

« L'ÉVENTREUR

UN SCÉNARIO DE SITH_

Que recèle la ruelle interdite du niveau 4 ? Quel lien peut-il y avoir entre un prince hégémonien et des meurtres sordides ? Et le corps des Veilleurs, est-il aussi impartial que l'on dit ?

- ▶ Lieu : Equinoxe.
- ▶ Période : N'importe laquelle.
- ▶ Type : Enquête.
- ▶ Joueurs : Quatre à cinq joueurs.

Pour le MJ

Ce scénario va demander une préparation et une relecture attentive de certaines parties d'Equinoxe et de plusieurs personnages majeurs. Pour cela, il faut impérativement relire le niveau 4 d'Equinoxe se trouvant dans le LdB page 90. Ensuite, toujours dans le LdB, relisez la partie sur la famille Ebraer page 94. Pour obtenir plus d'informations sur la famille Ebraer, vous pouvez vous référer au supplément Univers pages 8, 9 (pour la référence sur Télémaque), 21 et 36.

Nous allons détailler ce qu'il se passe exactement dans la ruelle interdite du niveau 4. En fait, les rumeurs sur Paul Ebraer sont vraies. C'est bien le tueur de la ruelle interdite. Son comportement déviant lui fait prendre de plus en plus de risques.

Il y a un autre personnage, un Veilleur, dans cette histoire. En fait, il est là pour protéger Paul. C'est un ancien membre du Prisme qui lui sert de garde du corps. Dans un premier temps, il faudra le jouer comme un personnage sur lequel les personnages peuvent compter. Par la suite, son comportement sera à nuancer jusqu'à qu'il révèle le fait qu'il protège Paul.

Un meurtre

Au début de ce scénario, un meurtre de femme a lieu dans une ruelle du niveau 4 de la cité d'Equinoxe. Les personnages vont devoir s'impliquer dans l'enquête, soit parce que l'un des personnages est Veilleur ou membre d'un service de sécurité qui sera chargé de l'enquête, soit parce que la femme qui est morte est une pro-

che du groupe des personnages. Il se peut même que les personnages tombent sur le cadavre à proximité de la ruelle interdite par hasard.

La jeune femme est atrocement mutilée. Elle sera difficilement reconnaissable. Au premier coup d'œil, son visage à été totalement réduit en bouillie. Il semble qu'une fureur indescriptible se soit emparée de son assassin pour avoir permis ce type de blessures à la tête et au visage. Sur le corps, des traces de chirurgie sont apparentes et des organes pourraient manquer. Les opérations ont été effectuées sur place vu la grande trace de sang répandue sur le sol. Suite aux constats préliminaires, un médecin qui fera des examens plus poussés remarquera qu'il manque effectivement des organes : utérus, foie, rate et cœur. En cas de question sur le sujet, la victime était stérile.

Les personnages vont entendre de nombreuses rumeurs, des histoires sur la ruelle interdite du niveau 4. Voici les éléments qu'ils pourront obtenir suite à une enquête de voisinage :

- Une jeune femme est morte il y a de nombreuses années dans cette ruelle. Son meurtrier n'a jamais été trouvé.
- Chaque année, plusieurs cadavres de tous types et de toutes origines sont retrouvés mais ce sont toujours des femmes.
- Jamais personne ne s'aventure dans la ruelle interdite.
- Il n'y a pas de régularité dans la découverte des cadavres.

La Ruelle Interdite

Les personnages vont sûrement vouloir, à un moment donné, explorer la ruelle interdite. Ils ne vont rien y découvrir. Ils n'y verront que des traces de sang séché. L'odeur qui y règne est fétide. Un mélange de peur, de silence, de terreur domine cet endroit. Il faudra renforcer cette impression par le fait qu'aucun bruit ne filtre. Il reste des blocs d'habitations, mais ils sont inoccupés. Il n'y a même aucun animal qui occupe cette ruelle.

Une aide providentielle

Les personnages vont tomber sur un Veilleur qui enquête sur ces meurtres depuis 3 ans. Artémus Lael tente de résoudre tant bien que mal cette affaire. Artémus tombera sur les personnages par hasard ou aura entendu qu'un groupe commence une nouvelle investigation sur cette ruelle interdite. Après les présentations d'usage, Artémus pourra donner les informations suivantes :

- Tout ceci est l'œuvre d'une même personne car le mode opératoire est le même à chaque fois.
- Tous ces meurtres sont issus d'un esprit dérangé mais il n'a pas encore la moindre idée de qui cela peut être. Il n'a même pas un suspect. Il est apparemment confronté à une omerta.
- Il a pu avoir une piste suite à un précédent meurtre. Pour lui, un ambassadeur pourrait être l'assassin... En évoquant cette piste, il restera très évasif sur cette piste. Artémus dira juste qu'il avait trouvé un morceau de vêtement arraché et qu'il pouvait provenir d'un ambassadeur.

Si les PJ ont l'idée de consulter le dossier de ces meurtres, ils remarqueront que l'indice nommé plus haut a été trouvé par un autre Veilleur. Mais celui-ci est mort-quelque temps plus tard, tué par une racaille d'Equinoxe.

Une visite chez les ambassadeurs

C'est tout naturellement que les personnages vont se rendre au quartier des ambassadeurs pour y mener leur enquête. Si dans le groupe, il y a un ambassadeur ou un personnage versé dans la politique, l'approche se fera sans mal. Sinon, ils devront montrer patte blanche. Il faudra même demander des accès particuliers auprès des Veilleurs et/ou de Neptune. Cela pourra donner une session Roleplay en fonction de leur antécédent.

En discutant avec les ambassadeurs, les personnages vont récolter des éléments substantiels, mais aucune preuve. En donnant leurs éléments, les personnages auront déjà un nom : Paul Ebraer. Pour les informations sur Paul Ebraer, voir la section « Pour le MJ ».

En commençant leur enquête sur Paul Ebraer et en tentant d'avoir des informations ou de s'en approcher, les personnages vont déclencher les événements suivants :

- Le Prisme va enquêter sur les personnages et pourra même intervenir s'ils sont trop pressants envers Paul ou s'ils ne sont pas suffisamment discrets. C'est quand même un membre de la royauté Hégémonienne.
- Les forces de sécurité du Prince pourront être aussi sur les talons des personnages.

- D'autres ambassadeurs diront que Paul est un esprit déviant. Il existe nombre de rumeurs sur des exactions qu'il a pu commettre. Mais il n'y a jamais eu aucune preuve.

- Dans les coursives des ambassades, il se murmure que Paul est en train de perdre totalement les pédales.

Paul Ebraer

Il va être difficile aux PJ d'approcher Paul Ebraer. Déjà, le service de sécurité y est impressionnant. Le Prisme sera aussi présent, même si sur Equinoxe, mais il ne pourra mener que des actions ponctuelles du genre assassinat... Le Neptune dissuadera aussi les personnages d'importuner Paul. Le Culte du Trident ne veut pas d'incident diplomatique.

Un nouveau meurtre

Durant leur enquête chez les ambassadeurs, il y a un nouveau meurtre dans la ruelle interdite. Une nouvelle femme a été tuée, une prostituée cette fois. Lael informera les personnages et pourra même leur proposer d'y aller pour faire une enquête préliminaire. Sur place, la femme sera dans le même état que la précédente. Visage lacéré, marque de bagarre. Foie, utérus, rate et cœur ont été retirés du corps de cette malheureuse. Si les personnages tentent d'établir un lien avec Paul Ebraer, ils pourront avoir l'information qu'à l'heure présumée de la mort de la prostituée, Paul s'est éclipsé d'une réunion. Pour cela, les personnages pourront mettre le prix fort ou faire preuve d'ingéniosité.

Retournement de situation

Quand les personnages seront sur le lieu du meurtre de la prostituée, Lael sera convoqué immédiatement au poste de veilleur du niveau 4. L'enquête vient de faire un bond de géant. Une personne s'est présentée spontanément au poste et s'accuse des meurtres de la ruelle interdite.

Karl Spanch est le suspect idéal pour les Veilleurs, mais aussi pour Artémus Lael qui enquête depuis des années sur cette affaire. Ce dernier fera tout pour accuser Spanch.

Les personnages pourront interroger Karl. Celui-ci sera extrêmement nerveux. Son discours sera très incohérent. Il pourra passer d'un état de calme absolu à une nervosité extrême. Il pourra même faire preuve de violence. Voici ce que les personnages peuvent apprendre de Karl :

- Il est originaire des Royaumes de l'Indus.

- Il dit avoir prélevé les organes pour les revendre aux banques de corps.
- Il dit avoir tué les jeunes femmes avec une arme à feu puis explique que c'est avec un couteau avant d'affirmer qu'il les a tuées avec une arme de précision, car il préfère ne pas se salir les mains.
- Il refuse de donner son contact se trouvant dans les banques de corps.
- Les personnages trouveront son transit pour Equinoxe. Il est arrivé par un transport provenant des Royaumes de l'Indus datant de deux semaines.

Pendant ce temps

Au même moment, il va se passer différents événements :

- Artemus Lael va disparaître durant l'interrogatoire de Karl. Personne ne sait où il est. Et il ne répond à aucun de ses communicateurs.
- Dans les couloirs du quartier des ambassades, Ovar Gotder, ambassadeur hégémonien, demande des comptes aux représentants de la Ligue Rouge concernant un incident frontalier. Ovar Gotder est un ennemi de Paul dans les joutes verbales. Mais leurs points de vue respectifs se rejoignent plus souvent qu'ils ne le voudraient. Paul est présent durant cette séance. Si Ovar exploite une solution pacifique et diplomatique, Paul demande une intervention militaire. Cela donne un excellent alibi pour Paul pour la découverte du prochain corps.
- Un nouveau corps est retrouvé dans la ruelle interdite. Cela se passe au même moment que l'interrogatoire, la disparition d'Artemus et de la séance des ambassadeurs.

Une nouvelle victime

Les personnages seront mis au courant d'une nouvelle victime dans la ruelle interdite. Cette information pourra très bien venir lors de l'interrogatoire ou juste après. Cela disculpera Karl Spanch qui s'était accusé de ces meurtres. De toute façon, il faut l'interner tant son comportement est instable.

Les personnages vont sans doute avoir des soupçons sur Paul Ebraer. Mais, rapidement, ils pourront apprendre

que ce dernier était en pleine joute verbale avec les représentants de la Ligue Rouge sur un incident frontalier.

La nouvelle victime est dans un état lamentable et n'est même plus reconnaissable. Elle a été tuée juste devant la ruelle interdite, et non à l'intérieur comme les autres. Mais vu le peu de traces de sang, elle a été tuée ailleurs, à priori. Cette fois, il n'y a pas eu de prélèvement d'organes. Elle a été tuée gratuitement, dans une furie sans nom. A moins que le tueur savait ce qu'il faisait, et qu'il a été méthodique.

En examinant attentivement la victime, il est possible de voir qu'elle a un morceau de vêtement déchiré dans la main. La victime a dû l'arracher lors de la lutte contre son agresseur. Ce morceau d'étoffe peut sembler banal à première vue. Mais en y regardant de plus près, la couleur correspond à un uniforme de Veilleurs... Et Artémus est introuvable... Il ne répond pas à son communicateur. Celui-ci semble éteint... Si les personnages décident de fouiller le passé d'Artémus, ils vont devoir faire appel à toutes leurs ressources : Neptune, bas fond, contact dans divers services secrets... Les personnages pourront alors découvrir qu'Artémus est un ancien hégémonien, militaire de carrière. Il a fait partie des commandos terrestres et a mené une carrière comme assassin, probablement pour le Prisme. De plus, avant d'être Veilleur, il était garde dans le service de sécurité de la famille Ebraer...

Une fin au gout amère

Il y a fort à parier que les personnages vont vouloir mettre la main sur Paul et Artémus. Ayez à l'esprit que le Prisme pourra intervenir s'ils se montrent trop vindicatifs. De plus, la famille Ebraer a des relations très haut placées. Et, mis à part des présomptions, ils n'ont à l'heure actuelle aucune preuve. Les personnages auront aussi l'information que Paul Ebraer a rejoint depuis peu le Télémaque. Pour plus d'information, voir le LdB page 60.

Bizarrement, depuis le départ de Paul et d'Artémus, les meurtres ont totalement cessé. Mais la ruelle garde son aura mystérieuse. Personne ne veut y retourner pour quelques raisons que ce soit...

_ PARU SUR LE SDEN EN JUILLET 2011

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