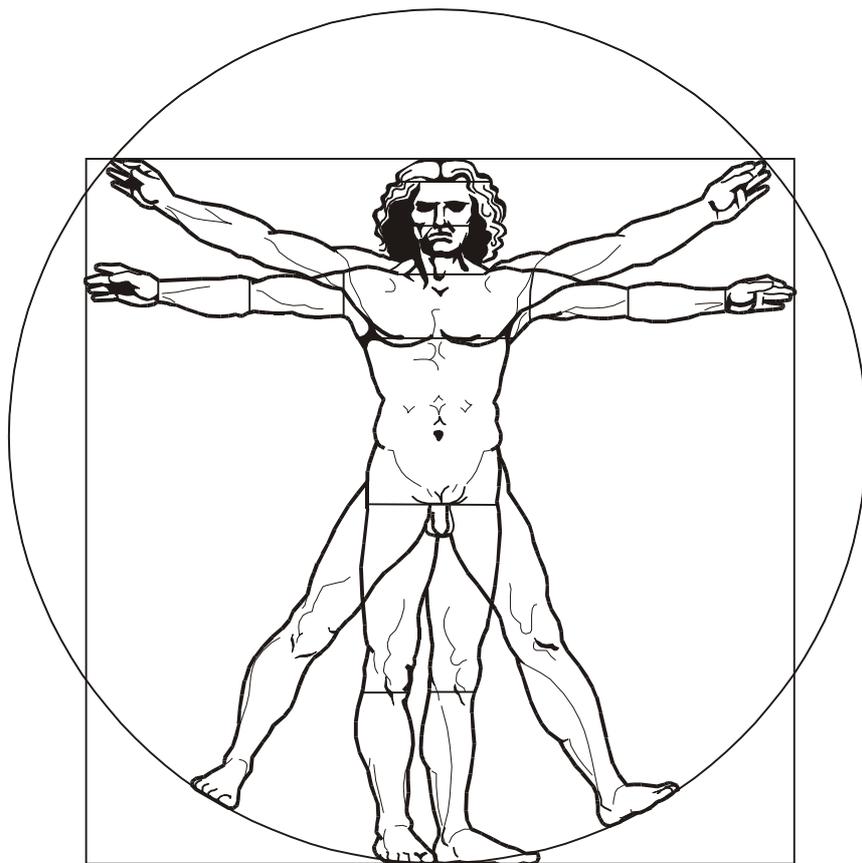


SCENARIO
SANS REGLES



HUMANITE
v2.0

Par Gwénoé Bigot,
avec l'aide de Titi, Tof et Riton

Premières Rencontres Ludiques
de Bretagne

Synopsis

La Terre a été découverte par une race de vampires psychiques d'une autre dimension, les Mentaliens. Cette race veut dominer l'humanité pour en faire une réserve alimentaire, un garde-manger.

Les Mentaliens ont décidé de diviser l'humanité pour mieux la contrôler, en prenant possession des corps de personnalités ayant suffisamment d'influence (chefs d'états, patrons de multinationales...) pour créer des conflits et des guerres qui empêcheront les humains de réaliser qu'ils sont envahis.

D'autres races extra-terrestres le savent, puisqu'elles surveillent la Terre, mais elles ne veulent ou ne peuvent intervenir, car elles sont liées par les règles déontologiques d'un Conseil Universel auxquelles elles appartiennent pour la plupart.

Cependant, heureusement pour l'espèce humaine, l'ensemble des subconscients de l'humanité fonctionne en réseau, et ce réseau a accédé à la sentience. C'est Dieu, en quelque sorte, un dieu créé par les pulsions subconscientes de toute l'espèce humaine. Et Dieu a compris que les humains, les cellules qui composent son corps sont menacés. Donc il est menacé.

Il a donc choisi des élus, qu'il a doté de pouvoirs. Ces élus sont bien entendu les PJs, qui ont tous des raisons de se douter qu'ils ne sont pas normaux, même s'ils ne savent initialement pas qu'ils ont été choisis.

Dieu a décidé de leur faire prendre conscience de l'existence de la race qui menace l'humanité, et il les pousse à se rendre à Miami, en leur envoyant des visions dans leurs rêves.

Arrivés là, les PJs seront témoins d'une réunion extraordinaire, à laquelle participent les personnalités les plus importantes de la planète, y compris des chefs d'états officiellement en guerre. Juste avant de se faire repérer, ils réaliseront que ces chefs d'états sont possédés. Ils seront pourchassés par les Hommes en Noir, les chiens de garde des Mentaliens, et leurs pouvoirs se révéleront ou s'amplifieront pour les protéger.

Les PJs seront alors secourus par des membres d'une organisation de « résistance ». Ils réaliseront vite que ces résistants sont en fait des paranos complets, qui n'ont aucune idée de ce qui se trame vraiment.

Pourchassés par toutes les organisations policières des USA, à la solde du Mentalien qui possède le président, ils seront la proie de visions qui leur indiqueront qu'ils doivent se rendre à la Nouvelle-Orléans.

Arrivés là, ils devront, malgré la folie qui s'est emparé de la ville, trouver une mambo, héritière de la tradition vaudou, qui leur permettra de connaître le fin mot de l'histoire en les mettant en contact avec Dieu, sous le masque de Papa Legba, un des loas vaudous. Ils devraient alors prendre conscience du fait que leur seule chance de sauver l'humanité serait de faire entrer celle-ci dans le Conseil Universel, de façon à profiter de la protection de celui-ci.

Ils devront donc trouver un moyen d'accéder à ce Conseil, alors même que les Mentaliens lâcheront un mortel virus mental qui commencera à décimer l'espèce humaine. Il leur faudra alors plaider la cause de l'humanité devant un Conseil initialement hostile.

Au final, ils devront également décider de ce qu'ils peuvent, doivent ou veulent révéler au reste de l'humanité : l'existence des Mentaliens, celle du Conseil Universel, et le rôle de Dieu.

Sommaire

UNIVERS DE JEU	4
TEMPS DE CRISE	4
SURNATUREL	4
RÈGLES	4
POUVOIRS	4
LILY ATHÉNÉE	5
HENRI BEAUCHÊNE	5
VINCENT EDGE	6
NICHOLAS SUMMER	6
SAM BANEFELD	6
ALEXI KURNIENKO	7
DIEUX ET DIEU	8
COMMUNICATION SUBCONSCIENTE	8
SUBCONSCIENCES COLLECTIVES	8
GUERRES DE RELIGION ET PREMIERS ÉLUS	8
VIRUS	8
INVASION	10
LES MENTALIENS	10
LE CONSEIL UNIVERSEL	11
LES ÉLUS DE DIEU	11
PLAN DE BATAILLE	12
LA REVELATION	13
ARRIVÉE À L' AÉROPORT	13
LES DOCKS	13
FUITE	14
L'ÉVEIL DES POUVOIRS	14
LES RÉSISTANTS	14
VISIONS	15
TRAHISON !	15
LA NOUVELLE-ORLEANS	16
LA VILLE	16
TROUVER MAMA LION	16
LA MAMBO	16
LA TRANSE	17
LE VIRUS	18
LE CONSEIL UNIVERSEL	18
COMMENT S'Y RENDRE	18
LE VAISSEAU E.T.	18
UN RÉACTEUR NUCLÉAIRE	19
LE CONSEIL	19
SOURCES D'INSPIRATION	21

UNIVERS DE JEU

Temps de crise

2001. La Terre est en crise. Partout, des guerres, souvent civiles, déchirent les continents. L'arme nucléaire a déjà été employée à certains endroits.

Aux US, où va se dérouler le scénario, des milices anti-fédérales sont entrées en guérilla. Dans certains états, elles ont acquis le pouvoir et ont fait sécession.

Les rues sont sous le contrôle des flics, voire de l'armée, qui soutiennent parfois un siège contre des émeutiers presque aussi bien armés qu'eux. On croise souvent des squelettes calcinés de voitures, des vitrines brisées, et des miradors se dressent au-dessus de ghettos résidentiels surprotégés.

Etrangement, les guerres religieuses sont beaucoup moins nombreuses : les religions ont amorcé un grand mouvement œcuménique depuis le siècle dernier, et c'est le seul élément de modération en ces temps troublés.

Surnaturel

Vue l'époque, la superstition tient une grande place : pouvoirs psychiques, démonologie, paranormal, les gens croient à tout et à n'importe quoi. Cependant, rien n'est prouvé : les quelques bastions scientifiques qui ne sont pas encore aux prises avec la guerre (Harvard s'est enfermé dans une enceinte close), n'y prêtent pas attention.

Quant à l'existence des E.T.s, c'est l'ambiance X-Files : beaucoup de gens y croient, mais certains croient aussi que le pape Jean-Paul II est devenu l'antéchrist depuis qu'il s'est fait greffer un nouveau cœur, des gens jurent être la réincarnation d'Elvis, et les prophètes millénaristes proclament partout que la fin du

monde est pour l'an prochain, savants calculs à l'appui.

Règles

Les historiques des PJs expliquent ce qu'ils peuvent faire de façon courante : si une compétence particulière semble coller avec leurs histoires, ils peuvent l'employer. A vous de juger de leurs niveaux.

En cas de confrontation : ce sont des héros, donc par rapport à des personnes de la rue, ils l'emportent sans difficulté. Les protagonistes standards ne leur poseront pas de problèmes, sur une base individuelle.

Pouvoirs

Au début du scénario, les PJs disposeront de légers pouvoirs paranormaux, qui ne vont faire que grandir tout au long des événements.

Cette évolution doit être gérée par le MJ : la plupart du temps, c'est instinctivement, pour se protéger, que les PJs vont utiliser de nouveaux pouvoirs. Ensuite, ils pourront y faire appel au besoin.

Comme le scénario est prévu pour accepter de 4 à 6 joueurs, la gestion de ces pouvoirs peut être un casse-tête pour les MJs. Pour qu'il ait moins de facteurs à gérer si les joueurs sont nombreux, il est possible de limiter l'évolution des pouvoirs selon le nombre de PJs.

Phase 1 :

Les pouvoirs dont les PJs disposent avant le scénario (donc ce que les personnages savent), et au tout début de celui-ci.

Phase 2 :

Après la 1^{ère} rencontre avec les Mentaliens. Pour l'équilibre mental du MJ, il est sans doute souhaitable de limiter l'échelle des pouvoirs des PJs à cette phase si les joueurs sont 6.

Phase 3 :

Après un usage fréquent des pouvoirs de la phase 3, vers la moitié du scénario. Maximum possible s'il y a seulement 5 joueurs.

Phase 4 :

Vers le dernier tiers du scénario. Si les PJs ne sont que 4.

Lily Athénée

Lily est une jeune héritière grecque, qui a tout plaqué pour une raison mystique. Elle a cherché la « vérité » dans le désert du Sahara, où elle a souffert d'une fièvre qui a éveillé sa pyrokinésie. Bien sûr, Dieu était derrière tout ça.

Depuis, elle mène une vie de bohème, mais elle dispose quand même d'une carte bancaire internationale à crédit quasi-illimité, au cas où. Elle sait piloter et conduire à peu près tout ce qui existe, et sait survivre dans de nombreux environnements.

La pyrokinésie

- **Phase un :** capable d'allumer des petites flammes (bougie) dans tout son champ de vision, et de mettre un membre dans un feu type feu de camp sans se faire brûler.
- **Phase deux :** elle peut lancer des projectiles enflammés (même vitesse que si elle jetait une pierre, portée 10m, brûlure légère, peu précises contre des cibles mobiles), enflammer une zone proche (type feu de camp), et se protéger contre la brûlure d'un feu de joie.
- **Phase trois :** elle peut lancer des éclairs qui pourront atteindre des cibles mobiles (brûlure grave si de plein fouet, portée de 10m), créer un mur de feu de 3m de large, et survivre aux brûlures d'un incendie.
- **Phase quatre :** elle dispose d'éclairs suffisants pour incinérer un homme ou faire exploser un véhicule, portée 10m, peut créer un mur de feu

de 8m, et ne peut subir aucune brûlure possible.

Henri Beauchêne

Henri est un ufologue français renommé. Un jour, il a trouvé un vaisseau E.T. dans les Catskills (chaîne montagneuse de l'Etat de New York). Ce vaisseau, une entité biomécanique, lui a greffé un symbiote, une armure biomécanique elle aussi, sous l'impulsion de Dieu.

Cette armure protégera Henri sans même qu'il en soit conscient : elle n'est généralement pas apparente, mais lorsque le besoin s'en fait sentir, les parties du corps à protéger se recouvrent instantanément d'une couche d'un métal inconnu. L'armure peut aussi créer des sortes de tentacules.

De plus, il dispose d'un lien avec le vaisseau E.T. S'il le réalise, il pourra l'appeler à lui, et le commander, à partir de la phase 2, et avec l'aide de Dieu.

Henri ne sait pas tout ça, il s'est réveillé hors du vaisseau, et s'est enfui. Il s'est fait capturer par le FBI, et a réussi à s'enfuir, grâce à sa protection.

C'est un spécialiste du paranormal et de l'occulte, un roi du système D, avec beaucoup de contacts parmi les marginaux, une bonne culture scientifique, et il sait piloter les hélicos.

L'armure biomécanique

- **Phase 1 :** début du scénario, l'armure peut protéger Henri contre les armes blanches, et contre les chutes d'une hauteur de 3m ou impact équivalent (voiture à 20km/h, etc.).
- **Phase 2 :** protection contre les balles de pistolets légers et de uzis, et chutes de 6m, voiture à 40 km/h. Peut créer deux tentacules de 50 cm, ayant la force d'un homme.

- **Phase 3 :** protections contre les balles de fusil d'assaut (M16...), chutes de 10m, voiture à 60km/h. Trois tentacules de 1m.
- **Phase 4 :** protections contre armes lourdes (mitrailleuses), chutes de 15 m, voiture à 80 km /h. Quatre tentacules de 2m.

Vincent Edge

Vincent est un joueur professionnel d'origine jamaïcaine, qui a toujours disposé du don de manipuler les probabilités, de faire pencher le hasard en sa faveur. Il dispose également d'une intuition mathématique hors norme.

Il a un charisme et un aplomb qui lui permettent de se sortir de la majorité des situations gênantes. Il connaît très bien les villes de la côte Est des USA.

La chance

- **Phase 1 :** Edge dispose d'une chance anormale : il peut occasionner de petits ajustements, passant de 50/50 à 20/80.
- **Phase 2 :** il dispose d'une chance extraordinaire, lui permettant d'être protégé par exemple d'un tir à 10m (« il m'a encore loupé ? ! »)
- **Phase 3 :** il peut rendre ses ennemis malchanceux (glisser dans une flaque d'huile)
- **Phase 4 :** une fois par heure, pendant une minute, il peut bénéficier d'une chance miraculeuse, qui le protège complètement de tout

Nicholas Summer

Summer est un scientifique anglais de très haut niveau, 50 ans. Lors d'une visite dans une centrale nucléaire dont le réacteur est entré en fusion, son pouvoir s'est révélé : lorsqu'il dispose d'une énergie suffisante, il est capable de se téléporter.

Il s'est retrouvé nu et complètement amnésique dans le désert australien. Il a pompé une partie de l'énergie de la fusion (ce qui a suffi à arrêter la réaction), et s'est instinctivement téléporté très loin.

Il ne connaît pas son pouvoir au début du scénario.

Il dispose d'une très grande culture générale, en particulier dans le domaine scientifique.

La téléportation

- **Phase 1 :** Summer est incapable d'y faire appel par lui-même, elle se déclenche toute seule dans des situations désespérées. Il est complètement désorienté ensuite pendant deux heures (amnésie partielle). Il ne téléporte rien avec lui, même pas ses vêtements.
- **Phase 2 :** Summer peut se téléporter par volontairement. La distance n'est limitée que par l'énergie dont il dispose, mais il est désorienté pendant un temps proportionnel à la distance (quelques secondes s'il s'est téléporté sur 1m, une dizaine de secondes sur 10m, jusqu'à une dizaine de minutes en cas de téléportation extrême). Il peut téléporter les êtres vivants qui sont au contact avec lui, mais toujours pas d'objets (tout le monde nu).
- **Phase 3 :** désorientation moins longue (rien pour 1m, 2 secondes pour 10m, 1 minute au maximum). Peut téléporter des objets, toujours au contact (direct ou par l'intermédiaire de ceux qu'il téléporte).
- **Phase 4 :** pas de désorientation, peut téléporter des objets et des personnes qui ne sont pas au contact.

Sam Banefeld

Sam est un ex-yuppie, qui s'est drogué et a commis toutes sortes de malversations pour trouver l'argent pour se droguer.

Lorsqu'il s'est rendu compte qu'il allait se faire prendre, il a voulu se suicider avec une dose monstrueuse d'héroïne. Il a eu une vision

pendant son trip, a survécu, et n'a plus ressenti aucune dépendance. Il a découvert qu'il possédait le Don de soigner les gens et de se régénérer.

Depuis, il est devenu un vagabond.

La guérison

- **Phase 1** : il n'est pas soumis aux maladies, et guérit les blessures superficielles en quelques minutes. Il peut utiliser son pouvoir sur d'autres personnes, mais en subit le contre-coup sous la forme d'un épuisement complet...
- **Phase 2** : il ne peut subir aucun empoisonnement, régénère les blessures moyennes (une balle dans l'épaule) en 1h, le fait aux autres sans contre-coup en se concentrant pendant deux minutes
- **Phase 3** : il peut régénérer les blessures graves
- **Phase 4** : il peut régénérer les blessures mortelles ; et peut même, avec du temps, régénérer un membre. Il ne peut mourir qu'avec un trauma massif, ou en étant décapité, brûlé vif, etc.

Alexi Kurnienko

Alexi est un ancien du KGB, âgé de 60 ans et qui en paraît 25. Dans les années 60, il a été un des sujets d'expérience lors des études paranormales des services scientifiques du KGB.

Il est devenu un lycanthrope : un shaman sibérien lui a expliqué qu'il avait absorbé l'esprit d'un tigre de Sibérie.

En plus de ses capacités surnaturelles, il dispose des réflexes et des techniques de combat d'un soldat très bien entraîné.

La lycanthropie

- **Phase 1** : Alexi dispose de la force d'un être humain extrêmement athlétique, d'une vision parfaite, et d'un très bon sens de l'équilibre. Il pourrait être un athlète de niveau olympique dans n'importe quel sport.

- **Phase 2** : Il dispose de la force de trois êtres humains, d'une vision de nuit identique à celle d'un chat, de réflexes et d'une agilité anormale (funambule sans difficulté), et d'un odorat supérieur, presque animal.
- **Phase 3** : il dispose de la force de 4 humains, de la vision d'un chat, de son odorat, d'un 6^{ème} sens, et peut chuter de 5m sans se blesser.
- **Phase 4** : force de 6 êtres humains (soulève une Harley à bout de bras), de l'odorat d'un fauve (capable de sentir les émotions), il n'est jamais surpris, et chute de 8 m sans se blesser.

DIEUX ET DIEU

Communication subconsciente

On raconte qu'un enfant de deux survivants de la Shoah aurait eu des cauchemars dans lesquels il voyait ses parents dans l'enfer des camps de concentration. Cependant, ceux-ci lui avaient toujours dissimulé leur épreuve : l'enfant n'avait aucun moyen de savoir que ses parents avaient connu cette horreur.

Il semblerait donc que les parents aient communiqué leur expérience à leur enfant, de façon subconsciente, en utilisant un langage subverbal.

En tout cas, ce scénario part du postulat que les pensées subconscientes (l'activité générée par les 80% du cerveau qui ne sont pas exploités habituellement, à ce que l'on dit) peuvent être communiquées de façon inconsciente.

Subconsciences collectives

Supposons que la clé pour créer une Intelligence Artificielle soit de mettre en réseau des millions d'ordinateur, en leur fournissant des informations de façon quasi-illimitée. En sciences cognitives, ce principe d'une forme d'organisation qui peut sortir d'un « magma » d'informations est appelé « comportement émergent ».

C'est exactement ce qui s'est passé pour les dieux de l'humanité.

Au fil des voyages de l'espèce humaine et de l'amélioration de ses moyens de communication, le processus de transmission inconsciente évoqué ci-dessus a permis la mise en réseau des pensées subconscientes d'un nombre de plus en plus important de membres

de l'espèce humaine, exactement comme si l'on mettait de nombreux ordinateurs en réseau.

Dans chaque groupe humain, ces pensées se sont agrégées pour former des noyaux qui ont accédé à la conscience et à la sentience, chacune de leur côté.

Ces noyaux, sorte de « subconsciences collectives » ont formé les « dieux » adorés par les premières civilisations.

Guerres de religion et premiers élus

Lorsque les échanges entre les civilisations se sont accrus, ces « subconsciences collectives » se sont rencontrées.

Confrontées à des entités à la fois semblables et différentes à elles-mêmes, elles se sont d'abord affrontées.

Pour cela, elles sont passées par le biais des religions, utilisant leurs congrégations humaines, leurs corps, pour tenter de se détruire mutuellement.

Puis certaines d'entre elles ont découvert qu'elles pouvaient parfois éveiller le potentiel mental de certains humains. Ceux-ci se sont donc trouvés dotés de pouvoirs paranormaux, essentiellement d'origine psychique.

Ce furent les prophètes, les faiseurs de miracles, les prêtres, shamans, magiciens et sorciers de l'espèce humaine, les élus des dieux de l'histoire humaine, la vérité sous les légendes.

Virus

Puis, dans un lent processus qui s'est étalé sur toute l'histoire de l'humanité, ces consciences ont réalisé, peu à peu, qu'elles n'avaient pas besoin de s'affronter.

Scénario Sans Règles
HUMANITE V2.0



Peu à peu des alliances se sont créées, une sorte de neutralité s'est établie. Bien sûr, certaines d'entre elles s'affrontaient encore parfois, lors de sanglantes guerres de religion.

Tout cela jusqu'au changement.

A une époque indéterminée, une de ces entités a découvert comment elle pouvait assimiler les autres, en se répandant parmi elles comme un virus.

Elle a vite mis cette connaissance théorique en pratique. Au fur et à mesure des assimilations, les différences entre les religions se sont atténuées, l'œcuménisme¹ est devenu le maître mot. Les dieux se sont peu à peu fondus en Dieu.

Aux 19^{ème} et 20^{ème} siècles, cette entité a cessé de se préoccuper des humains, pour se consacrer à l'absorption de ses semblables.

Elle n'avait encore aucune idée de ce qu'elle ferait ensuite, ne sachant pas en particulier si elle voulait révéler son existence à l'espèce humaine.

Mais, récemment, à cause de l'invasion des Mentaliens, tout a changé.



¹ Œcuménisme : mouvement qui préconise l'union de toutes les églises en une seule, nous dit le petit Robert.

INVASION

Les Mentaliens

Les Mentaliens sont une race immatérielle, vivant initialement dans un repli des dimensions.

Sans corps, ils ne peuvent compter que sur l'énergie psychique / mentale pour se nourrir. Malheureusement pour eux, ils ont épuisé les ressources de leur plan d'existence.

Ils étaient sur le point de se livrer à des guerres intestines et cannibales, quand un d'entre eux leur a fait part de l'existence d'une faille entre les dimensions, par laquelle il leur était possible de passer. Malheureusement pour l'humanité, cette faille les a directement menés sur Terre.

Ils ont vu dans l'espèce humaine un formidable réservoir d'énergie. La considérant comme une simple proie, destinée à s'anéantir d'elle-même car suffisamment auto-destructrice pour construire des armes pouvant détruire plus de 50 fois leur planète ? LES Mentaliens n'ont pas hésité, et ont décidé d'en faire leur nourriture.

Pour réduire les risques, ils ont décidé de diviser l'espèce humaine pendant qu'ils en prenaient le contrôle. Ils ont donc pris possession des personnalités majeures de la planète (hommes d'état, dirigeants, etc.), et ont commencé des actions insidieuses de propagande, destinées à créer des luttes intestines sanglantes entre les nations, et même à l'intérieur de celles-ci.

Ainsi occupée, l'espèce humaine n'était pas censée réaliser l'existence des Mentaliens, qui pouvaient ainsi se livrer à leur festin.

De toute façon, en cas de danger, les Mentaliens disposent d'une arme parfaite : ils ont créé un virus mental, qu'ils peuvent relâcher sur l'espèce humaine à tout moment, si celle-ci devient trop dangereuse. Les éventuels

survivants pourront alors être rééduqués, et devenir un troupeau docile.

Psychologie

Les Mentaliens, à cause de leur nature purement mentale/spirituelle/psychique ont un esprit collectif, ce qui leur donne une mentalité de ruche. Ils agissent donc de manière complètement coordonnée, même s'ils ne peuvent le faire sur de grandes distances.

D'autre part, ce sont des prédateurs : ils se nourrissent d'esprits évolués, et ne voient dans la race humaine qu'un moyen de se nourrir. Ils sont donc sans pitié.

Castes

Ils se divisent en deux grandes classes : les dirigeants et les guerriers.

Les dirigeants disposent d'une plus grande présence dans leur conscience collective, ils sont plus importants. Ils peuvent donc disposer de plus de pouvoirs psys. Cependant, ils ont tendance à se protéger autant que possible.

Les guerriers sont des pièces sacrificables, dotées de moins de pouvoirs et de responsabilités que les dirigeants. Ils peuvent être employés comme kamikazes.

Sur Terre, on trouve actuellement 200 dirigeants, et moins de 5000 guerriers.

Spécificités des Mentaliens

Points forts

Ce sont des êtres formés de pure énergie psychique, tous leurs pouvoirs sont issus de cela :

- Vampirisme psychique : pour se nourrir, ils absorbent l'âme de créatures sentientes. Les corps de ces créatures se dessèchent jusqu'à entraîner la mort de celles-ci.
- Possession : les Mentaliens peuvent également prendre possession du corps des créatures sentientes, en gardant leurs souvenirs. C'est ce qu'ils ont fait aux hommes d'état.

- Sondage : les Mentaliens sont capables de lire dans les pensées superficielles, sur une distance d'une dizaine de kilomètres. En présence d'une foule, ils ont du mal à séparer les pensées, cela dit.

Point faible

Euh ? Ah si, quand ils prennent possession de corps humains, ils en modifient le métabolisme. Ceci tend à leur donner les yeux blancs.

Les Dirigeants sont capables de contrôler cet effet, sauf en cas de surprise.

Les Guerriers en sont incapables. C'est pourquoi ils portent des lunettes noires, la plupart du temps. Ce sont les Guerriers, qui ont généralement pris possession de postes-clefs dans les services secrets, la police, l'armée, qui ont donné naissance aux rumeurs des « Men in Black ».

Le Conseil Universel

Les Mentaliens ne sont pas la seule autre espèce sentiente de l'univers. En fait, les espèces intelligentes sont nombreuses, et généralement bien plus avancées que la race humaine.

Un Conseil Universel existe depuis plus de 10 000 ans. Il accepte en son sein toutes les espèces considérées comme évoluées (leurs critères sont variables selon les époques).

Pour être accepté au sein du Conseil, il faut disposer d'un parrainage d'au moins deux races différentes.

Une des attributions majeures du Conseil consiste en la protection des races qui en font partie. Entre espèces-membres, les guerres sont généralement proscrites, sauf accord des deux espèces.

Les Mentaliens sont au courant de l'existence du Conseil, mais pour l'instant, ils ne veulent pas en faire partie.

Lorsqu'il a pris une décision, le Conseil dispose généralement des moyens de la faire appliquer.

Les élus de Dieu

Il y a à peu près un an, Dieu a pris conscience de l'existence de la menace Mentalienne, en captant leurs émanations mentales. Il a compris la menace qu'ils représentaient, et pour protéger son corps, l'humanité, il a choisi des élus, dans le but de les utiliser pour contrer le péril.

Il a réussi à garder son existence secrète vis-à-vis des Mentaliens, et il a l'intention de préserver ce secret.

S'il agit en sous main plutôt que de rassembler l'espèce humaine pour combattre les envahisseurs, c'est pour deux bonnes raisons :

- Il a peur que si les Mentaliens réalisent son existence, et comprennent que celle-ci est liée à celle de l'espèce humaine, ils décident de choisir la solution de facilité : anéantir l'espèce humaine, pour anéantir Dieu.
- un petit groupe d'humains sera plus facile à contrôler, et à dissimuler aux sondes psy des Mentaliens

Pourquoi si peu d'élus ?

Dans toute l'histoire de l'humanité, il y a eu toujours eu peu d'« élus ». Ce sont en grande partie des facteurs génétiques qui expliquent cette rareté.

D'autre part, l'éveil des potentialités des élus a toujours nécessité beaucoup d'investissement et d'énergie de la part des dieux d'autrefois.

Aujourd'hui encore, Dieu a eu trop peu de temps pour préparer plus de quelques héros (si ce n'est Alexi, un projet à long terme).

A chaque fois, ce sont des plans de longue haleine, qui demande beaucoup d'investissements de sa part.

Plan de bataille

Dieu a appris les plans des Mentaliens, et l'existence du Conseil Universel en sondant superficiellement les envahisseurs, procédant avec précaution pour ne pas se faire repérer.

Après une analyse de la situation, il a réalisé que l'espèce humaine ne pouvait pas se débarrasser des Mentaliens sans aide extérieure. Il faut faire appel au Conseil Universel, et convaincre ses membres d'y intégrer l'humanité pour que celle-ci bénéficie de la protection due à tous les membres.

Elle a donc choisi de créer de nouveaux élus, les PJs bien sûr.

Pouvoirs de Dieu

Manipulation des foules, protection mental/psychique d'un petit nombre, dissimulation aux sondes psy des Mentaliens.

Peut communiquer avec les humains pendant leurs rêves ou lors de transes.



LA REVELATION

Guidés par Dieu, les PJs vont rapidement apprendre l'existence des Mentaliens. Malheureusement, ceux-ci vont aussi réaliser que les PJs existent.

Arrivée à l'aéroport

Le scénario commence à bord d'un avion, vol 7046 de Washington à Miami. C'est une des rares lignes encore régulières, malgré la guérilla.

Les PJs sont tous à bord, sauf Henri Beauchêne. Ils se sont arrangés pour prendre ce vol, car ils ressentent une attraction irrésistible pour Miami. Beauchêne, lui, les attendra à l'aéroport.

Dans la cabine, ils vont se repérer mutuellement, ils auront l'impression de se reconnaître les uns les autres (voir la fin de leurs feuilles de perso).

Pendant le vol, un petit incident destiné à placer l'ambiance, et à « placer » les personnages dans l'univers de jeu : lorsqu'ils seront entrés en Floride, des F-16 viendront encadrer leur avion. Le commandant annoncera à la radio qu'il s'agit de F-16 de l'armée du seigneur de guerre Morgan (voir plus loin, la Nouvelle-Orléans).

Les chasseurs accompagneront le vol pendant un moment, puis s'éloigneront.

Faites de même avec Beauchêne lorsqu'il s'approche de l'aéroport en voiture : barrages, contrôle de police,...

L'avion atterrira à 19h à Miami. Lorsqu'ils seront tous ensemble, ils se reconnaîtront. Ils sauront qu'ils se sont vus en rêve dans les jours précédents.

A Miami même, ils auront la sensation qu'ils doivent se diriger vers la mer, la zone des

docks, plus précisément, tout ayant l'impression très nette que c'est risqué et qu'ils doivent surtout rester cachés.

Les docks

Les PJs pourront repérer les lieux et se cacher. Avant la réunion, les docks seront quasiment vides.

Puis, vers 23h, peu à peu, des limousines convergeront vers la zone, et des hélicoptères commenceront un ballet aérien autour de la zone.

Les PJs verront alors des hommes d'état, des patrons de multinationale, et même le Pape débarquer des véhicules. Ils pourront réaliser que des chefs d'Etat ennemis sont présents à cette réunion. En tout, il y aura plus de 100 des personnalités les plus importantes de la planète, accompagnés de leurs gardes du corps qui, étrangement, portent tous des lunettes noires.

Les MIBs se chargent de nettoyer la zone pour éliminer les témoins potentiels : clochards, dockers attardés, dealers. Ceux-ci vont servir d'apéritifs aux Mentaliens : les dirigeants vont les fixer un par un, et les PJs verront les prisonniers se dessécher, et se momifier sous leurs yeux, pour finalement tomber au sol comme de simples coquilles.

Faites comprendre aux PJs que les MIBs semblent savoir exactement où trouver les intrus, comme s'ils avaient conscience de leur présence. Bien entendu, les PJs sont protégés de ce sondage mental par Dieu.

Les dirigeants se rassemblent ensuite en cercle, et restent immobiles sans parler. Leurs corps s'effondrent, et des ectoplasmes sortent de leurs bouches et de leurs oreilles, pour se rassembler au centre du cercle. Sensation de froid.

A ce moment-là, ils apercevront les PJs : tous les regards se tournent simultanément vers eux. C'est à ce moment-là que les PJs réaliseront que leurs yeux sont blancs. Ce sera aussitôt la

débandade la plus complète, les dirigeants vont aller se réfugier dans leurs véhicules, pendant que les MIBs tenteront d'éliminer les témoins.

Les PJs devront réaliser qu'ils n'ont aucune chance face à la centaine de MIBs, et qu'ils devront s'enfuir.

FUITE

L'éveil des pouvoirs

Les MIBs feront appel à toutes les forces de police présentes pour poursuivre les humains qu'ils n'ont pas été capables de sentir. C'est la première fois que cela leur arrive, et ils considèrent les PJs comme une menace potentielle, qu'ils veulent capturer.

C'est pendant la fuite dans la ville que les pouvoirs des PJs (phase 2) se révéleront, sous le coup de la surprise. Ils les utiliseront d'abord les utiliser instinctivement, puis apprendront à les contrôler.

Organisez une poursuite dantesque et héroïque, avec hélicos, voitures, barrages de blindés, motos, manifestations qui prennent les flics à partie (dirigées par Dieu, discrètement).

Lorsque les PJs seront bloqués, cernés par des hélicos armés leur sommant de s'arrêter, ils verront certains de ces hélicos exploser. Leurs poursuivants se feront attaquer par des hommes surgis de partout, et surarmés.

Certains des ces hommes, en tenue paramilitaire, viendront convaincre les PJs de les suivre. Ils se présenteront d'abord comme « la résistance ».

Dans la bataille qui s'ensuivra entre les forces de l'ordre contrôlées par les MIBs, et « l'armée de libération », les PJs seront entraînés dans les égouts de Miami.

Ils constateront rapidement que ceux-ci ont été aménagés, pour créer une véritable forteresse

souterraine (pensez à Terminator), avec portes blindés, réserves de munitions, points de contrôle... Ils doivent avoir l'impression que le camp de la résistance est capable de résister à toute attaque en force, que c'est un refuge idéal.

Les résistants

Ensuite, les membres de la résistance feront des présentations plus poussées. Ils appartiennent en fait à l'ALEMI, l'Armée de Libération des Etats du Montana et de l'Idaho, et ils se considèrent comme l'épine dorsale de la résistance.

Peu à peu, les PJs devraient comprendre qu'ils ont été sauvés par des tarés survivalistes, membres d'une milice anti-fédérale, et convaincus qu'il existe une conspiration mondiale visant à priver le citoyen américain de base de ses droits à la liberté (et au port d'arme). Ils n'ont sauvé les PJs que parce qu'ils étaient poursuivi par les « salopards du FBI, à la solde du gouvernement fédéral »...

Les PJs pourront peu à peu réaliser que les membres de l'ALEMI ne sont absolument pas au courant de l'existence des Mentaliens. En fait, Dieu les a utilisés pour aider les PJs.

Si les PJs racontent ce qui leur est arrivé, ils pourront constater que les tensions sont nombreuses parmi les dirigeants de la milice : certains d'entre eux sont allégrement prêts à croire à une invasion extra-terrestre, un autre est persuadé que les PJs ont été les témoins d'une incursion dans notre réalité de démons venus se nourrir de l'âme des dirigeants avant de déclencher l'apocalypse, d'autres soutiennent que les PJs ont été victimes d'une hallucination collective induite par les drogues gazeuses fabriquées par la Mafia Russe, un autre enfin pense qu'ils sont des taupes du FBI.

Bref, les PJs sont dans une véritable fourmilière de cinglés, prête à éclater à cause des tensions internes. Le tout avec des malades surarmés.

Cependant, les miliciens ne voudront pas laisser partir les PJs, et leur « demanderont » de dormir sur place, pour y voir plus clair le lendemain, à tête reposée.

Quelques barjots

MacMullan, colosse blond, au corps complètement tatoué, raciste.

Papy Mulley, un vieillard théoricien du chaos, persuadé que la fin des temps est proche.

Suzan Inferno, jeune fille de 17 ans qui prétend avoir été enlevée par des E.T.

Charly, un manchot qui n'a pas encore compris que le bloc de l'est n'était pas tombé...

Visions

Durant la nuit, les PJs partageront un rêve commun.

Ils seront dans des bayous, et s'avanceront à travers des écharpes de brume, en pataugeant dans la boue et la vase. Au loin, ils entendront le roulement étouffé d'un tambour. Ils pourront constater que leurs torsos, nus, ont été recouverts de peinture rouge, à moins que ce ne soit du sang, et qu'ils portent autour du cou des sortes de gris-gris (pattes de poulet, etc...). Tout porte à croire qu'ils sont munis des attributs du culte vaudou.

Ils se sentiront surveillés, et au bout d'un moment, ils réaliseront que la brume est en train de s'agréger pour donner naissance à des formes fantômatiques qui commenceront à les courser. Des yeux blancs comme ceux des dirigeants et des MIBs semblent les fixer depuis la brume...

Poursuivis, ils arriveront après une course frénétique à une clairière, l'origine des sons de tambour. Au centre de la clairière, agenouillée dans un cercle de cendre, ils verront une vieille femme noire, qui leur sourira, et leur dira « Mama Lion vous attend à la Nouvelle-Orléans ».

Derrière Mama Lion, ils auront le temps de voir un homme émerger de l'ombre, un grand noir habillé d'une robe rouge, qui fera mine de leur parler. Et le rêve s'arrêtera là.

Bien entendu, le rêve est envoyé par Dieu.

Trahison !

Les PJs se réveilleront en sursaut.

MacMullan, un des résistants rencontrés la veille, sera à la porte de leur pièce, les menaçant d'une arme. Les PJs réaliseront avec surprise que l'homme a les yeux complètement blancs. Il est possédé !

Si les PJs ne réagissent pas assez vite, MacMullan se fera tuer par un autre milicien, pas encore possédé, qui expliquera rapidement aux PJs que certains des résistants ont trahis et ont commencé à tirer sur leurs propres amis !

En fait, les Mentaliens ont rapidement retrouvé la trace des miliciens, et la protection de Dieu n'a pas pu s'étendre aux « résistants ». Certains d'entre eux se sont donc fait posséder, et ils ont commencé un véritable carnage.

Les PJs devront donc fuir du QG, devenu un véritable champ de bataille. Organisez encore une fois une fuite frénétique, en jouant sur les lieux fermés, les impasses, les couloirs, les portes qui refusent de s'ouvrir, les explosions, la panique.

Lorsqu'ils s'en seront sortis (avec sans doute un meilleur contrôle de leurs pouvoirs), ils auront une direction, cette fois : ils doivent trouver Mama Lion.

Laissez leur trouver n'importe quel moyen pour se rendre à la Nouvelle-Orléans, où ils pourront penser qu'ils auront la réponse à leur question.

Si vous trouvez que ça prend trop de temps, vous pouvez toujours faire un fondu au noir, et passer à la prochaine scène, où ils se rapprochent de la Nouvelle-Orléans en voiture.

LA NOUVELLE-ORLEANS

La ville

La ville de la Nouvelle-Orléans est en folie : Wesley Morgan, un général de la Garde Nationale, a fait sécession, et il est devenu un véritable seigneur de guerre. Il a fait de la ville son quartier général, et a une véritable armée à sa disposition, dont un porte-avion nucléaire !

C'est bien sûr un Mentalien qui a pris possession du corps du général Morgan.

La Nouvelle-Orléans vit un cauchemar. Depuis trois jours, par exemple, Morgan a ordonné un carnaval permanent : les gens qui refusent de s'amuser sont passés par les armes, sommairement...

Les rues sont donc pleines de danseurs déguisés, épuisés par une terrible fête permanente. Les hommes du général sont les seuls à avoir conservé des vêtements normaux, et ils ont ordre d'abattre ceux qui arrêtent de danser.

Trouver Mama Lion

Les PJs pourront entrer dans la ville sans difficultés (ce n'est qu'à la sortie que les soldats refusent de laisser passer les civils). A chacun, on fournira un déguisement...

Les PJs devront donc mener leur enquête pour trouver Mama Lion dans une ville en folie, en jouant à cache-cache avec les hommes de Morgan.

Pour trouver la vieille femme, ils doivent réaliser qu'elle doit être connue dans le milieu du

vaudou. Ils peuvent par exemple se renseigner dans des boutiques de gris-gris. Sinon, ils peuvent aussi tenter de trouver des connaisseurs auprès de la tombe de Marie Laveau, une mambo célèbre : il y a toujours des pratiquants qui vont lui rendre hommage.

En désespoir de cause, les PJs pourront être aidés par des millénaristes qui circulent dans les rues : « Dieu veut vous aider », et leur refileront des tracts portant l'adresse de Mama Lion. Encore une fois, c'est Dieu qui leur donnera un coup de pouce. Les prophètes fous, interrogés, ne sauront plus d'où viennent les tracts.

Il se peut également que les PJs tombent sur des cadavres momifiés dans des ruelles désertes, signe certain que des Mentaliens sont dans la ville.

Au bout d'une heure de recherche, une rumeur courra dans toute la ville : le seigneur de la guerre Morgan ordonne à tout le monde de cesser la fête, et d'abandonner les déguisements. Tout le monde doit rentrer chez soi, jusqu'à contre-ordre. Les Mentaliens auront fini par réaliser que les PJs sont dans la ville.

Les danseurs, soulagés, mais anxieux à l'idée d'un nouveau jeu de Morgan, videront donc les rues rapidement, et celles-ci deviendront vite le territoire des patrouilles, à la recherche des PJs. Seuls quelques malchanceux, habitants de l'autre côté de la ville, seront encore dans les rues, désespérant d'arriver à leur domicile.

La mambo

Mama Lion est aveugle. Lorsqu'elle ouvrira la porte de sa boutique, les PJs risquent de croire qu'elle est possédée par un Mentalien.

Après ce quiproquo, Mama Lion, une vénérable mambo de plus de 80 ans, leur expliquera la situation en utilisant ses propres termes.

Pour elle, les Guédés, des loas maléfiques tentent de prendre le contrôle de la Terre, en prenant possession des « grands chefs ». Mais heureusement, les autres loas veillent, guidés par Papa Legba.

Ils ont donné certains pouvoirs aux PJs, afin d'en faire leurs champions.

Mama Lion proposera aux PJs de participer à une cérémonie Bois-Caïman, afin de contacter les loas bénéfiques.

La transe

Pour la cérémonie, les PJs et Mama Lion devront se rendre dans les marais proches de la ville (« la cérémonie Bois-Caïman a toujours lieu dans les marais. Vous ne le saviez pas ? »).

Arrivés sur place, les PJs devront aider Mama Lion à préparer la cérémonie : ils devront l'aider à placer des bougies, à tracer un grand cercle avec la cendre (un véné), et à égorger des poulets...

Elle leur indiquera de se placer au centre du cercle, et d'ingurgiter une potion à base de sang de poulet et de leurs propres crachats.

Quand les PJs l'auront fait, ils seront saisis d'une torpeur insidieuse, puis ils auront l'impression que leurs esprits se sépareront de leurs corps.

Ils se retrouveront dans le véné, entouré de brume. Un autre personnage sera là, le grand noir imposant vêtu de rouge, et au visage couturé de cicatrices rituelles, qu'ils ont aperçu dans leurs rêves. Ses yeux brillent d'une lueur dorée, et sa voix donne l'impression d'être composé d'un chœur de voix entremêlées.

« Bienvenue. Je suis Papa Legba, en tout cas pour l'instant. Mama Lion vous a dit que vous étiez des élus. C'est vrai. Vous avez été choisis pour protéger votre espèce.

Ceux que Mama Lion appelle les Guédés sont en fait des Mentaliens, une race de prédateurs psychiques venus d'une autre dimension.

Ils ont l'intention de prendre le contrôle de la Terre, en faisant tout pour que les humains se combattent entre eux. Ils veulent réduire votre espèce à un rôle simple. Celui de nourriture...

Heureusement, vous pouvez quérir de l'aide. Seule, l'humanité ne peut rien faire contre les Mentaliens : ils disposent des moyens de détruire l'espèce humaine en répandant une sorte de virus mental. S'ils pensent la situation désespérée pour eux, ils n'hésiteront pas.

Il faut donc que vous preniez contact avec le Conseil Universel, et que vous obteniez l'entrée de l'humanité en son sein.»

Il leur transmettra alors une vision, celle du Conseil Universel (cf. ci-dessous).

Au moment où Papa Legba commencera à expliquer comment contacter le Conseil Universel, il semblera être troublé. Puis il enjointra aux PJs de fuir, avant de crier « Le virus ! Dépêchez-vous, il ne reste plus de temps ! ». Les brumes de la transe se refermeront sur eux comme une vague, et ils se réveilleront.

Au moment où ils sortiront de leur transe, des F-16 survoleront le marais : il s'agira encore une fois des Mentaliens, qui ont commencé à prendre conscience de l'existence de Dieu. Ils sont désormais capables de le repérer, et tentent de lui faire subir des attaques psychiques ce qui l'a obligé à rompre la transe des PJs.

Les F-16 bombarderont les marais en utilisant du napalm. Les PJs devront fuir, rapidement, en traînant avec eux une Mama Lion presque impotente, vidée de son énergie à cause de la cérémonie.

Le virus

Ce que Dieu craignait est en effet arrivé : les Mentaliens, conscients de l'existence de Dieu et effrayés par les nouveaux pouvoirs inconnus dont disposent les humains, ont décidé de lâcher leur arme ultime, le virus mental. Ils préfèrent des survivants peu nombreux qu'ils pourront rééduquer à toute menace potentielle.

Celui-ci, telle une vague, balayera les groupes humains, tuant les plus faibles, et débilitant les autres.

Dieu essaiera de protéger les humains, mais il au fur et à mesure de la mort du plus grand nombre, il s'affaiblira proportionnellement.

Dès que les PJs remettront le pied en ville, ils seront témoins de scène d'apocalypse : les gens se tiendront la tête entre les mains, hurlant de souffrance. Des cadavres joncheront déjà le sol, les plus fortunés erreront le regard vide, hébétés.

A travers le monde entier, le virus fait des ravages.

A partir de ce moment, c'est le compte à rebours pour les PJs.

Temps	Pertes
30 mn	500 millions
1h	1, 2 milliards
1h30	2 milliards
2h	3,5 milliards
2h30	4 milliards

Bien sûr, les MIB continueront à pourchasser les PJs.

LE CONSEIL UNIVERSEL

Comment s'y rendre

Malgré la pression, les PJs devraient trouver eux-mêmes la solution pour se rendre au Conseil Universel.

Deux solutions existent, mais récompensez l'imagination de vos joueurs si ceux-ci trouvent un moyen différent un tant soit peu crédible, en les laissant faire.

- Henri utilise sa liaison avec le vaisseau extra-terrestre avec lequel il est en symbiose, et l'appelle jusqu'à lui. Ensuite, ce vaisseau étant capable de plier les dimensions, ils pourront rejoindre le Conseil,
- Summer peut réaliser qu'en théorie, s'il dispose d'une énergie suffisante, il peut se téléporter n'importe où. Après un savant calcul, il réalisera qu'il lui faut au moins l'énergie d'un réacteur nucléaire.

Le vaisseau E.T.

Henri aura besoin de toute l'énergie psychique du groupe et de Mama Lion pour pouvoir appeler le vaisseau.

Il leur faudra donc accepter d'ouvrir leurs esprits les uns aux autres.

Lorsque Henri entrera en communication avec le vaisseau, si les autres ne l'aident pas, il sentira un lien ténu, et sera assailli d'images étranges, il verra des formes organiques entremêlées avec des constructs techno-logiques inconnus (pensez aux décors d'Alien).

L'idéal serait de faire peur aux joueurs : quand les PJs aideront Henri, ils seront assaillis par ses visions, les pensées d'un vaisseau biomécanique n'ayant rien à voir avec la race humaine.

Pour eux qui n'y sont pas habitués comme Henri, donnez leur l'impression qu'ils

deviennent fous, que leur esprit déborde, qu'il vacille.

S'ils s'acharnent, s'ils tentent malgré tout de garder le contact, le vaisseau les rejoindra.

Ils verront apparaître au-dessus d'eux une gigantesque forme, aux formes étranges et non symétriques, d'une teinte sombre, qui semblera émettre une pulsation. Ils seront alors transférés à l'intérieur, et le vaisseau se téléportera en plein milieu du Conseil Universel, grâce à l'image que Dieu leur en a donné, et que le vaisseau piochera dans leurs pensées.

Un réacteur nucléaire

Si un des PJs pense à la capacité de téléportation de Summer, celui-ci, grâce à son intelligence supérieure, pourra rapidement réaliser que, théoriquement, rien ne l'empêche de se téléporter avec le groupe jusqu'au Conseil Universel. Sauf l'énergie : un rapide calcul montrera qu'il lui faudra au moins disposer de celle d'une centrale nucléaire, à condition que le réacteur soit en surchauffe complète...

Ils pourront se souvenir que le porte-avion qui mouille au large de la Nouvelle-Orléans est à propulsion nucléaire. Sinon, ils devront entrer dans une centrale. Cela dit, avec tous les humains se tordant de souffrance au sol, ils ne devraient pas avoir de difficultés majeures, si ce n'est quelques MIB.

Il leur faudra encore oser croire qu'ils peuvent s'en sortir en mettant un réacteur nucléaire en surchauffe....

Le Conseil

Lorsque les PJs se téléporteront au Conseil, ils verront une scène incroyable : ils se trouveront

devant des gradins d'une taille gigantesque, sur un sol d'une pierre noire parfaitement lisse.

Des milliers de représentants de races diverses, affolés par l'apparition (soit d'un gigantesque vaisseau, soit d'un groupe d'humains éventuellement nus – cf. la téléportation de Summer), hurleront et courront dans tous les sens.

Au bout de quelques secondes, le « speaker », un globe protoplasmique diffusant une lumière verdâtre, fera un appel dans une langue gutturale, à l'extrême limite de la perception humaine.

Des assistants, vaguement humanoïdes, à part leurs 50cm de haut, leur peau orangée, et leurs bras tentaculaires, s'approcheront des PJs, et leur toucheront le torse.

Ensuite, les PJs pourront comprendre ce qui se dit au Conseil.

Ils seront immédiatement interpellés par le « speaker », qui les sommera, au nom du Conseil Universel des Races Majeures, d'expliquer leur interruption de la séance.

Les PJs devront alors expliquer la situation. Ils seront parfois interrompus par des membres du Conseil, qui n'accepteront que difficilement l'urgence de la situation pour la race humaine.

Les PJs devront être particulièrement convaincants pour réussir à obtenir une véritable attention.

Alors qu'ils sembleront avoir captivé leur auditoire, coup de théâtre : des ectoplasmes blanchâtres identiques à ceux qui sont sortis des corps des dirigeants humains sur les docks de Miami, apparaîtront aux côtés des PJs.

Les Mentaliens auront retrouvé leurs traces, et ils voudront plaider leur cause devant le Conseil. S'exprimant par impulsion mentale, ils expliqueront froidement que, pour eux, les humains sont une espèce inférieure, indigne d'entrer dans le Conseil.

Scénario Sans Règles
HUMANITE V2.0



Les PJs devront défendre la cause de l'humanité et de son avancement devant le Conseil, alors que les Mentaliens pointeront les guerres de l'humanité, la course aux armes, la violence des humains entre eux, comme des arguments pour expliquer que la Terre ne va faire que s'autodétruire inéluctablement. Alors qu'en servant de proies aux Mentaliens, ils auront au moins une utilité !

Aux PJs de jouer !

S'ils arrivent à convaincre le Conseil, les Mentaliens se plieront aux ordres de celui-ci.

S'ils n'ont pas été brillants, la Terre sera placée sous surveillance, en attendant de voir son développement.

S'ils sont minables...

La situation sur Terre dépendra de leur rapidité. Suivante leur vitesse, Dieu sera plus ou moins préservé. Si l'espèce humaine a perdu plus de 4 milliards de membres, Dieu ne sera plus que l'ombre de lui-même.

En tout cas, il leur expliquera toute l'histoire. Et il leur demandera de décider de que l'humanité doit savoir de tous ces événements.

SOURCES D'INSPIRATION

Pour construire ce scénario, les X-Files et toute la vague parano/complot aliens ont bien entendu été une forte source d'inspiration.

Les comics de super-héros aussi, bien sûr, surtout les plus récents, qui tentent d'expliquer les super-pouvoirs par autre chose que les sempiternelles mutations et autres expositions à des déchets radioactifs.

Mais aussi et surtout, le concept du Dieu né d'une « mise en réseau » des processus subconscients de l'humanité, et accédant à la sentience est issu de « Wyrn », de Mark Fabi, un bon bouquin en anglais mélangeant avec allégresse la culture internet, celle des hackers, et la nôtre, la culture rôliste.