



Toujours dans le thème « Grands Anciens » du Colloque Bob le Rôliste 2012, l'équipe de rédaction de Taverne Production vous offre le synopsis d'un second scénario. A vous de broder autour pour en faire un scénario digne du Grand Bob !

LE MANOIR EN «T»

SYNOPSIS

Ecosse, époque contemporaine, dans un manoir en forme de T dont l'une des deux ailes rénovées vient d'accueillir l'inauguration d'un musée, un fantôme épouvante les visiteurs.

LE MANOIR

L'aile la plus récemment retapée accueille le musée, la seconde abrite une maison de retraite et la troisième est encore en ruines.

LE PROBLEME

Depuis quelques jours, un fantôme (dont personne ne connaît le nom) terrorise les visiteurs : les squelettes d'animaux s'animent, tout comme la reconstitution du monstre du Loch Ness ou d'un calamar géant. On entend parfois hurler des sons de cornemuse et un étrange loup les soirs de pleine lune...

Parmi ce capharnaüm et en menant l'enquête, les PJ peuvent remarquer que tous les jours, à 23h07, une paire de charentaise renversée apparaît près de la salle des monstres imaginaires !

En fouillant, ils peuvent découvrir un dentier qui claque au milieu des squelettes : un dentier humain au milieu d'un squelette de mammoth ?

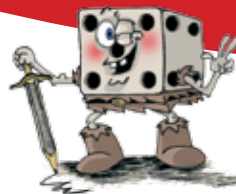
Dans la main d'un PJ, le dentier se mettra à parler en répétant en boucle « con-pote con-compote ... » !

EXPLICATIONS

Dans la maison de retraite de l'autre aile, le vieux Bob a disparu : son fantôme essaie donc d'attirer les PJ sur la piste de son agresseur qui l'a poussé dans le dos du haut de l'escalier entre la maison de retraite et le musée.

TROIS SUSPECTS, UN MEURTRIER

- Samuel Osseuse ne s'entendait pas bien avec Bob mais il était en fait à profiter d'un massage érotique avec la jeune infirmière du service...
- Lucie Nusyte perdait tous ses scrabbles contre Bob, mais elle est en fait un loup garou qui était sorti car c'était la pleine lune.
- Earny Discal est le véritable meurtrier ! Il a tué Bob avec la cornemuse en haut de l'escalier ! Et cela pour se venger car Bob lui volait son goûter chaque jour depuis la maternelle !



INDIANA BOB ET LE TEMPLE OUBLIÉ



« Au fin fond du désert d'Arabie gît la Cité sans Nom, délabrée et défigurée, ses remparts peu élevés enfouis sous le sable accumulé par les siècles. Telle était-elle sans doute, dès avant la fondation de Memphis, alors que les briques de Babylone n'étaient pas encore cuites. Il n'y a pas de légende assez ancienne pour révéler son nom [...]. C'est d'elle qu'avait rêvé une nuit Abdul Alhazred, le poète fou, avant de composer ces vers énigmatiques :

N'est pas mort ce qui à jamais dort

Et au long des ères peut mourir même la mort.»

Howard Philips Lovecraft, *La Cité Sans Nom.*

SYNOPSIS

2012, en Amérique Latine, lors d'une soirée mondaine de présentation des découvertes archéologiques dans un ancien temple Maya, les PJ vont être témoins d'une tentative de prise d'otage qui les conduira jusque dans la moiteur de la jungle. Pourquoi l'enfant d'un riche industriel (l'un des Pjs ? à la discrétion du meneur) serait-il la cible d'un gang des bidonvilles ? Et cette statue ancienne qui a disparu pendant l'attaque ? Beaucoup de questions pour nos héros sachant que les frises qui ornent le temple récemment découvert sont elles aussi un mystère.

DIFFICULTÉ DU SCÉNARIO



LA SOIREE MONDAINE

En pleine jungle, la récente découverte d'un temple Maya à moitié enfoui par une éruption volcanique fait couler beaucoup d'encre dans le milieu scientifique. Certains reliefs et frises trouvés à l'intérieur de ce temple vieux de plus d'un millénaire représentent des scènes très différentes de la cosmologie connue, mais facilement datables à une époque où les Mayas n'étaient pas encore le peuple dominant le continent.

Lors d'une soirée officielle sensée présenter ces mystérieuses découvertes, un gang des bas fonds (nb PJ+2) perturbera la soirée en tentant de kidnapper l'unique enfant d'un riche industriel. Après avoir saccagé la pièce et les vitrines d'exposition, les





Faites en sorte qu'au moins l'un des gangster réussisse à s'enfuir soit avec l'otage (si ce n'est pas un PJ), soit avec l'artefact (l'arbre d'obsidienne vert et rouge).

malfrats s'enfuiront non sans avoir dérobé (ou tenté de dérober) un étrange artefact : un arbre d'obsidienne verte veiné de rouge.

L'ENQUÊTE

Trois pistes s'offrent à nos héros pour comprendre ce qu'il s'est passé.



Le gang

Les membres du gang peuvent être interrogés sur un jet de « *C'est à moi que tu m'adresses* » s'ils sont capturés.

Ils portent tous un tatouage plus ou moins visible : un visage vert aux larmes rouges. Ils peuvent apprendre aux PJ qu'ils sont un groupe révolutionnaire qui sévit dans l'illégalité pour financer sa lutte, mais que leur chef **Ch'len'Ouy K'lap'Ao** est « un grand visionnaire » et prépare le « nouveau monde ». Ils sont à la fois implantés dans les bas quartiers et dans la jungle.



L'otage

L'enfant de l'industriel est natif d'une ancienne lignée locale dont les générations se perdent avec le temps.

Sa mère, qui porte le nom de famille de **K'lap'Ao**, est morte en couche, mais une grand mère grabataire habite encore dans les bas quartiers. Atteinte de la maladie d'Alzheimer et arborant une pustule verte sur le visage, la pauvre délire un peu mais se souvient de son ancien nom de famille : **K'lap'Ao**. Elle dit aussi que sa famille fait partie d'une lignée renommée de serviteurs des plus puissants princes Mayas, bien qu'un test de « *J'ai tout lu* » ne confirme pas du tout ses dires...

Si les PJ n'arrivent pas à temps, **Ch'len'Ouy K'lap'Ao** enverra des hommes prendre la grand mère en otage pour l'emmener au temple à la place de sa petite fille/petit fils (si l'enfant en question est un PJ).



L'artefact

En observant attentivement l'arbre d'obsidienne verte, (ou en se rappelant sa description avec un jet de *Mental* ou « *J'ai tout lu* ») les PJ peuvent remarquer que les deux stries d'obsidienne rouge qui longent le tronc viennent d'entre deux branches au centre du tronc, où l'on peut remarquer une sorte de visage stylisé, et les stries rouges partent de ses yeux... Comme sur le tatouage des gangsters !

Les archéologues et autres historiens en herbe peuvent se rappeler que le temple près duquel a été trouvé l'arbre d'obsidienne portait des frises décrivant des histoires de sacrifices aux Dieux avec le sang d'esclaves spécifiques en échange de grands pouvoirs. Nul doute qu'ils auront plus d'informations sur place...

Gangster :



+1 dans chaque caractéristique pour le chef du gang

C'roää'Huulds :



LE TEMPLE

Perdu dans la jungle sur le versant d'un volcan, le temple est une pyramide en grande partie recouverte de végétation et de la lave d'anciennes éruptions, là où les murs ne sont pas simplement effondrés. Une partie a été dégagée devant une entrée monumentale mais seules les premières salles ont été explorées, car de nombreux pièges anciens ont déjà coûté la vie à plusieurs ouvriers. Sur les murs, peintures / sculptures / gravures et diverses écritures permettent de comprendre que le sacrifice de la lignée d'une personne dotée d'une « pustule verte » au menton permet de faire appel aux Dieux, et de leur demander du pouvoir. Les princes Mayas sont étrangement toujours représentés accompagnés de batraciens en tout genre.



Les profondeurs du temple : dans la pièce où a été trouvé l'arbre d'obsidienne, une porte massive d'obsidienne rouge ouvre l'accès vers les profondeurs. Sur le sol, devant la porte, deux chemins d'obsidienne rouge mènent vers des éboulis recouverts de végétation, dans lesquels les PJ peuvent retrouver un piédestal d'obsidienne verte marqué de deux stries d'obsidienne rouge qui prolongent le marquage du sol... où s'enclenche parfaitement l'arbre. C'est un mécanisme d'ouverture pour la porte ! Si les gangsters avaient déjà l'artefact, les PJ peuvent le trouver déjà enclenché et la porte ouverte.



Sculptures et ornements évoqueront à nouveau les anciens Dieux : les **C'roää'Huulds**, et le sang de leurs anciens esclaves permettrait d'acquérir leurs pouvoirs : devenir dieu, bondir parmi les étoiles (un problème de traduction ? Peut-être pas...) et plein d'autres que vous pourriez imaginer. Mais, courroucer ces dieux est aussi synonyme de la fin du monde et de punitions divines telles celles de l'Ancien Testament : « *et s'abattra sur le monde une pluie de crapauds* ».

C'est dans la plus profonde salle que nos héros retrouveront (ou se feront rattraper par) les gangsters et leur chef de culte, arborant une pustule verte au menton, comme les membres de la lignée ancienne d'esclaves (et l'enfant de l'industriel, qui le camoufle en grain de beauté...). Ils combattront pour permettre le retour des **C'roää'Huulds** avec le sang de l'enfant ou de la grand-mère ou pour empêcher les PJ de devenir des Dieux (s'ils y ont pensé !). Les **C'roää'Huulds** sont de grands humanoïdes à tête de batracien dotés d'une technologie surpuissante...

THE END !

La scène se terminera par l'effondrement du temple dans la jungle et une sortie bien évidemment épique de nos héros, quels qu'aient été leurs choix !