

« LA CROISIÈRE ÇA M'USE _

UN SCÉNARIO DE CYRULL

A l'occasion de ses 46 ans, la Baronne Vilma Terrastet organise une croisière exceptionnelle sur le Télémaque, le fleuron de sa flotte. Seuls les personnes riches (et souvent influentes) de son entourage sont invitées. Toutefois, ces invités sont autorisés à faire monter à bord leurs esclaves et autres serviteurs. A cette occasion, la Baronne a donc décidé de doubler la garde du bateau, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur et les PJ font partie de l'effectif recruté

Lieu : Navire de plaisance Télémaque.

Période : 568-569.

Type : Enquête / Action.

Joueurs : Quatre à cinq expérimentés

Ce scénario, mélange d'enquête et d'action, et plutôt fait pour des joueurs connaissant le monde. Il faut en plus que leurs personnages n'aient pas de « casier judiciaire », surtout en Hégémonie.

LES ÉVÈNEMENTS

Des invités vont disparaître petit à petit, environ un tous les deux ou trois jours, sans que personne ne voie ni n'entende quoique se soit. On ne retrouve absolument aucune trace d'eux. Parfois des traces de combats mais c'est tout. Comme rien n'a pu sortir du bateau, s'ils ont été enlevés, ils sont nécessairement encore dans le bateau. Or une fouille est organisée au bout d'une semaine et cela ne donne rien. Il va de soit que la fête est alors un peu gâchée et que les invités vont commencer à se regarder avec méfiance, d'autant plus que pour sa sécurité, on aurait du évacuer le Haut-Amiral mais les véhicules de sauvetage ont été sabotés. Vu le peu de matériel et l'étendue des dégâts, il faudra au moins trois jours au mécanicien du bord pour réparer le premier et trois jours par véhicules ensuite. Chaque véhicule peut emmener 20 personnes. Le Haut-Amiral et les soldats de la cohorte Pandore sont évacués en premier, suivi des per-

sonnes importantes puis des invités, de leurs suivants etc. La garde et l'équipage ne seront évacués qu'en dernier, au bout de 21 jours, si besoin est. La Baronne a promis une prime de 100 000 sols a qui retrouverait le coupable, prime renforcée par les différentes personnes présentes, sous forme d'argent, de matériel...

LES INTERVENANTS

- Les « descendants » des généticiens : L'un des invités, le Compte Ridgeway, est un peu déséquilibré : il est persuadé qu'il est un descendant des généticiens. De plus, les personnes qu'il a fait passer pour sa suite sont eux aussi des fous persuadés de la même chose. Bref, il y a à bord 6 généticiens en herbes, complotant à tort et à travers, souvent sans résultat. Ils possèdent toutefois un livre généticien renfermant, qui sait, des secrets importants. Ils se réunissent tous les soirs pour une sorte de messe au cours de laquelle ils jurent de rétablir l'empire généticien, font la lecture du livre etc. etc. Toutefois, ils n'ont rien de saboteurs ou d'assassins et ce n'est pas eux qui commettent les meurtres sur le bateau. Ils ne servent qu'à fournir une fausse piste pour les joueurs. Si par hasard les PJ récupèrent le livre, faites intervenir l'Ambassadeur des Ombres qui viendra le leur reprendre le plus discrètement possible, mais sans violence.

Edit : les caractéristiques de Ridgeway de deuxième édition ont été supprimées lors du passage sous SPIP. Vous êtes donc libre d'en faire ce qui vous arrange.

Idem pour ses camarades de jeu

- Le protéus : Cette créature dissout ses victimes et prend leur forme ce qui explique l'absence de cadavre et empêche de le repérer. On ne peut s'apercevoir d'une disparition qu'à partir du moment où le protéus a de nouveau frappé et a changé de forme pour prendre celle de sa nouvelle victime. (voir page 236 du livre de base



2^{de} édition pour les détails sur sa manière d'attaquer etc.) Pour le repérer, il faudra une part de chance aux PJ (ou beaucoup de talent et une bonne connaissance du monde). Il n'y a que peu de possibilité :

- Ils peuvent entendre les bruits d'un combat (rapide et silencieux diff 12)
- Ils peuvent établir une surveillance discrète et avoir la « chance » de le voir à l'œuvre (jet de chance)
- Ils peuvent être victime du protéus
- Ils peuvent le voir avec des caméras de surveillance...

L'ACTION

La première disparition n'est signalée qu'au bout de 11 jours. Il s'agit d'un des suivants de la Baronne. C'est elle qui alerte les membres de la sécurité au cours d'un briefing, demandant alors d'agir discrètement pour ne pas gâcher sa fête. Après la seconde disparition, celle d'un des membres de la sécurité, des bruits commencent à transpirer : les invités se doutent qu'il se passe quelque chose mais ne savent pas quoi. Le troisième disparu est un des invités, un des magnats de l'industrie. Cette fois-ci, les invités sont mis au courant de la situation et la panique s'installe à bord. C'est à ce moment que l'on doit évacuer le Haut Amiral et que l'on s'aperçoit du sabotage. C'est là aussi que la fouille est organisée. Pendant ce temps, l'un des PJ reçoit ce message :

Le Compte Ridgeway et ses amis vous intéresseront. Signé A O

On peut donc supposer que les PJ vont observer le Compte. Ils assisteront alors à l'une de ces messes au

cours de laquelle ils entendront que les Généticiens sont de retour et que leur puissance frappe les impies et bla bla et bla bla. Il s'agit là bien sûr d'élucubration d'une bande de fous qui devrait cependant dérouter les joueurs. Le lendemain, le même joueur reçoit un nouveau message :

La solution est dans le livre. Signé A.O.

Les joueurs devraient donc, par un moyen ou un autre essayé de récupérer ce livre, qui est enfermé dans un coffre dans la chambre du Compte. S'ils y arrivent, ils peuvent :

- essayer de le lire (c'est de l'Azuréen et non de l'Arkonnien)
- le garder et voir plus tard
- le rendre à la Baronne. S'ils le gardent, un visiteur vient le chercher dans la nuit et disparaît avec, en laissant ce dernier message :

Beaucoup trop de secrets. Merci pour tout. Signé A.O.

Ils ont simplement été manipulés par l'Ambassadeur des Ombres qui voulait ce livre mais n'arrivait pas à se le procurer. Le lendemain, on peut enfin évacuer Viramis et on découvre une nouvelle disparition. Si le Compte était arrêté, les joueurs se rendront compte qu'il n'est pas coupable, sinon, il va peut-être falloir songer à le faire à moins, bien sûr, qu'ils aient déjà des idées de la vraie piste. En tout cas, maintenant, la Baronne commence à s'énerver et les invités sont tous terrorisés. Les PJ n'ont pas d'autre chose à faire que de trouver rapidement le coupable et de le détruire, sans quoi ils pourraient figurer parmi les victimes.

_ PARU SUR LE SDEN EN JUILLET 2009

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