



La M.O.R.T. en soi

Scénario initialement rédigé pour le Concours de **Scénarios du RPGers 2007**
Revu en août 2011

par Alexandre « Petit-Cœur » Lopez

Les Rocheuses

Depuis quelques temps des meutes du Colorado, dans les Rocheuses, se font attaquer par un ennemi inconnu. On a d'abord cru à une guerre de territoires, mais quand des meutes ont été entièrement décimées ou ont disparu, les alphas des Rocheuses ont décidé d'ouvrir une enquête.

Trop paranoïaque pour se faire confiance, ils décidèrent de confier l'enquête à un groupe neutre, composé d'un « jeune » membre de chaque Clan Majeur de Denver, les PJ sont donc contactés pour remplir cette mission. Avant leur départ, chaque Urathas est *briefé* sur les divers alphas de la ville et des aspects de leur mission.

Le groupe de PJ est donc convoqué à Denver. A leur arrivée, ils sont accueillis par **Jack Kinesson**. C'est un **Elodhote des Os de l'Ombre**, alpha de « *la Meute du Nouvel Espoir* », et il sera le guide « touristique » du groupe pour leur enquête.

Il leur fait le topo suivant : les attaques ont commencé le 3 juillet et n'ont pas cessé depuis, toutes les attaques ont été répertoriées sur de jeunes meutes, plusieurs d'entre-elles ont d'ailleurs disparu. Les alphas locaux n'ont pas d'explications, et le fait qu'il n'y ait que de jeunes meutes impliquées dans les attaques pour le moment, expliquent pourquoi ils ne s'investissent pas plus dans l'enquête pour l'instant.

- Si un PJ demande son avis à Jack, il dira que cela lui semble trop important pour une simple guerre de territoires, mais que des soupçons pèsent sur la **BMX (Black Moon Extrême)**, une meute de jeunes garous locale dont l'alpha, **Moriarty**, n'hésite pas à employer des méthodes peu orthodoxes pour arriver à ses fins.
- Les PJ peuvent aussi « visiter » les lieux où les garous ont été attaqués ou ont disparu. Les PJ peuvent apprendre que les meutes étaient petites, souvent composées de jeunes membres, qui appartenaient à des clans et des auspices différents et ne faisaient que des missions de routine lors des attaques. Néanmoins, avec un jet réussi (3 Réu ou 1 Crit) ils peuvent tomber sur un élément « oublié » par l'enquête rapide de Jack et sa meute, des fibres de couleurs rouges sur le sol, à deux endroits différents.
- les PJ peuvent aller à la rencontre des « **Trois Sœurs** », elles tiennent une librairie spécialisée dans le *polar*. Elles ont une très bonne connaissance de la ville et de ce qui s'y passe. Elles n'ont pas d'information précise sur les attaques, mais doutent que **Moriarty** soit directement lié aux récents événements. En revanche, elles sont certaines qu'une puissante entité se cache dans l'ombre de cette histoire. Elles promettent de contacter les PJ si elles ont des infos supplémentaires...

Les PJ doivent donc trouver le moyen de débiter leur enquête, ils peuvent commencer par demander à rencontrer les Alphas locaux afin de se faire une idée de la position de chacun et de leur implication dans cette histoire (voir Position des Alphas infra).

Si les PJ ont visité les lieux des attaques et cherchent quant même un lien entre les meutes, il est important de bien leur faire comprendre qu'elle n'ont aucune connexion et qu'ils font fausse route, enfin s'ils préfèrent explorer la solution de Jack avant d'avoir vu les « Trois Sœurs », **Jack** leur dira que **Moriarty** et sa bande ont été aperçus dans un bar de motards à la sortie de la ville ces dernier temps.

Le « Pussy Road Bar »

Le Pussy Road Bar est un bar miteux, crasseux, et fréquenté uniquement par les motards du coin. En parlant au barman, les PJ découvriront que la bande de **Moriarty** vient effectivement souvent dans ce bar en ce moment. Ils consomment un peu, jouent au billard (troué) et déclenchent presque tous le temps une bagarre, qui coûte une fortune au gérant, mais qui a le don d'attirer plus de clientèle. Cela fait maintenant trois jours que lui et sa bande ne sont pas venus, mais ils devraient normalement être là ce soir.

Si les PJ attendent le soir pour parler à **Moriarty**, ils le voient débarquer avec sa bande, déjà bien excité, il se calme néanmoins en apercevant le groupe des PJ, les ignore et se dirige tout droit vers le billard.

- Si les PJ s'approchent, ils auront le temps de poser trois questions au choix, à la quatrième, **Moriarty** ne répondra pas et ordonnera au PJ de partir, s'ils « hésitent », alors les membres du **BMX** déclencheront une bagarre générale dans le bar et les PJ devront se battre pour sortir, s'ils essaient de se rapprocher de **Moriarty**, ils seront blessés et devront sortir avant de rentrer en rage et de risquer de détruire le bar et ces occupants. A la sortie, les PJ doivent comprendre qu'ils ont fait fausser route et qu'ils ont perdu du temps.

Un survivant témoigne

Les PJ peuvent faire leur enquête dans le sens qu'ils veulent, mais une fois qu'ils seront allés au bar, ils seront contactés par **Jack**, qui leur apprendra qu'une nouvelle meute a été attaquée, mais que cette fois, il y a un survivant. Les PJ rejoignent **Jack** dans sa villa à Denver, le rescapé est là, en train d'être soigné par un chaman, il apprendra aux PJ que lui et sa meute effectuaient une mission de chasse à l'esprit urbain, lorsqu'ils se sont fait attaquer par un groupe d'humains avec un équipement high-tech. Son instinct de prédateur l'a immédiatement averti du danger et il a voulu se changer en Gauru pour faire face à cette nouvelle menace. Mais aucun membre de la meute n'a réussi à se métamorphoser, et les humains ont profité de leur confusion pour les attaquer et tuer tous les membres de sa meute. Il a utilisé ses pouvoirs de camouflage et s'est enfui pour avertir les anciens.

Les PJ peuvent s'apercevoir que **Jack** est très troublé par le récit du rescapé et qu'il ne sans cache pas, il demande aux personnages où ils en sont et ce qu'ils ont découvert, c'est à dire : rien. Une fois que le groupe a fini de faire le point, le chaman entre et apprend qu'il n'a rien trouvé de précis, mais que le rescapé a une trace de pique à la base du cou et qu'ils vont demander à faire des examens précis pour en découvrir la nature, une dernière chose, un groupe d'Uratha est déjà retourné sur les lieux pour porter secours aux éventuels survivants, et récupérer les corps des autres pour les enterrer, mais rien et personne n'a été retrouvé !

A ce stade, les PJ devraient avoir fait le tour des différents protagonistes de Denver, mais sans avoir rien trouvé, hormis le fait qu'il ne s'agit pas d'un complot de l'un d'entre eux. La meilleure solution consiste donc à se faire passer pour l'une de ces meutes qui opèrent le soir en ville en faisant la chasse aux esprits ou autre mission de surveillance.

Quant les PJ auront décidé de la marche à suivre et de l'endroit où aller, ils seront contacté par **Jack**, qui leur dira avoir découvert que le survivant et son groupe ont reçu une injection d'un produit inconnu juste avant d'être attaqués ; sans doute à l'aide de sarbacanes ou autre système similaire (les fibres rouges proviennent de seringues hypodermique).

Les PJ ont tout intérêt à réfléchir à un moyen se protéger avant l'arrivée du groupe de mercenaires de **Rébecca Blacweb**.

Mercenaires (6): ce sont tous d'anciens militaires que Blackweb paye grassement grâce au fond du groupe pharmaceutique S.P.I.

FOR 3 / DEX 3 / VIG 2

Arme à feu -3 / Bagarre -2 / Arme blanche -2

Santé -7 / Init -8 / Déf -4

Glock 17 : 2 dom (fléchettes : 0 dom)*

Fusil à pompe : 3 dom

Dague en argent : 3 dom (provoque des dégâts aggravés)

*Sérum : sans protection évidente, ils seront infectés et ne pourront se changer en Gauru pour le combat et les 10 prochaines heures.

Une fois le combat fini, les survivants du groupe des mercenaires livrent au PJ le nom de leur commanditaire : **Spark** ; car après tout, seul l'argent les intéresse, et on ne peut pas en profiter une fois mort.

- Une fois que les PJ sont en possession du nom de **Spark**, ils peuvent faire des recherches, mais ne trouveront rien de très intéressant hormis son adresse et celle de ses labos à Denver.
- Si les PJ décident de rendre visite à **Spark** à son domicile, et use un peu de persuasion avec le majordome, ils découvriront que **Spark** n'est pas rentré chez lui depuis un mois, et qu'il se fait apporter des affaires de rechanges au bureau.

Visite discrète des installations de Spark Pharmaceutique Industries

Les entreprises « *Spark Pharmaceutique Industries* » (S.P.I.) sont situées dans le quartier industriel de Denver, à l'écart et sous haute surveillance. Les PJ vont donc devoir trouver le moyen de s'introduire dans les lieux et de mener leurs enquêtes de façon discrète.

La sécurité y est efficace mais classique, et les PJ ne devraient pas à avoir trop de mal à s'introduire en douceur dans les lieux, et à entamer leur recherche. Le bâtiment est standard, et les PJ ne rencontrent que 2 patrouilles de sécurité et quelques caméras. Ils devront faire attention tout de même au risque d'être repérés par la sécurité (dans ce cas, les PJ devront s'enfuir et retenter plus tard, mais avec une sécurité accrue). A force de recherche, ils doivent finir par tomber sur l'accès au laboratoire du sous-sol.

Ces laboratoires sont en revanche bien gardés. Les PJ doivent comprendre qu'ils vont devoir se rapprocher en douceur des gardes et les assommer (ou autrement), sous peine de déclencher l'alerte (voir plus haut pour ce cas). Quant les PJ pénètrent dans la pièce, ils découvrent un lieu d'étude et de confection, avec une série de machines en train de fabriquer un liquide vert, qui est ensuite injecté dans des dards de sarbacanes. Les PJ reconnaissent de suite les dards qui les ont piqués ou esquivés.

- Si les PJ prennent le temps d'inspecter un peu plus les lieux, il découvre une porte donnant vers un bureau, ainsi qu'une console allumée avec dessus le protocole de fabrication du sérum **M.O.R.T** (*Micro-organisme Réactif Transmis*).

Il s'agit en fait d'un sérum anesthésiant renfermant en plus des nano-robots, qui une fois programmés sont capables de bloquer certaines fonctions du corps. Ce programme a été développé par la **S.P.I.** dans un cadre militaire. Une note en bas du dossier précise que le projet a été abandonné car jugé trop couteux par les militaires.

Entrevue avec Spark

- Si les PJ rentrent dans le bureau, ils peuvent voir qu'il ne contient que peu de meubles, un bureau, un ordinateur, un grand aquarium et un fauteuil. C'est sur ce fauteuil que **Anton Spark** les attend. Il dévisage les PJ et ne semble pas avoir peur, au contraire, un sourire mauvais parcourt son visage.

« Je me demandais si vous me trouveriez un jour ! », c'est sur ces mots qu'il les accueille. Si les PJ n'ont pas regardé la console, **Spark** enchaine en leur racontant ce qui se « fabrique » à côté et rajoute qu'il tient sa vengeance et les éliminera tous jusqu'au dernier.

Féroce combat

Avant que les des PJ ne fassent un pas pour lui faire sa fête, **Anton** appuie sur un boîtier situé sur l'accoudoir de son fauteuil et les PJ voient le mur du fond s'ouvrir, il en sort 3 Urathas (loups-garous) sous forme de Dalu (forme à mi chemin entre celle de l'homme et du loup-garou), leur yeux sont blancs et Spark précise qu'il les a reprogrammés pour en faire ses « gardes du corps », ce qui semble le faire rire. Les trois garous se jettent sur les PJ, pendant que Spark s'enfonce confortablement dans fauteuil, ayant pris le soin de le reculer pour profiter du spectacle et disposer de la meilleure vue.

Dalu : après avoir servi de cobaye pour les expériences de Blackweb, ils sont maintenant à son service grâce aux nano-machines.

FOR 4 / DEX 3 / VIG 3 VOL 7

Santé 9 / Init 7 / Déf 3 / Vit 12

Bagarre 3 / Sport 3 / Survie 2

9 mm : 2 dom

Machette : 4 dom

N'oubliez pas que si certains PJ sont infectés par la **M.O.R.T.**, ils ne peuvent que se transformer en Dalu eux aussi !

Si les PJ arrivent à se débarrasser des Garous, ils verront **Anton Spark** se lever assez furieux et se diriger vers eux, dans un bruit de craquement d'os et de chair déchiré, ils verront sortir une **Azzlu** (créature mi humaine/mi araignée) émerger de son enveloppe humaine et se jeter sur les PJ.

Rebecca Blackweb : elle révèle ici sa véritable identité et livre un combat pour sa survie, si les PJ n'ont pas trouvé de lien, elle leur révélera son plan (voir plus bas) tout en les massacrants, bien évidemment. Et bien sur, elle peut marcher aux murs et au plafond, ainsi que engluier les joueurs avec de la toile*.

FOR 4 / DEX 4 / VIG 4 / VOL 3

Santé 12 / Init 8 / Déf 4 / Vit 15

Bagarre 3 / intimidation 2 / Discrétion 3 / Sport (escalade) 3 / Survie 2

Attaque : morsure et griffe : 3 dom

Toile : si touché, immobilisé pendant deux tours.

Si les PJ ont pensé à demander du renfort, ils arrivent au milieu du combat contre Blackweb, celle-ci finit par mourir dans un dernier soupir, au moment même où elle passe à travers la fenêtre de son bureau, entamant une chute de 30 étages qui disloquera son corps à l'arrivée.

Epilogue

Tout va pour le mieux, et la production de ce sérum va être détruite, mais alors que les PJ pensaient en avoir fini, ils découvrent qu'une importante cargaison de ce sérum a été livrée en Europe, dans un entrepôt en plein milieu du territoire vampirique !

Scénario : Alexandre « Petit-Cœur » Lopez
Relecture, mise en page sommaire : Pitche

Position des Alphas locaux

Max Roman : curieux des récents événements, il ne semble pas non plus inquiet pour l'instant, néanmoins il est prêt à apporter une aide logistique aux PJ en échange d'un rapport complet sur l'enquête.

Rachel Snow : elle ne reçoit pas les PJ directement, mais elle envoie son bras-droit **Marla Price**. La meute « les Echos du Tonnerre » n'est pas intéressée par la disparition de ces loups de basse caste, néanmoins les PJ pourront traverser leur territoires pour les besoins de l'enquête.

Ame de fer : les « Fiers Enfants de la Montagne » sont les membres d'une meute qui aident le gardien principal du Goulet de Denver. Ce sont eux qui règlent principalement le flux des esprits qui transitent de l'*hisile* (monde des esprits), ils n'ont rien remarqué récemment.

Obaldia Pickering : la famille Pickering vit retiré dans leur manoir et ne s'occupe que de leurs affaires, ils n'apprendront rien aux PJ. Néanmoins, Janet Pickering donnera aux PJ l'adresse des « Trois Sœurs », une meute de garous qui ont une boutique en ville et qui sont toujours au courant de ce qui s'y passe.

Moriarty : Rahu des Seigneurs des Tempêtes, Moriarty est le chef d'une bande de garous « rebelles ». Il n'obéit à personne et utilise tous les moyens qu'il croit nécessaire pour mener à bien les objectifs qu'il s'est fixés, dont le principal est de faire disparaître toute trace de vampires à Denver et ces environs. Néanmoins, il est très fier de ses racines et ne fera jamais tuer l'un des siens, il se contentera de le blesser gravement...



Rebecca Blackweb : était une azzlu qui avait pris possession du corps de l'héritière d'une entreprise, ravie par les possibilités de sa nouvelle vie, elle décide de s'intéresser à son nouvel empire et le développe.

Mais ces nouvelles activités empiètent sur les projets de **Rachel Snow**, celle-ci, pas au courant de la véritable nature de Rebecca décide d'envoyer **Honcho** et sa meute effrayer sa concurrente. La rencontre tourne en combat de rue entre la meute et **Blackweb** ainsi que ses 2 gardes du corps. Vaincue l'**Azzlu** révèle sa véritable nature et s'enfuit.

Pendant un long moment, elle reste cachée et cherche le moyen de se venger des garous, l'occasion se présente plus tard sous les traits de **Anton Spark**. Elle prend possession de son corps et de son groupe de recherche pharmaceutique.

Elle commence alors par kidnapper quelques garous et fait des expériences sur eux, et finit par découvrir le moyen de bloquer leur mutation en forme Gauru. Elle commence la production du sérum et engage des mercenaires à qui elle désigne les nouvelles cibles, elle comptait bien éliminer tout les garous de la région et prendre le contrôle de Denver...