

# Khaos 1795 : Khaosium

## Synopsis :

Groupe hétéroclite de révolutionnaires, spécialistes des missions de sauvetage et de protection de sympathisants de la Révolution, les personnages sont sollicités par la Garde Nationale pour retrouver un homme important à leurs yeux.

La mission est simple : récupérer la personne à " l'Auberge Rouge " située aux environs de la Bibliothèque Royale et l'amener à la maison close " La Lazarette ". Le trajet ne dure pas plus d'une heure. Et pourtant, cela fait douze heures qu'on n'est sans nouvelle de cette personne. Voilà le prélude à une opération de sauvetage qui mènera les PJ pas si loin de l'Enfer...

Niveau des joueurs requis : Bon, et plus précisément avoir un esprit vif tout au long du scénario.

Connaissance de l'univers du jeu : Peu importe, même s'il y a une préférence pour des néophytes.

## Contexte :

Paris, 23 décembre 1795. Voilà un an et demi que le culte de l'Être suprême et son émanation civile nommée Tribunal, tous deux dirigés par Fouquier-Tinville, a imposé sa tyrannie à la France.

Un an et demi que leur divinité obscure est apparue au-dessus de l'Observatoire de Paris sous la forme d'un énorme vortex de feu qu'on appelle l'Oeil.

Et depuis, Paris et le nord de la France sont sujets à d'irrationnels changements de la réalité qui ne cessent de croître ...

Mais des forces s'organisent face à la tyrannie. Des résistants qui ont choisis de s'allier pour faire front contre la Nouvelle-Terreur, et sauver l'idéal de la Révolution!

Le scénario se passant en hiver, le temps est neigeux. Au MJ de voir s'il s'agit d'une simple couche de neige, de la chute de quelques flocons ou alors d'une tempête hivernale. Cette météo peut évoluer au grès du MJ tout au long du scénario.

## PARTIE I – Le pourquoi du comment

### Cet homme si important...

...se nomme Blake Smith et vient des États-Unis d'Amérique.

Il est venu sur ordre de son gouvernement qui répond à l'aide demandée par le Général Lafayette dans sa lutte contre l'Oeil.

Le gouvernement américain ayant une dette envers cet homme, il commence à préparer un débarquement avec les suivants de Lafayette...mais également avec Rome. La papauté a déjà quelqu'un sur Paris : Carla Di Verdi, qui réside dans le même bâtiment que le célèbre salon portant son nom. Elle a été également contactée par la Garde Nationale il y a quelques semaines.

Ainsi, la Garde Nationale, les États-Unis, et la Papauté ont opté pour le plan suivant :

Faire déclencher une guerre entre la France et l'Italie.

Organiser un débarquement américain dans l'ouest de la France.

Profiter du tumulte pour que la Garde Nationale prenne les rênes de la Révolution derrière le Jeu de Paume.

Mais voilà, un plan si conséquent n'est jamais aussi simple...

### Comment l'arrestation est arrivée.

Sitôt l'ordre donné, les personnages s'étaient donnés un jour de repos préparatif avant de se mettre en planque dans l'Auberge Rouge.

Sauf qu'Antoine Levesque, traître du groupe, a immédiatement été contacté par sa hiérarchie pour donner la description qui lui a été donnée.

Il fallut 2 jours avant que l'Armée Intérieure n'intercepte Blake Smith, alors à peine sorti du salon de Carla Di Verdi (le 22 décembre au soir)...

### La mission des personnages

Ils ont été prévenus trois jours avant d'une mission consistant à escorter quelqu'un dans Paris. L'ordre donné était simple et concis :

"L'Auberge Rouge, à trois rues de la Bibliothèque Royale. Le 23 décembre à midi. Un homme avec une lourde veste bleu nuit, une chemise noire et un grand collet marron. A aussi un bicorne de même couleur que la veste avec une cocarde noire. Il mettra son bicorne sous son bras droit. Lui demander si le temps sera venteux à Orléans. L'amener à la Lazarette, à côté de la prison Saint Lazarre. Faire comme d'habitude."

Sauf que les personnages sont dans l'Auberge (et ses environs) depuis 12 heures au-delà de l'arrivée supposée de cette personne...

## PARTIE II – A la recherche du bicorne

**Il faut trouver leur cible. Chaque PJ peut trouver des informations via son cercle révolutionnaire.**

Garde nationale : Arrestation d'un type au salon de Carla Di Verdi.

Jeu de Paume : Vague de nouveaux «arrivants» à la Nouvelle-Bastille.

Siècle des Lumières : Comme le cabinet des ombres...

Cabinet des Ombres : Un anglophone à bien débarqué à Paris. Il a été aperçu dans Rive-Nord.

Citoyens Corsaires : Pensent que l'homme que les PJ recherchent est anglophone. Un citoyen-corsaire a aperçu l'homme se balader non loin de la section l'Enragé à la rue

# Khaos 1795 : Khaosium

Croix des petits champs, vers les Tuileries. Son accent lorsqu'il acheta du vin était très particulier...

Tribunal (Traître seulement) : On lui apprendra que Blake Smith est bel et bien américain. De plus, il saura aussi qu'il a été emmené à la Nouvelle-Bastille, dans le cadre d'un test sur la fonctionnalité de cette prison...

## Les PJ peuvent aussi se servir de leur milieu d'origine pour trouver des informations.

Armée : Arrestation d'un homme correspondant au profil recherché par les PJ. A deux rues du salon de Carla Di Verdi.

Cour des miracles : Sur le lieu de l'altercation, pourront décrire l'arrestation d'un homme correspondant à la description qu'ont les PJ. Ont pu entendre un accent «particulier».

Tribunal : Au courant de tout ça, peut demander des précisions à l'A.I.

Noblesse : Savent qu'un anglais (fortement cultivé d'ailleurs!) est à Paris et est passé au salon de Carla Di Verdi pas plus tard qu'il y a deux jours.

Très logiquement, les personnages devraient avoir les informations qui vont se recouper entre elles. Cela mène les PJ vers la Nouvelle-Bastille.

## Les instructions des Cercles révolutionnaires.

Cabinet des ombres : Continuer à chercher le traître. Suivre la mission, cela sert bien comme couverture.

Garde nationale : Il se verra révéler le but de la venue de l'homme, sans parler de l'alliance avec les italiens. Il doit le libérer à tout prix.

Citoyens-corsaires : En savoir plus sur l'anglophone. S'il s'agit d'une ingérence étrangère, éliminer la menace... coûte que coûte.

Jeu de Paume : Faire la mission comme prévu. Cela dit, il est partisan des idées de Gracchus et les citoyens corsaires pourraient le convaincre!

Tribunal : Suivre le groupe. Trouver un moyen de glaner des informations sur les révolutionnaires et surtout...montrer une preuve de sa loyauté. Par exemple, l'arrestation d'un ou plusieurs membres du groupe et récupération de l'américain bien sûr!

## PARTIE III – L'Enfer de la Bastille

### Préparer le coup

Le dispositif de sécurité devant la Nouvelle-Bastille est conséquent :

4 gardes à l'entrée avec deux chiens normaux.

40 ou 50 patrouilleurs avec des chiens. Organisés en patrouilles de 4 ou 5 chacun disposant d'un chien. Il y a 5 patrouilles avec des chiens, et 5 avec des molosses K.

Il se passe deux minutes entre chaque patrouille en un même endroit, sachant qu'elles voient plus ou moins loin selon les conditions climatiques (comme les PJ d'ailleurs).

Inutile de préciser qu'un minimum de préparation est absolument nécessaire pour pénétrer dans cette vaste enceinte, entourée d'une palissade de bois et de bâches. D'autant que prendre d'assaut une forteresse de 60 mètres de long pour 30 mètres de large et une dizaine de mètres de hauteur au niveau des tours est tout bonnement impensable. La Nouvelle-Bastille est certes en construction mais n'en reste pas moins monumentale.

Voici quelques idées que pourraient utiliser les PJ pour pénétrer dans l'enceinte :

Utiliser une bombe : Uniquement pour créer une diversion non loin de la forteresse! Permet de dégarnir une dizaine de gardes (au minimum) et peut-être d'ouvrir une voie vers une entrée de service? Cela sera juste plus compliqué de sortir car de nombreuses patrouilles quadrilleront le quartier pendant au moins une journée.

Autre défaut, cela prend plus de temps pour trouver un stratagème pour transporter la machine, la convoier malgré le couvre-feu nocturne, etc etc etc.

Créer une émeute : moins efficace que la bombe mais plus rapide, plus simple.

Prendre les uniformes d'une patrouille abattue. Il est aussi possible dans la forteresse d'en trouver un pour l'américain.

### Trouver l'américain

La solution la plus viable pour s'infiltrer est l'entrée de service de la forteresse.

Une fois à l'intérieur, en fouillant bien et en faisant attention aux quelques gardes, les personnages devraient trouver assez facilement leur cible. Beaucoup de couloirs, de cellules, aucun problème ou presque ne viendra perturber l'avancée des PJ jusque-là.

Il faut juste ajouter quelques descriptions sur les prisonniers que peuvent voir les PJ (selon l'inventivité du MJ). Le tout dure à peine plus d'une demi-heure.

### Sortir de la Nouvelle-Bastille

C'est là que tout se complique. Cette partie du scénario est essentiellement basée sur l'improvisation du MJ, qui devra ajuster la difficulté selon les actes des joueurs.

Faire une description préfabriquée de ce qui pourrait arriver dans un édifice complètement altéré par le Khaos serait inapproprié et il y a autant de possibilités que de MJ. Pour cette partie du scénario le MJ peut utiliser les tables Khaos 1, 4 et 5 en entier et l'effet N°4 de la table 2. Ces tables sont présentes aux pages 6 et 7 du supplément "Les Secrets" et sur l'écran du meneur.

Mais voici quelques conseils : jouez de véritables tours tordus à vos joueurs. Dès qu'ils ouvrent une porte, c'est un placard. S'ils retournent en arrière, ils verront le même couloir qu'ils ont emprunté il y a cinq minutes mais avec les notions d'espace et de temps complètement altérées. Si jamais ils montent, ils vont se retrouver dans un sous-sol.

Cela doit-être haletant et jouer sur l'aspect d'enfermement, de dédale qui entoure les personnages.

Insistez sur la possible paranoïa du groupe qui peut naître à cause de la perte totale de repères et aussi à cause de leurs différents buts et objectifs qui se retrouvent en apparence réduits à néant pour plusieurs d'entre eux.

Enfin, au moment le plus désespéré, le plus éloigné de toute possibilité de sortie...faites apparaître cette dernière. Cette partie du scénario est faite pour totalement déstabiliser les joueurs. Mais attention, éviter les lourdeurs, il ne faut pas non plus frustrer de manière abusive votre groupe!

## **PARTIE IV – Le Final**

### **En dehors de la Nouvelle-Bastille**

Le groupe sort donc de la Bastille en pleine nuit. Quelques heures ou quelques minutes après être entrés dans la forteresse : le temps a pu s'écouler de façon très différente à l'intérieur!

En tout cas, ils doivent donc transporter l'américain à la Lazarette.

Sauf qu'avant cela, ils doivent quitter incognito la Bastille. L'idée des uniformes peut y prendre tout son sens.

Ensuite direction la maison close. Une fois sur place, l'américain est tout de suite emmené en dehors de Paris par des gardes nationaux.

Mais c'est sans compter les intérêts divergents du groupe. Voici quelques exemples de fin possibles, parmi les plus envisageables.

#### **1 : Pierre réussit son coup.**

Le garde national parvient à faire amener l'américain par la persuasion ou en se débarrassant des Citoyens-corsaires et éventuellement du Jeu de Paume.

#### **2 : Les Citoyens-corsaires chopent l'américain.**

Plusieurs moyens possibles. Les PJ Citoyens-corsaires peuvent par exemple utiliser le refuge d'Augustin, s'ils ont convaincu ce dernier.

Sinon, l'organisation d'une embuscade sur le chemin de la Lazarette peut marcher.

Ce n'est plus possible une fois à la Lazarette.

#### **3 : Le traître œuvre pour le Tribunal.**

Soit le traître parvient à agir dans la Bastille, soit il orchestre avec sa hiérarchie une embuscade sur le chemin de la Lazarette, soit il donne signe d'une arrestation sur la maison close, mais il n'aura pas l'américain. Seulement une dizaine de personnes avec une partie ou tout le groupe de PJ.

#### **Alternatives.**

Le membre du Cabinet des Ombres débusque le traître. Cela enlève la possibilité de la fin 3.

L'agent du Tribunal abandonne l'Armée Intérieure et se tourne vers la Révolution.

Vu la configuration du scénario et des appartenances de groupe, plusieurs fins sont envisageables. Et une fin totalement autre peut apparaître lors de la partie!