



LA GUERRE DES VAMPYRES

Un scénario pour


BRIGADE CHIMÉRIQUE

LA GUERRE DES VAMPYRES

Ce scénario pour la **Brigade chimérique-l'Encyclopédie et le Jeu** présuppose que les personnages sont affiliés à l'Institut du Radium. L'aventure se déroulant aux alentours de 1935, la jadis glorieuse institution n'a plus guère d'influence depuis que le Nyctalope a pris la suite de Marie Curie en tant que protecteur de Paris ; c'est pourquoi elle compte sur les quelques alliés qui lui restent plus que jamais.

Tout au long du texte, des exemples de Tests sont donnés afin de guider le Meneur de Jeu lors des actions entreprises par les personnages. Il s'agit bien sûr de simples recommandations : si les joueurs savent utiliser leurs Profils et Pouvoirs avec pertinence, le Meneur de Jeu est invité à prendre en compte leurs idées et propositions.

Synopsis

Résumé

Plusieurs savants ayant disparu à Paris, les personnages sont missionnés par l'Institut du Radium pour les retrouver. Ils découvrent que tous ces scientifiques ont travaillé à un moment ou un autre pour le Centre d'Information et de Défense, en particulier sur le Halo Supernoir qu'utilise le Nyctalope.

Il s'avère finalement que le Gang des Vampyres est responsable de ces enlèvements. Survolant la ville à bord du stratogyre du Nyctalope, les personnages prennent finalement part à l'assaut du CID contre les Vampyres pour sauver les scientifiques.

Mais le plan des créatures est plus retors : c'est au sein même de la forteresse du CID qu'aura lieu l'affrontement final contre les Vampyres guidés par d'étranges robots aux pouvoirs hypnotiques.

La vérité

En réalité, toute l'affaire est une manipulation de Mabuse qui souhaite affaiblir Paris et son protecteur. Sachant les Vampyres sans guide depuis la capture de leur Reine, il envoie dans leur repaire des automates hypnotiques (prototypes de ceux qui attaqueront Londres dans l'épisode 4 de la Brigade chimérique) afin de leur faire exécuter son plan : enlever les créateurs du Halo Supernoir afin de leur faire construire un nouveau générateur, puis utiliser cette machine pour lancer un assaut sur le CID, dans le but de libérer la Reine.

Une fois cette créature d'un autre âge relâchée à Paris, Mabuse espère que le Nyctalope aura trop à faire pour s'occuper de ses affaires de trop près...



Une mission inhabituelle

Où les personnages se voient confier une mission et mènent l'enquête.

La situation

Les personnages se trouvent à l'entraînement à l'Institut du Radium (ou en train de vaquer à leurs occupations) quand ils sont invités à se rendre au bureau d'Irène Joliot-Curie, pour une affaire urgente. Ils sont surpris en rentrant dans la pièce de voir que le commissaire Jules Maigret s'y trouve aussi.

Une fois les présentations faites, Irène expliquera aux personnages que le commissaire a une requête. En effet, trois scientifiques ont disparus sans laisser de traces en moins de deux semaines, et tout ceci ne semble pas de bon augure – selon Maigret, des surhommes sont sans doute impliqués dans l'affaire. N'ayant aucune piste, la Police n'a d'autre choix que de demander de l'aide à l'Institut du Radium. En effet, le CID a refusé de s'occuper de l'affaire, le Nyctalope considérant qu'il n'avait pas de temps à perdre avec des crimes de droit commun – le commissaire n'étant pas parvenu à le convaincre de l'implication de criminels surhumains dans cette histoire.

Jules Maigret remet alors aux personnages un dossier concernant les scientifiques et leur souhaitera bonne chance avant de prendre congé. Irène leur demandera de laisser de côté toutes leurs affaires et expériences en cours et de s'occuper de celle-ci en priorité – après tout, l'Institut du Radium peut regagner un peu de prestige en résolvant cette enquête.

Les appartements des savants ayant été laissés en l'état par la Police, une bonne première approche pourrait être d'aller les visiter et de voir si quelque chose n'aurait pas échappé aux enquêteurs – en utilisant leurs pouvoirs, nul doute que les personnages trouveront des indices inaccessibles aux simples humains.

Débuter l'enquête

Au niveau du *timing*, il est souhaitable que les personnages n'aient pas le temps de visiter tous les appartements et de trouver tous les indices le premier jour afin que, terminant leurs visites le lendemain, ils choisissent de se rendre au CID plutôt que d'attendre le train du dernier scientifique. Cela ne serait pas foncièrement gênant, mais changerait tout le ton de leur rencontre avec le Nyctalope s'ils savent qui est derrière l'affaire.

Voici ce que pourront trouver les personnages (les trois premiers indices présentés étant fournis dans le dossier de Police) :

- Les savants se nomment **Auguste Marien**, **Jacques Roban** et **François Luceau**. Comme tout bon scientifique, ils étaient célibataires endurcis et vivaient seuls. Auguste Marien travaille pour une université parisienne ; il donne surtout des cours et ne se consacrent plus beaucoup à la recherche. Jacques Roban travaille pour Lorelei, une compagnie cosmétique dont le siège social est basé à Berlin ; il travaille sur des crèmes de beauté. François Luceau quant à lui ne travaille plus, il est retiré du milieu scientifique.
- Deux d'entre eux avaient des animaux de compagnie qui ont disparus. Auguste Marien avait un vieux chat et Jacques Roban un couple de perruches. La cage des oiseaux a été retrouvée sur place, mais ouverte. Les enquêteurs ont pensé que les animaux s'étaient enfuis pendant l'enlèvement : la cage ayant du être renversé et s'ouvrir, les oiseaux seraient alors sortis par la fenêtre ouverte. (en réalité, les perruches ont été croquées par les agresseurs et le chat a été emmené par ceux-ci dans les égouts où il a subi le même sort)
- Le ou les kidnappeurs sont passés par des fenêtres qu'ils ont ouvertes après avoir cassé un carreau. Mais si deux des savants habitaient au rez-de-chaussée, le dernier résidait quant à lui au quatrième étage ! La façon dont le ou les agresseurs ont pu atteindre la fenêtre reste à déterminer ; c'est en tout cas pour cela que le commissaire pense que la superscience est dans le coup... Les fenêtres ouvertes ne donnaient pas toutes dans les mêmes pièces. Mais tous les lits des scientifiques étaient défaits, ce qui laisse à penser qu'ils dormaient quand le ou les kidnappeurs sont entrés.
- Aucune trace de sang n'a été trouvée sur les lieux des enlèvements, bien que le désordre laisse supposer qu'il y a eu lutte.

- Un indice a échappé aux policiers qui sont intervenus de jour et ne sont pas revenus sur les lieux ensuite (et qui pourra être découverts par des personnages intervenant de nuit [**Test de Sensibilité + Policier ou Criminel / 12**] ou révélé par une voisine au besoin) : tous les lampadaires pouvant éclairer les maisons des scientifiques ont été brisés la même nuit que les enlèvements. Personne ne pouvait voir les agresseurs, mais eux non plus ne pouvaient rien voir...
- Les savants n'ont pas simplement disparus : leurs bureaux ont été fouillés et des documents ont été emportés. Difficile de savoir ce qui a été pris, probablement des notes de travail.
- Une photo encadrée exposée sur un le mur du bureau de François Luceau montre cinq personnes posant fièrement devant une étrange machine, quatre sont en blouse blanche et le dernier en costume. Trois de ces personnes sont les scientifiques disparus (avec quelques années de moins) et l'homme en costume n'est autre que **Léo Saint-Clair, le Nyctalope en personne**. La photo a été découpée dans un journal et heureusement, en défaisant le cadre, il sera possible d'identifier la date de parution.
- Des recherches plus poussées dans les archives du journal [**Test de Cognition + Journaliste ou Universitaire / 9**] permettront de lire l'article en entier : il apprend aux personnages que les scientifiques ont collaborés avec le Nyctalope sur un projet secret (dont l'article ne révèle hélas pas la nature) et que cette collaboration ne s'est pas bien terminé. L'un des scientifiques (dont le nom n'est pas cité) ayant même déclaré qu'il ne travaillerait plus jamais avec cet homme... Le quatrième savant de la photo se nomme **Armand Norin**.
- Un témoin qui n'a pas souhaité parler à la police à cause de son casier judiciaire chargé pourra se montrer plus loquace avec des personnages sachant lui graisser la patte – ou l'intimider [**Test d'Allure + Policier ou Criminel / 12**]. Il déclarera qu'il a vu des gars tout noirs et tout maigres se balader dans le coin une nuit, évitant au maximum la lumière.

Des pistes se dessinent

Deux pistes semblent à suivre à ce moment de l'enquête : retrouver Armand Norin, le quatrième savant apparaissant sur la photo, ou interroger directement le Nyctalope. S'il est facile de retrouver le scientifique (il travaille maintenant en collaboration avec l'Institut du

Radium), parler au Nyctalope nécessite de se rendre à la forteresse de Montmartre du CID et d'y obtenir une entrevue avec le Protecteur de Paris...

Si les personnages souhaitent parler le plus rapidement possible avec le quatrième scientifique (en demandant de ses nouvelles à Irène Joliot-Curie notamment), ils apprendront qu'il est en voyage d'affaires : il doit revenir le soir même d'une conférence qui avait lieu à Bruxelles. Son train est attendu pour 22 heures en Gare du Nord. S'ils se rendent à son logement, les personnages pourront voir que celui-ci a été visité comme les autres : la fenêtre donnant sur le balcon (au deuxième étage) est cassée, tout comme les éclairages des environs et des documents ont disparu. Là encore, impossible de savoir de quoi ils traitaient.

En fonction de l'heure, les personnages peuvent donc choisir de se rendre au CID ou d'attendre l'arrivée du train pour éviter que le même sort que ses anciens confrères n'arrive au scientifique.

Si les personnages cherchent à savoir si des groupes ont déjà agi selon ce *modus operandi* (enlèvements nocturnes, neutralisation des sources lumineuses...), ils pourront se souvenir ou découvrir (dans les dossiers de l'Institut du Radium par exemple [**Test de Cognition + Universitaire / 9**]) que cela ressemble fort aux actions du Gang des Vampyres. Mais ceux-ci n'ont pas donné signe d'activité depuis près de sept ans – après que le Nyctalope ait déjoué leur dernière tentative de plonger Paris dans les ténèbres...

Montmartre, siège du CID

Où les personnages ont un entretien peu agréable avec le Nyctalope.

Le CID et l'Institut du Radium ayant fréquemment collaboré à l'époque où Marie Curie était la Reine du Radium, les personnages pourront sans difficulté savoir où se trouve le siège du CID et probablement obtenir une entrevue avec le Nyctalope – il faudra sans doute pour cela apporter des indices

probants montrant que l'enquête menée implique les Vampyres.

La rencontre se passe dans l'un des hangars où sont stationnés les blindés léger, le Nyctalope étant en train de les passer en revue et ne souhaitant pas consacrer plus de temps que nécessaire aux personnages. De surcroît, nul doute cette mise en scène a pour but de montrer à des agents de l'Institut du Radium la différence de moyens dont dispose le CID par rapport à eux...

Léo Saint-Clair rappelle aux personnages combien son temps est précieux et leur demande d'en venir rapidement aux faits. Il accepte facilement (presque négligemment) de parler de sa collaboration avec les scientifiques. La machine qu'ils conçurent durant leur collaboration avec le CID était le Générateur de Halo Supernoir, cette machine superscientifique capable de créer une zone de ténèbres absolues et qui est maintenant fixée sur les stratogyres du CID. Si on le lui demande, le Nyctalope précise que la fin de la collaboration était due au fait que ces scientifiques se croyaient des génies et acceptaient mal de n'être là que pour assembler la machine et procéder à quelques tests et ajustements mineurs. Inutile de trop se soucier de ces quelques scientifiques de second ordre, selon Saint-Clair.

Si les personnages évoquent les Vampyres ou exposent les indices en laissant le Nyctalope arriver à ses propres conclusions, celui-ci balayera cette possibilité d'une main. Impossible, puisque c'est lui-même qui a mis un terme à leurs activités ; il s'est même assuré de les avoir neutralisés définitivement (en capturant et enfermant leur Reine, ce qu'il ne révélera pas aux personnages à ce stade de l'histoire).

De fait, ce ne peut être les Vampyres car bien qu'ils ne soient pas dépendants d'elle pour leur survie, elle a tissé un lien télépathique avec eux et ils sont perdus sans ses ordres, leur intellect étant devenu très limité après leur mutation. Les Vampyres n'enlèvent pas les gens pour se nourrir de leur sang et les transformer en leurs semblables : ces rumeurs qui leurs ont valu leur surnom ne sont que des foutaises

Mettre en scène le Nyctalope

Cette scène est importante car elle confronte les personnages au Nyctalope, probablement l'un des hommes les plus puissants d'Europe. Il faut bien que les joueurs comprennent à qui ils ont affaire ; le Protecteur de Paris n'est pas le premier surhomme venu...

Malgré son apparence assez bonhomme, Léo Saint-Clair possède un charisme écrasant. Il considère les personnages comme quantité négligeable, d'autant plus s'ils se présentent comme des envoyés de l'Institut du Radium, et les traite donc en conséquence. Sans être ouvertement méprisant ou cassant, son ton indique clairement qu'il a des affaires plus importantes en tête et qu'il fait une faveur aux personnages en les recevant.

imaginées par la populace et quelques journaux à sensation. D'ailleurs, les Vampyres se nourrissent très peu et préfèrent des proies sans défense comme des rats ou des chats errants. Ils captureraient des gens pour les offrir à leur monstrueuse Reine – dont l'existence ne fut jamais prouvée. (et celle-ci étant mise hors d'état de nuire, il n'y a plus à s'en soucier)

Le Nyctalope insiste fortement pour que les personnages ne parlent pas à la presse des Vampyres : nul besoin de créer une panique générale, vu la réputation de ce Gang. En réalité, Saint-Clair se moque comme d'une guigne de la populace, mais il craint une perte de popularité due au fait qu'il avait juré aux autorités parisiennes avoir mis un terme définitif aux exactions du Gang des Vampyres.

Gare du Nord, 22 heures

Où les Vampyres font une apparition remarquée.

Une arrivée mouvementée

Normalement, des personnages désireux de protéger Armand Norin attendront sur le quai l'arrivée du scientifique de retour de Bruxelles.

Les voici donc dans le froid, à attendre le train, parmi les rares personnes venues chercher des amis ou des membres de leurs familles. En fonction de leur apparence et Célébrité, les réactions des gens pourront d'ailleurs être diverses ; ce peut être l'occasion de mettre en scène quelques situations montrant aux joueurs ce que cela implique d'être un surhomme dans le Paris superscientifique.

Arrive l'heure dite, on entend au loin le train qui approche puis un bruit strident qui peut être identifié comme ledit train qui tente de s'arrêter en urgence : crissement, torsion du métal, crash bruyant...

Normalement, les personnages mettront quelques minutes à courir dans les voies (le ballast n'est pas adapté à la course) avant d'atteindre le train (à moins qu'ils ne possèdent des Pouvoirs adaptés) et ils pourront entendre de plus en plus clairement des cris de détresse, de peur et de douleur qui sortent des wagons. Ils constatent grâce à la lanterne avant du train que des obstacles ont été placés sur la voie pour le forcer à s'arrêter avant le quai. Par contre, il ne reste presque plus de lumière à l'intérieur des wagons, les vitres ont été brisées et les gens tentent de fuir des créatures faméliques à la peau noirâtre et aux yeux luisants. On peut entendre des cris de terreur « *Mon Dieu, c'est le Gang des Vampyres !* » crie une femme avant que l'un des êtres ne la renverse et lui ouvre la gorge avec ses griffes.

Il faut ici mettre en scène une vision d'horreur : les Vampyres sont des êtres à la silhouette sombre et maigre, aux longs membres griffus. Ils émettent des sons étranges, des chuintements et des sifflements animaux. Et surtout, ils savent se déplacer en rampant le long des murs ou des plafonds, comme des insectes de cauchemar.

Le retour des Vampyres

Nul doute que les personnages vont se lancer à l'assaut des créatures afin de protéger les passagers de leur violence.

Il y a là une vingtaine de Vampyres (**dont les caractéristiques techniques se trouvent p. 92 du Livre de Base**) mais il est inutile de tous les vaincre, car ce sont de lâches créatures qui s'enfuiront vite dès qu'ils subiront quelques pertes. De plus, le scientifique est déjà assommé et en train d'être traîné vers un des tunnels transversaux, ce que les personnages pourront peut-être apercevoir dans la pénombre. Que le scientifique soit capturé ou libéré n'a plus d'importance à ce moment de la partie.

C'est le moment de lancer les personnages dans un combat mouvementé : il faut repousser les Vampyres et les empêcher de semer la mort parmi les passagers, tout en essayant de rattraper les kidnappeurs d'Armand Norin. Et tout cela dans une presque totale obscurité !

Après que les derniers Vampyres se soient enfuis, les personnages pourront recueillir les témoignages des passagers. Dès que le train s'est arrêté en urgence, les Vampyres ont brisé les vitres et se sont jetés sur les passagers. L'un d'eux a entendu au milieu du vacarme un des Vampyres crier « *Il est là !* » et ensuite, les autres se sont mis à attaquer les passagers et à les mordre et les griffer. Le pauvre homme a été emporté (si le scientifique n'a pas été sauvé), tout ce qui reste de lui est sa mallette.

Les secours arrivent finalement ; on soigne les blessés et on couvre d'un drap les quelques malheureux qui n'ont pas survécu. Peu à peu, on peut entendre une sorte de vrombissement dans les airs. Des projecteurs s'allument alors et éclairent la scène de l'accident. Une corde se déroule, et le Nyctalope descend avec une adresse impressionnante pour un homme de son âge. « *Il semblerait que j'ai sous-estimé l'importance de cette affaire.* » déclare-t-il avec flegme, avant d'inviter les personnages à le rejoindre à bord de son navire volant.

À bord du stratogyre

Où les personnages assistent à un conseil de guerre.

Dans la salle de réunion de l'aéronef se trouvent le Nyctalope, le terrible Félifax et quelques agents du CID en plus des personnages (voire même Armand Norin s'il a été sauvé des Vampyres).

Le Nyctalope semble particulièrement énervé. « *Comment est-ce possible... Je les ai affrontés plusieurs fois et sans leur Reine, ces choses sont stupides, incapables de concevoir un plan comme celui-ci, mais quel est le but de ces opérations ?* » Si les personnages veulent en savoir plus sur la Reine, le Nyctalope leur avouera à contrecœur l'avoir capturée en 1928 et la retenir depuis au sein de la forteresse du CID. Il leur ordonne de ne jamais révéler cela à qui que ce soit.

Si les personnages évoquent l'idée que les Vampyres veulent sûrement créer un générateur de Halo Supernoir pour leur usage (afin de sortir de jour par exemple), Saint-Clair s'emporte : « *Me pensez-vous idiot, j'y ai pensé bien sûr ! Mais de quelle utilité leur serait il, cet engin est trop gros pour leur servir.* »

Le Nyctalope blêmit alors, s'empare du micro d'un émetteur radio et appelle toutes les unités du CID au point de rencontre pour recevoir un ordre de mission. Il sort un plan des souterrains de Paris, le déroule et désigne un point. « *C'est ici que j'avais affronté et capturé leur Reine. Je suis prêt à parier qu'ils sont revenus au même endroit.* » Il expose son plan : « *Des unités passeront par ces tunnels : par ici, ici et ici, se séparant à chaque croisement, en restant au moins par groupe de trois. Ainsi, nous couperons la route de ces créatures et les empêcheront de s'enfuir.* »

Les personnages sont bien entendu conviés à participer l'offensive, on leur fournira armes et matériel. S'ils rétorquent qu'il s'agit de leur enquête, le Nyctalope les regardera de haut. Avec mépris, il leur dira qu'ils n'ont qu'à y aller seuls dans ce cas. « *Vous espérez pouvoir faire quelque-chose sans le CID ?* » Il insistera jusqu'à ce que les personnages acceptent de n'être que des sous-fifres dans cette affaire ou décident d'y aller seuls.



Dans les souterrains de Paris

Où les Vampyres se retrouvent traqués par le CID.

Descente dans les abysses

La plupart des troupes du CID sont mobilisées pour descendre dans les égouts et les catacombes. Si les personnages ont rejoint les agents, on leur fournit les mêmes lunettes que celles qu'ils portent et qui leur permettront de bien mieux voir dans l'obscurité. **[Ces lunettes octroient un Pouvoir de Nyctalopie : 2 / À vue / Une scène / Artificiel]**

La troupe des personnages progresse lentement et ne rencontre pas d'opposition. Si un bruit peut les faire sursauter, il ne s'agira que d'un gros rat. Un message radio est capté : un premier groupe est parvenu jusqu'à la salle des catacombes où étaient censés se trouver les Vampyres. S'il semble évident qu'ils se retrouvent bien en ce lieu, aucun n'était présent et on ne trouve nulle trace des scientifiques. Le Nyctalope, la voix très énervée, ordonne d'étendre les recherches et de débusquer cette vermine.

Au bout d'un long périple dans les ténèbres, le silence et la puanteur, les personnages pourront entendre ce qui semble être le bruit d'un générateur, ainsi qu'une étrange voix monocorde et métallique qui répète inlassablement « *Terminez cette machine pour la sûreté de Paris* » **[Test de Sensibilité doublée]**. En suivant ces bruits, les personnages arrivent devant une porte de métal un peu rouillée (fermée mais non verrouillée). Ils peuvent entendre, en plus du générateur et de la voix, le son de machines qui fonctionnent (grondements, vibrations...). La pièce derrière la porte est éclairée par de puissants projecteurs. Trois (ou quatre si les Vampyres ont réussi l'enlèvement à la Gare du Nord) personnes sont en train de s'affairer sur une étrange machine de très grande taille. Des caisses de matériels sont éparpillées un peu partout dans la salle. Devant la machine en construction se trouve un grand automate humanoïde d'où s'échappe la voix. L'androïde tourne le dos à la porte pour le moment et ne se retournera que s'il est attaqué ou si les personnages font trop de bruit.

Affrontement psychique

L'automate finit tôt ou tard par faire face aux personnages et ceux-ci se trouvent fascinés par l'étrange symbole tournoyant sur son torse, tandis que le robot use de son pouvoir d'hypnose pour les neutraliser. Ceux qui échoueront à y résister croiront voir une figure d'autorité (qui peut varier selon les personnages) leur demandant d'aider à achever la machine pour la sûreté de Paris ; ils

se sentiront obligés de le faire. Ne sachant pas comment fonctionne la machine, les personnages hypnotisés se contenteront de porter le matériel aux scientifiques. Ceux qui réussissent à mettre en échec les pouvoirs du robot doivent détruire celui-ci afin que leurs amis et les scientifiques puissent lentement reprendre leurs esprits. Un rude combat les attend contre une machine puissante et résistante, dotée de puissantes capacités mentales (**dont les caractéristiques techniques se trouvent p.108 du Livre de Base**).

Les scientifiques pourront alors expliquer qu'ils travaillaient sur une deuxième version du générateur de Halo Supernoir, bien plus puissante que le premier modèle et capable de couvrir une zone de dix kilomètres plutôt que de cent mètres. Mais ils ont déjà construit un autre modèle de même puissance que l'original, avec lequel sont partis les Vampyres. Les scientifiques ne savent pas ce qu'ils comptent en faire, ils ne savent pas non plus ce qu'était cet automate ni d'où venait le matériel entreposé dans la salle, mais quelques caisses portent encore des traces d'instructions en allemand, à demi-effacées [**Test de Cognition + Policier / 12**].

Si les personnages ne comprennent pas que les Vampyres souhaitent libérer leur Reine en plongeant le CID plongé dans le noir, un message radio les alertera sur le fait que la forteresse de Montmartre est attaquée.

L'attaque du CID

Où les personnages doivent affronter tout le monde pour sauver Paris.

Une épée à double-tranchant

Le CID étant en état d'alerte à cause de l'attaque des Vampyres, il est quasi impossible d'y entrer par la surface. Les ascenseurs sont arrêtés et les portes blindées sont fermées et verrouillées partout. S'ils ne s'en doutent pas, cela pourra être révélé aux personnages par radio, afin qu'ils ne perdent pas trop de temps en s'engageant dans une impasse. Le plus simple pour eux est encore d'utiliser le passage qui rejoint les égouts, passage qu'ont justement emprunté les Vampyres...

Les Vampyres sont massés autour d'un automate (**ayant les mêmes caractéristiques que le précédent**) qui ne cesse de répéter de sa voix monocorde « *Obéissez à votre Reine* », six d'entre eux poussent à grand-peine le générateur qui est placé dans une sorte de chariot. Les créatures achèvent de percer un tunnel pour s'engouffrer dans les sous-sols du CID et atteindre la prison où se trouve la vraie Reine. Dès que le tunnel est percé, l'effet du générateur à Halo Supernoir plongera le CID dans des ténèbres insondables. Bien sûr, les agents ont

leurs lunettes mais dans l'obscurité la plus totale, ils ne pourront que distinguer vaguement les formes et non pas voir clairement. De plus, il leur faut entrer dans la zone du Halo pour que leurs lunettes soient efficaces, ils ne peuvent donc pas tirer sur les Vampyres depuis l'extérieur.

Quand les personnages arrivent au bout du tunnel, celui-ci est déjà percé et le Halo a été activé dans les sous-sols. La machine est sous bonne garde de quelques Vampyres ; c'est l'occasion pour les personnages de la détruire pour mettre fin à l'avantage des créatures contre les agents !

Quand la machine sera détruite ou simplement arrêtée, le Halo se dissipera rapidement et la lumière reviendra dans le CID. Bien que les Vampyres détestent la lumière, seule celle du soleil les blesse réellement ; aussi sous l'influence du robot hypnotique, ils continuent leur progression.

Bataille finale à Montmartre !

Que la lumière soit revenue ou non (les personnages n'ont peut être pas pensé à éteindre ou détruire la machine), la bataille fait rage dans la salle de la prison. Pire, des agents du CID (**leurs caractéristiques techniques se trouvent p.80 du Livre de Base**) ont succombé à l'influence du robot et attaquent maintenant d'autres agents ! L'androïde (que Mabuse contrôle à distance, mais les personnages ne peuvent pas le savoir) a enclenché la procédure d'ouverture du labyrinthe, il ne faut que quelques minutes avant que la cellule de la Reine ne s'ouvre. Une voix enregistrée peut d'ailleurs avertir les personnages de cet état de fait, comme un compte à rebours pour leur imposer une pression supplémentaire.

La solution est bien sûr de détruire le robot, mais dès qu'il est approché, il ordonne à ses serviteurs (Vampyres et agents du CID hypnotisés) de le défendre. C'est donc attaqués de toutes parts et victimes d'un tir croisé que les personnages vont devoir l'affronter ! Ce combat doit être épique et dangereux, les personnages doivent éviter de blesser sérieusement les agents du CID tout en se protégeant de leurs attaques et de celles des Vampyres. Sans compter qu'il leur faut également détruire un puissant robot doté de pouvoirs mentaux (un personnage tombant sous son contrôle peut ainsi se retourner contre ses camarades !).

Une fois l'automate mis hors d'état de nuire, son influence disparaîtra et les Vampyres s'enfuiront par les tunnels, pris de panique en pleine lumière et ne sachant plus trop ce qu'ils font là...

Reste à empêcher l'ouverture de la prison. Si les personnages n'y arrivent pas, le Nyctalope arrivera et inversera la procédure, empêchant la libération de la Reine.

Mais où était Léo Saint-Clair durant la bataille ? Des agents de Mabuse infiltrés dans le CID ont sabotés son stratagème et l'ont donc empêché d'arriver plus tôt avec des renforts (dont Félifax).



Conclusion

Le Nyctalope se montrera suffisamment reconnaissant envers les personnages pour leur proposer d'intégrer le CID si cela leur chante ; il a bien besoin d'agents surhumains efficaces, surtout maintenant qu'il a compris d'où venait le complot... Il ne peut rien prouver et diplomatiquement, il serait plus que délicat de mettre en cause le dirigeant d'une nation étrangère. Saint-Clair préfère donc étouffer l'affaire : après tout, la Reine est toujours en prison et les Vampyres se sont dispersés. Officiellement, il ne s'est donc rien passé.

Crédits :

Un scénario de Sébastien Neyrinck, pour la Confrérie du Radium.

Mise en page : Romain d'Huissier

Couverture : Willy Favre

Illustrations : Gess

Éléments graphiques : Christian Grussi

La Brigade chimérique - l'Encyclopédie et le Jeu est édité par les Editions Sans-Détour.

<http://www.sans-detour.com>

Février 2011

