

## Scénario 2

### SONG TO THE SIREN

#### L'intrigue

Cette fois encore, les personnages vont devoir mener une enquête, (choisissez de préférence des héros spécialement adaptés à ce type d'aventure : Enquêteurs, journalistes, policiers, espions...)

Le professeur Joss Carven, un scientifique bien connu dans certains milieux de la cité d'acier a mystérieusement disparu. Son laboratoire a été saccagé et certains indices indiquent qu'il a sans doute été victime d'un règlement de compte de la part du syndicat du crime. Il s'agit bien sûr d'une fausse piste destinée à masquer la vérité. Le savant a mis en scène sa disparition pour échapper à ses employeurs, (les scientifiques !), et vivre librement son amour pour une créature non humaine.

Retrouver la trace du disparu ne devrait pas poser de problèmes particuliers aux pj s'ils se montrent assez observateurs. La véritable difficulté du scénario vient du fait que le professeur pratiquait des recherches sur un sujet d'une grande importance aux yeux des scientifiques. Ceux-ci n'hésiteront pas à proposer aux personnages de travailler pour leur compte, (et à les menacer de mort s'ils refusent).

Par chance, au cours de leurs investigations, les enquêteurs mettront la main sur une monnaie d'échange qui leur permettra de se sortir de cette situation délicate. Il leur restera ensuite à trouver un arrangement amical avec les exécuteurs du milieu du jeu qui sont eux aussi lancés à la recherche du versatile Joss Carven.

#### Une étrange disparition

D'une façon ou d'une autre, les personnages vont faire la connaissance d'un administrateur du nom d'Arlan Carven. Celui-ci est un homme d'influence qui évolue dans les hautes sphères d'Administration et de Sécurité. Il va confier aux personnages une mission non officielle, (Carven est peut être un amis des personnages, ou leur employeur).

La veille au soir, il a reçu un étrange message de son frère, Joss. Celui-ci lui demandait son aide. Il disait qu'il avait de gros ennuis, qu'il était même menacé de mort par des inconnus. Arlan s'est rendu aussitôt sur les quais du secteur Ouest, où son frère dirige un petit centre d'étude de la faune et de la flore de l'océan noir. Il a alors découvert le laboratoire désert et complètement dévasté.

#### L'enquête

Arlan Carven va demander aux pj d'agir rapidement et surtout avec discrétion, (ce qui sera difficile pour les journalistes ou les informateurs qui vont flairer là l'affaire de l'année. La disparition d'un scientifique – et surtout le fait qu'un centre d'étude soit financé par des fonds secrets, sont des événements qui pourraient faire la une de l'Indépendant).

L'administrateur va confier une série de dossiers aux personnages, (celui-ci ne contient que quelques photos et des fiches où ne se trouvent que des renseignements sans grande importance). Il leur donnera verbalement les informations les plus sensibles, (en leur faisant bien comprendre qu'ils ne doivent les révéler à personne). Bien que son installation soit de taille modeste, son frère travaillait sur un projet jugé très important par ses partenaires financiers. Sa disparition risque de faire des remous dans les étages supérieurs de la ville, (ainsi que dans plusieurs sections de Sécurité et d'Administration - y compris Obsidienne), est il est impératif que les pj le retrouvent le plus vite possible.

Le haut fonctionnaire va donner aux investigateurs les indices dont il dispose :

\_ Le titre de directeur d'étude de son frère est surtout un titre honorifique puisque son laboratoire de biologie marine ne compte que trois employés. Joss Carven n'a sous sa direction que son assistant technique, Vernon Gurth et son secrétaire particulier, Mercy Langone.

\_ La principale activité de ce dernier, (qui est surtout un dilettante), consiste à fournir des rapports aux personnes qui financent les activités du laboratoire, en particulier les gestionnaires d'une des grandes familles d'Exil, (choisissez une famille patricienne déjà connue, en mal, par les personnages). Etant lui-même membre d'une des

branches mineures de la noblesse, Mercy Lagone passe plus de temps dans les salons mondains qu'à son poste de secrétaire, (un travail qu'il ne prend guère au sérieux).

\_ Les deux employés ont eux aussi disparu depuis la veille. (Les dossiers que Carven a donné aux pj contiennent des informations à leur sujet : Photos, adresses, relations...)

\_ Joss Carven travaille dans son laboratoire depuis cinq ans. L'importance de ses travaux a toujours été assez limitée, mais il n'a pourtant jamais eut de difficultés à trouver des mécènes pour financer ses recherches.

\_ En tant que spécialiste de la faune marine, il étudie des créatures réputées dangereuses pour trouver des antidotes à leur venin. (Les personnages pourront avoir des doutes sur les véritables motivations du savant. Ses travaux ne sont pas financés par le syndicat des marins pêcheurs mais par des financiers aux motivations douteuses. De fait, le laboratoire peut aussi servir à la fabrication de nouvelles drogues ou de poisons aux effets redoutables)

\_ La dernière fois qu'Arlan Carven a rencontré son frère, il y a plus d'un mois, celui-ci lui a dit qu'il avait été contacté par les scientifiques. Les hommes en noir avaient besoin de ses services pour examiner une sorte de poisson inconnu que des pêcheurs venaient de leur apporter. Le monstre marin devait lui être livré le lendemain. Depuis, il n'a pas eu de nouvelles de Joss. Jusqu'au moment où il a reçu sa lettre. (Les personnages sont à présent prévenus : Ils vont croiser la route des scientifiques à un moment ou un autre).

\_ Le seul indice évident que le savant a laissé derrière lui est une feuille de papier couverte de lignes de chiffres qu'il a jointe à la lettre. Carven a réussi à déchiffrer le texte, (mais vous pouvez aussi laisser le soin à vos joueurs de découvrir par eux même le message –crypté par la méthode que vous jugerez la plus appropriée).

\_ Voici le texte du message : "Arlan, je t'attendrais au Chaudron à minuit pendant trois jours. Après je partirais loin d'Exil vers une nouvelle vie. Joss."

\_ Joss Carven est un flambeur invétéré, son frère estime que la piste d'un enlèvement réalisé par des hommes de main d'un des barons du milieu du jeu est tout à fait crédible. Et, justement, dans le quartier du port, à la limite de la Morgue, (et pas très loin du laboratoire), se trouve un établissement louche qui se nomme précisément le Chaudron. C'est une maison de passe et de jeu où il est aussi possible d'acheter toutes sortes de drogues exotiques.

Il s'agit typiquement du genre d'endroit que fréquente Jos Carven pendant les heures nocturnes.

\_ L'administrateur a demandé un rapport sur ce lieu - qui sert de refuge notoire à de nombreux criminels - aux Pandores, mais ceux-ci ne lui ont rien signalé de particulier... Pour le moment.

\_ Pour Arlan Carven, la priorité est bien de retrouver son frère, mais il conseille aux pj de rechercher aussi les autres employés du labo, ceux-ci ont sans doute des informations importantes à leur donner sur cette mystérieuse affaire.

\_ Le fonctionnaire se propose d'aider l'équipe dans la mesure de ses moyens, (qui sont assez importants). Il met à la disposition des personnages un crédit bancaire de plusieurs milliers de Veiles et il peut leur fournir des armes de poings en quelques heures. Il met aussi un véhicule aérien à leur disposition, (avec un chauffeur s'il n'y a pas de pilote dans le groupe) Il leur donnera enfin le numéro d'une ligne de parlophone sécurisée qu'ils pourront utiliser pour le contacter, (mais uniquement pour lui donner des renseignements importants).

Laissez les joueurs discuter entre eux quelques minutes pour qu'ils établissent leur stratégie, mais rappeler leur que leurs personnages n'ont que peu de temps devant eux pour agir, deux jours au plus.

Un panier de crabes

La visite du laboratoire ne leur apprendra pas grand-chose. Celui-ci a été entièrement mis à sac. Les bassins où se trouvaient les créatures marines mises en étude sont vides pour la plupart, (quelqu'un a pris le temps de sortir les plantes et les animaux qui se trouvaient là pour les remettre à l'eau). Les documents qui se trouvaient dans le bureau traînent sur le sol, ils sont tous déchirés et maculés de tâches d'encre. Les plus importants ont été brûlés dans une corbeille. Le centre d'étude est complètement détruit : Les instruments de verre sont tous brisés et les échantillons ont été recouverts par des produits chimiques, (acides, soude...) Il est à présent impossible de deviner quel était l'objet des recherches pratiquées par Carven. Les pj pourront en déduire rapidement que cette destruction systématique est l'oeuvre du scientifique, celui-ci ne voulait sans doute pas que ses découvertes

soient utilisées par ses employeurs. Ils devront donc se rendre aux domiciles des trois disparus, (et au Chaudron), pour commencer à collecter des indices.

Vous pouvez décider qu'ils vont être pris en filature dès leur sortie du labo. Ce sera à vous de choisir par qui ils sont suivis, (des agents d'Obsidienne, des scientifiques ou des malfrats), et si oui ou non les personnages ont la possibilité de remarquer la présence d'observateurs autour d'eux. (Tout dépendra de ce que feront les joueurs. S'ils ne se méfient pas, les héros ne seront pas très vigilants eux non plus).

L'enquête en elle-même peut être menée rapidement par des pj assez futés. Les difficultés qu'ils vont rencontrer viennent du fait que plusieurs autres équipes sont elles aussi à la recherche de Joss Carven, (des agents d'Obsidienne, des mercenaires employés par les scientifiques, sans oublier quelques seconds couteaux du milieu qui travaillent pour le compte de Lars Morgen, un des rois de la nuit des bas fonds d'Exil). Très motivés, ces sympathiques jeunes gents ne vont pas manquer de leur barrer la route à un moment ou un autre, (et échanger quelques coups de feu avec eux dans les coins sombres).

La piste de l'enlèvement crapuleux est bien sur la mauvaise. Les personnages s'en rendent vite compte en venant interroger les habitués du Chaudron. Carven est bien un habitué du lieu, (il vient y jouer de grosses sommes d'argent depuis deux ans), mais personne ne l'y a vu depuis une semaine.

Quelques Veiles distribuées aux croupiers ou aux entraîneuses qui attendent leurs clients au bar permettront d'en savoir un peu plus sur les relations entre le savant et le propriétaire de l'établissement, Lars Morgen. Celui-ci aimerait bien mettre la main sur Carven - sans doute pour récupérer l'argent qu'il lui a prêté il y a déjà plusieurs mois. Mais à voir son humeur exécrable, il semble qu'il ne l'a pas encore retrouvé. (Si un des pj réussit un jet de Citadin assez difficile, il se rappellera avoir lu un article de presse – ou un rapport de police – au sujet de Morgen. Celui-ci est impliqué dans toutes sortes d'affaires sordides, en particulier des meurtres non résolus Il pourra alors signaler aux autres membres de l'équipe qu'il est risqué de s'opposer à ce sinistre personnage).

Dans la salle de jeu du Chaudron, les pj vont reconnaître Mercy Langone, (un autre habitué du lieu). Mais avant qu'il puisse lui parler, celui-ci va s'enfuir par la porte arrière du tripot, (il prend les personnages pour les hommes de main d'une maison patricienne venus pour l'enlever). Ce n'est qu'après une longue poursuite dans les ruelles du quartier que les héros pourront l'attraper pour l'interroger. Le jeune noble ne pourra pas vraiment les aider, il n'est pas au courant de la disparition car il n'est par retourné à son poste de travail depuis une semaine.

La seule information importante qu'il possède est la suivante : Dans le lot des monstres marins confiés au laboratoire quelques semaines plus tôt par les scientifiques se trouvait une créature humanoïde. Celle-ci, hormis sa peau bleue et ses doigts palmés, ressemblait étonnamment à une femme. Joss Carven était persuadé que cette sirène était un être intelligent et il cherchait un moyen de communiquer avec elle. Langone s'est contenté de lui jeter un vague coup d'œil et il ignore ce que la chose est devenue.

Une étrange affaire

Une fouille en règle des appartements du savant et de son assistant ne donnera rien non plus.

La dernière pièce du puzzle se trouve entre les mains de Vernon Garth. Celui-ci a quitté son logement depuis deux jours, (sans laisser d'adresse, précisera la concierge). Les seules relations que ses voisins lui connaissent sont des étudiants en médecine. De fait, il se cache chez un ami, au dessus de la taverne du Fureuil Electrique, à la limite du quartier des Passantes. Une petite enquête dans le milieu des carabins - et quelques jets de Citadin difficiles réussis - permettront de le retrouver, (juste avant les autres équipes, elles aussi lancées sur sa piste - ce qui entraînera au moins un affrontement armé avec les personnages).

Après la fusillade, Garth répondra aux questions des pj. Il ignore où est passé Carven, mais ce qu'il va dire devrait pourtant intéresser les personnages. (Il leur avouera aussi que le laboratoire était bien utilisé de temps en temps pour la fabrication de drogues et de poisons).

Le scientifique semblait très préoccupé ces derniers temps. Deux jours plus tôt, il lui a dit qu'il avait des doutes au sujet des intentions de leurs nouveaux employeurs, que sa vie était en danger et qu'il ferait mieux de ne pas rentrer chez lui ni de revenir au laboratoire pendant quelques semaines. Avant de l'obliger à partir, il lui a donné un petit porte-documents en cuir en lui disant d'attendre que son frère vienne le chercher en personne. Une fois Arlan Carven contacté, (il viendra récupérer le dossier avant d'organiser une seconde réunion dans son bureau), les pj vont pouvoir résoudre l'affaire.

Les documents laissés par le professeur contiennent la formule d'une substance biologique dont l'effet est d'entraîner une mutation rapide de la structure des cellules du sang et des poumons. Le sang des créatures modifiées par la substance devient bleu en quelques heures et elles sont ensuite capables de respirer sous l'eau.

Vernon Garth leur donnera le dernier indice : Joss Carven a fait plusieurs fois mention du chaudron devant lui, mais il ne semblait pas parler du tripot de la ville basse. Il en parlait à chaque fois en regardant une carte marine des environs d'Exil. (Un morceau de cette carte se trouve dans le dossier). Au bout de quelques jours, Joss Carven et la sirène sont tombés amoureux l'un de l'autre et, quand il a constaté l'effet que provoquait l'injection du sang de la créature marine sur ses rats de laboratoire, celui-ci a décidé de saisir une occasion unique de changer de vie. C'est donc près du rocher de pierre noire nommé le Chaudron que les héros et l'administrateur vont retrouver le savant disparût, en compagnie de la belle ondine. Après une brève discussion avec son frère et un dernier adieu, les amants vont disparaître dans les profondeurs de l'océan.

Mais si les personnages en ont fini avec cette étrange affaire, les scientifiques ne vont pas abandonner leur traque aussi facilement. Une fois qu'ils seront informés de ce qui est arrivé au professeur Carven, (sans doute grâce à des espions infiltrés dans les hautes sphères d'Administration ou dans Obsidienne), ils vont très vite armer un navire et se lancer à la poursuite du couple sur l'océan noir. (Cette expédition peut devenir le point de départ d'une nouvelle aventure pour une équipe de marins et de scientifiques)

Finrod