

« LA COLÈRE DES FLUX

UN SCÉNARIO DE WOLFF

Depuis peu de temps, un monstre gigantesque a été repéré dans la région où se trouvent les pjs... Certains murmurent déjà que c'est la terrifiante créature qui s'en prenait il y a peu (cf Gaïa) aux stations, d'autres parlent qu'un monstre plus grand qu'un cuirassé aurait été enregistré par les sonars avant de disparaître mystérieusement et enfin les vieux loups de mer ressassent à demi-mots l'histoire du Kraken des abysses... Qui vivra verra... ou pas... Ce scénario n'est qu'une ébauche et nous espérons qu'une bonne âme viendra finir le travail.

- Lieu : une zone libre et agréée par l'OESM
- Période : 569
- Type : Enquête violente / One shot.
- Joueurs : trois à cinq joueurs confirmés.

Ce scénario n'est absolument pas achevé, il est parti d'un délire sur le forum avec l'un des forumistes : Calgar, qui se qualifiait de "chasseur de Bête du Flux" ... Donc pour le moment, les intrigues à bord de la frégate de Calgar et les choses que les pjs pourront y découvrir ainsi que les rencontres de pnjs ne sont pas développées. Quant à la suite, j'y reviendrais un de ces quatre peut-être, seuls les Généticiens savent ...

CONTEXTE ET EXPLICATIONS

Si les rumeurs vont bon train, la situation n'en est pas moins alarmante : c'est le cinquième convoi de vivres qui disparaît corps et biens dans cette région, et la famine commence à pointer le bout de son nez.

L'O.E.S.M. s'est décidée à agir vite et envoie sans plus tarder les Veilleurs escorter un gros convoi de vivre pour éviter que la situation ne dégénère. Le Lieutenant Davis est le commandant en chef des Services d'Urgence des Veilleurs (catastrophes naturelles, incendie, mala-

dies...), il va superviser cette affaire avec la collaboration de la 6ème flotte. Personnellement, il ne croit pas une seconde à cette histoire de " monstre " et pense avoir à faire tout bonnement à un gros groupe de pirates qui se servent d'une légende (cela a déjà été fait auparavant d'ailleurs), l'escorte du convoi est donc particulièrement armée. Toutefois, le Culte du Trident lui a adjoind une équipe spéciale qui prendra les choses en mains si le pire devait se réaliser.

Cette équipe sera constituée d'une frégate transportant un homme en qui le Culte aurait donné son aval : Calgar, le chasseur de Bêtes du Flux. Vétéran de nombreuses missions classées secrètes, Calgar serait parfaitement capable de s'occuper du monstre, qu'il soit naturel ou pas. Apparemment, ce Calgar est assez important puisqu'il bénéficie de certains passe-droits, comme le fait de pouvoir engager des indépendants à bord de cette frégate Sirène, fournie par le Culte.

Bien entendu, ceci n'est pas du tout au goût du Lieutenant Davis et de l'amiral de la 6ème flotte qui ont fait part de leur réticence envers l'implication de ce " chasseur ", et surtout de devoir s'en remettre aux ordres d'un tel individu en cas de danger. Mais le Culte a été formel et, pour les rassurer, leur à assuré qu'une personne de totale confiance superviserait, dans l'ombre de Calgar, les réelles opérations. Sans leur en dire plus, le Culte du Trident va leur assigner l'itinéraire. A Calgar, les prêtres donneront l'ordre d'obéir en tout point à un certain Brak, qui embarquera à bord de la frégate à ses côtés. Ce mystérieux Brak, lui ont assuré les Veilleurs, remplacera à lui seul l'équipe habituellement fournie par le Culte (six Veilleurs et un prêtre). Il faut dire que sa dernière équipe a été entièrement décimée, et Calgar ne s'attendait pas à repartir en mission si tôt. Néanmoins, il a une légère intuition de ce que peut être son nouveau supérieur, Brak. Calgar a déjà autrefois entendu parler des Ordonnateurs par des rumeurs assez sinistres.



LE KRAKEN DES ABYSSES

La légende du Kraken des Abysses remonte à bien des années... Calgar a eu accès à certaines archives après avoir accepté sa mission. Celles-ci n'ont rien de rassurant quant aux maigres chances de réussite d'une telle aventure. Cette bête du flux serait apparue suite au passage hivernal d'un groupe de Leviathans dans la région cible, les habitants de l'époque auraient fortement blessé un des plus petits et plus jeunes en voulant les détourner de la route maritime qu'ils empruntaient. On dit que les cris de douleur des Leviathans aurait été entendu à plusieurs stations de celle de la région. Quelques temps plus tard, lors d'un hiver où les courants furent particulièrement violents, les apparitions auraient commencé. Un gigantesque Kraken s'en serait pris aux familles qui auraient participé à l'attaque du groupe de Leviathan. Toutes les méthodes pour le repousser restèrent vaines, ses pouvoirs étaient effrayants et nombre de choses horribles et immatérielles l'accompagnaient. Il disparut subitement comme un mauvais rêve, mais certains l'évoquent encore. On dit depuis lors, que si le Kraken vient dans vos cauchemars, votre fin est alors proche...

L'INTRODUCTION

Quant aux pjs, ils vont être un petit peu les dindons de la farce au début de cette sombre histoire ! Calgar sait que cette fois cela va être une véritable boucherie, il a déjà eu quelques missions où il était contraint d'embaucher des mercenaires pour éviter la perte précieuse de troupes des loyaux Veilleurs. Là il va vraiment devoir louer les services de gens dérangés, et le pire c'est qu'il va devoir les envoyer à une mort certaine. Un Kraken est une bête monolithique très proche du flux voire même issue, les chercheurs ne savent toujours pas. Mais alors si un Kraken utilise des petites bêtes du flux dans une tâche destructrice, l'opération pour le stopper est un réel suicide. Calgar lui même n'est pas sûr de sortir vivant de cette histoire, surtout que le Culte lui a envoyé un fanatique pour faire le véritable boulot.

Pourquoi embaucher des mercenaires alors ? Tout simplement pour faire diversion : lorsque le convoi passera, Calgar et les mercenaires attaqueront avec la frégate, modifiée pour manoeuvrer rapidement,

supportés par quelques chasseurs mercenaires. Quant au mystérieux Brak, il désinvouera la chose pendant la bataille, depuis la frégate. Autant dire que tout le monde va mourir... mais bon, le boulot, c'est le boulot ! Quant aux mercenaires engagés, ce seront pour la plupart des traqueurs de grands monstres, plus quelques cinglés ramassés ici et là : comme les six chasseurs de combat que piloteront ces diables de Chiens Fous par exemple.

Pour intégrer vos pjs, plusieurs pistes sont possibles. Calgar peut les avoir embauché tout simplement. Vous pouvez aussi utiliser ce scénario en prenant des pré-tirés (les Chiens Fous ;) ? ?). Vos pjs ne s'intéressent pas à la chasse aux monstres ? Soit. Ils peuvent peut être profiter de l'escorte pour voyager en convoi, malheureusement pour eux on les placera près de la frégate de Calgar.... Vous pouvez toujours faire encore plus vicieux : ils se déplacent en pleine mer pour une raison X, genre prenez le début d'un autre scénario ou dans le contexte de la campagne, et pas de bol ils tombent en plein sur l'armada des Veilleurs qui va se faire un plaisir de les arraisonner avant de rencontrer les " réelles " hostilités.

LE CONVOI

Quoique vous ayez choisi, les pj font partis du convoi et vont pouvoir assister au " spectacle ". S'ils ne sont pas à bord de la frégate de Calgar, tout commence par de petites alertes sonars pour le transporteur des pjs. Manque de chance pour eux un petit banc de poissons torpilles navigue depuis un bon moment sous leur coque où le plancton abonde ! Et quand l'un deux effleure de trop près le champ électrique du transporteur, c'est la panique... Tous les poissons torpilles foncent dans la coques. Aussitôt les multiples alarmes de l'esquif des pjs se mettent en branlant, et dans quelques minutes de nombreuses voies d'eau l'emporteront vers le fin fond des abysses. Heureusement pour les pjs et peut être les multiples personnalités qui les accompagnaient (si leur bâtiment appartenait à une luxueuse entreprise de convoyage dont les pjs soient uniquement passagers ?), la frégate Sirène de Calgar se porte immédiatement alors secours. C'est le bâtiment le plus proche et le seul à pouvoir accepter encore du monde à son bord, de plus si les pjs ne sont que dans un petit transporteur la frégate peut le trans-



porter pour que ses occupants puissent le réparer ultérieurement.

Le premier jour, aux abords de la région, une fausse alerte va avoir lieu avec un gros echo sonar qui va disparaître, la tension monte et quelques rumeurs vont se faire entendre à bord. Durant la nuit ou le temps de repos, les pjs qui s'endorment auront la sensation bizarre qu'on leur chuchote des choses malsaines à l'oreille et se réveilleront glacés. Ceux qui sont porteurs du Polaris auront un sacré mal de crâne, Brak demandera aussitôt à leur parler et leur donnera un inhibiteur s'ils n'en ont pas (accompagné d'un petit interrogatoire pour savoir s'ils sont " porteurs " déclarés, tout ça tout ça ;) ...).

Le second jour est marqué par l'interception dans la zone de malheureux pirates qui semblent avoir essuyé une attaque, mais les trois survivants sont trop choqués pour en parler. Ils seront interrogés par Davis, puis transférés au bâtiment de Calgar et Brak, où les pjs auront l'occasion d'assister au second interrogatoire. L'un d'eux ne peut vraiment plus parler (la bave aux lèvres, le regard mort), le second a tout oublié à part qu'ils se sont fait attaqués alors qu'ils tentaient de se camoufler dans une fosse pour un intercepter un convoie marchand, quant au dernier... lui, va divaguer des propos incompréhensibles. Ce fou a été ligoté par ces compar-ses car il a tenté de nombreuses fois de diriger la capsule de survie vers le fond !

ALERTE !

A la fin de la nuit alors que le convoi va quitter la zone de danger de la fosse, des sons étranges vont se faire entendre dans tous les navires : tout d'abord des espèces de mélodies barbares, ressemblant vaguement aux chant des baleines, mêlés de cliquetis étranges puis à des cris stridents au tel point que tout le monde doit se boucher les oreilles ou sombrer dans l'inconscience.... Et d'un seul coup, il est là. Le terrible Kraken fonce droit sur un transporteur, le disloquant complètement. C'est le branle-bas de combat, et pendant que Calgar ordonne à tout le convoi de fuir, la frégate fonce à l'assaut auréolée d'un champ de force sorti d'on ne sait où. Après des moments épiques, où le combat est presque gagné, ce sera la catastrophe : le Kraken entraîne la frégate Sirène vers le fond. Les tirs des autres bâtiments Veilleurs n'y changeant strictement rien.

Ce qui suit va pour le moment vous paraître bâclé, mais patience je peaufinerai un jour ! La frégate va être entraînée jusque dans la fosse qui continue sous les - 20 000 mètres alors que le Kraken va rester dans une étrange immobilité. Moment de pure panique quand l'indicateur de pression indique le - 20 000 fatidique. Il semble que la fosse possède un large renflement qui accueille l'épave de la frégate et de nombreuses autres épaves, les communications se coupent puis...

A suivre...

_ PARU SUR LE SDEN EN JUILLET 2009

MISE EN PAGE : RODI, D'APRÈS UN FICHER DE GAP >>