

« LA CROISIÈRE S'AMUSE_8/9 LES PIERRES DE RACKHAM HARDING_

UN SCÉNARIO DE JWOLF98

La trame touche maintenant pratiquement à sa fin. Pendant que les personnages étaient occupés à courir à travers le monde, que s'est-il passé pour les autres protagonistes ? En fait, la totalité des pierres ont été récupérées, ce que les personnages ne savent pas, et les masques vont commencer à tomber. Mais dans l'ombre, les agents des différents services secrets entament maintenant leurs danses macabres, sous les yeux amusés de leurs maîtres. Après avoir découvert qu'un agent hégémonien portant le matricule X 27 avait embarqué à bord d'un navire de croisière, les personnages ont pris des billets pour un voyage de vacances ! ATTENTION : ce scénario requiert le supplément gratuit sur les loisirs Immersion, que vous pouvez trouver à disposition sur le site officiel et le site de BBe. Le scénario mêle deux trames qui vont nécessiter de la part du maître de jeu une bonne maîtrise de la narration.

THE LOVE BOAT

Pour l'instant, la situation actuelle est la suivante pour chacun des protagonistes. Les personnages ont les pierres 1 (blanche), 2 (rouge), 3 (violette) et 6 (marron). En sus, ils ont la copie du journal de Rackham et le lecteur de pierre. L'empire hégémonien a les pierres 4 (orange), 5 (jaune) et 8 (vert), la pierre 7 (bleu) et un le journal originel du pirate. Ainsi qu'un double. La République du corail, indépendamment des personnages, vient de récupérer la pierre 9 (rose) et a un double du journal. Les Veilleurs attendent, mais n'ont pas encore agi.

Le scénario commence avec une vue imprenable sur le fond de l'océan de la baie vitrée du magnifique navire de croisière hégémonien, le « Pacific Princess » (supplément Immersion, navire de croisière). Un groupe

de personne discute discrètement en admirant la vue : les personnages.

MJ eyes only : Il y a trois classes à bord du Pacific Princess. Les personnages devraient se répartir les pontons logiquement. Si ce n'est pas le cas, répartissez les vous-mêmes. Les règles sont les suivantes. Les passagers de troisième classe n'accèdentQu'à la troisième classe et aux soutes. Ils ne peuvent accéder aux zones sensibles (moteur, passerelle, quartier d'équipage). Les passagers de deuxième classe peuvent accéder à la troisième classe mais pas à la première classe. Ils ne peuvent accéder aux zones sensibles (moteur, passerelle, quartier d'équipage). Les premières classes accèdent à l'ensemble du navire excepté les zones sensibles (moteur, passerelle, quartier d'équipage). L'accès à la soute à bagage se fait toujours avec une autorisation et accompagné d'un membre d'équipage. Evidemment les armes sont interdites à bord.

Cela fait maintenant une semaine qu'ils ont quitté Equinoxe et embarqué, et aucune piste ne leur permet pour l'instant de trouver cet agent X27. Les plus folles rumeurs courent à son sujet. Il serait un métamorphe, capable de prendre l'apparence de n'importe qui. L'agent X27 est un animal domestique. Le capitaine Stubbing qui dirige le navire est l'agent X27. Quoi qu'il en soit, rien n'a vraiment bougé depuis une semaine. Et les personnages n'ont pas embarqué seul. La Comtesse Nao Sun est avec eux ainsi que sa seconde en première classe. Zack et Zeck sont en deuxième classe et certains membres d'équipage du Vigilant sont en troisième classe.

MJ eyes only : Les membres du Vigilant à bord du Pacific Princess ont surtout ordre de veiller au bon déroulement de l'opération et de permettre, en cas de besoin, aux personnages de mener à bien leur opération. Ce que ces derniers ne savent pas, c'est que le Vigilant lui-même suit le navire de croisière à distance grâce à un émetteur de courte portée embarqué par la Comtesse. En cas de besoin, un signal code d'évacuation le forcera à agir dans les plus brefs délais (quelques heures).

Voici le plan de tournée du navire : Equinoxe, Cross, Litua, Oniger, Néo Troie, Omeross, Pull, Ourgor, Ultar, Keryss, Warton, Nerami, Equinoxe.

Rien de particulier n'a pu être remarqué par les personnages en une semaine. Ils ont fait escale sans encombre à Cross et se dirige maintenant vers Litua qu'ils atteindront dans quatre jours. Cependant, quelques personnages ont quand même attiré l'attention des héros :



Le colonel Moutsach, militaire de carrière de 55 ans de l'armée de l'Union Méditerranéenne, section intervention terrestre. Homme à forte carrure, impulsif, flegmatique la plupart du temps et bon vivant. Ce dernier est obsédé par l'amour et ne manquera pas d'importuner de façon élégante mais sérieuse une éventuelle joueuse à la caractéristique Présence bien établie. Il réside en première classe.

Le général Lethbrigde Stewart, chef des armées de l'Union Méditerranéenne, en route vers la cité de Néo Troie, afin de prendre son nouveau poste. Homme franc et strictement militaire, totalement protocolaire, droit comme le nez d'un espadon. Homme d'action, parlant peu et n'aimant pas dire grand-chose. Il se contente d'aller à l'essentiel, sans jamais se départir d'un flegme qu'un autre temps aurait qualifié de britannique (pour plus de détail, le maître de jeu pourra se reporter à la **série Doctor Who**, troisième docteur). Il réside en première classe.



Le lieutenant Leto Kanoukopolos, garde du corps et homme de confiance du général. Bel homme d'une

vingtaine d'année, mais fort peu loquace. Il donnerait sa vie pour la sécurité du général. C'est aussi un remarquable expert de niveau 14 en arts martiaux, armes blanches, discrétion et camouflage. Il est habillé essentiellement en noir. Il réside en première classe. C'est en fait un agent double qui travaille pour le compte de la République du Corail. C'est aussi l'ancien amant de la navigatrice du Vigilant. Leur rencontre n'a rien de fortuit puisque, profitant de cette mission, il doit lui remettre les plans de précis des installations militaires de l'Union Méditerranéenne. Mais tout cela dans la plus grande discrétion. Toujours amoureux, il aura du mal à ne pas trahir ses émotions.



Anna Kharkounova, passagère de deuxième classe, qui traîne souvent avec Theodore Desmond. Chercheuse de l'Union Méditerranéenne, spécialisée dans la flore des fonds sous-marin. C'est une femme

dure et autoritaire, dirigeante qui fait partie d'un groupe de trois personnes. Elle peut paraître agréable et lucide au premier abord, mais c'est surtout une ambitieuse sans limite qui n'a aucun scrupule. Elle veut plus que tout se faire reconnaître par la communauté scientifique internationale. Elle est persuadée de son génie. Elle a fait, pense-t-elle, une découverte capitale, qui va considérablement l'aider dans sa carrière professionnelle et qu'elle garde jalousement secret avec ses deux autres collègues. Femme influente à qui on ne résiste pas, elle n'hésitera pas à tuer, manipuler afin de garder son précieux sésame vers la célébrité. Elle réside en seconde classe.

Theodore Desmond, deuxième scientifique de l'équipe, spécialiste de la faune animale des fonds sous-marin. Homme calme et lucide,



honnête et loyal qui n'apprécie guère les manières de ses deux autres collègues mais qui a trop peur pour pouvoir leur résister. Partager entre sa conscience et sa lâcheté, il ne trahira pas ses deux collègues, mais en privé, peut être le détonateur de discussions houleuses. Peu confiant en lui-même et ses capacités, il est peu bavard sauf lorsqu'on lui parle de son rêve : mener une vie

tranquille dans une station isolée, dans un confort somme toute relatif. Il réside en deuxième classe.

Vincente Corleone est le troisième scientifique. Spécialisé dans les hybrides faune/flore et les phénomènes paranormaux et étranges. C'est un être sanguin, qui s'emporte vite et qui partage l'ambition Anna. Prompt à l'énervement, il aime la violence sous toutes ses formes. Doté d'un physique imposant, il a un langage peu commun composé essentiellement d'insultes. Il aime faire sentir à ses interlocuteurs qu'ils lui sont inférieurs et adore les humilier en public. Il adore être avec le « bon peuple » car ils sont si « cons que même une amibe a plus d'intelligence ». Il a déjà tué et n'hésitera pas à le refaire pour protéger ses intérêts. Il réside en troisième classe.



L'homme au phoque est un personnage énigmatique qui logera avec les personnages dans la cabine de troisième classe. Il a toujours avec lui un phoque qu'il tient en laisse et qui n'arrête pas de hurler en permanence, ce qui peut porter à énervement. En fait, on remarque plus le phoque que lui. Peu bavard, défendant son phoque avec violence, il n'a que des paroles dures. On murmure qu'il serait un ancien pêcheur, ou alors un grand chasseur. Qui sait, la vérité est peut-être toute simple. Il réside en troisième classe. En réalité, l'homme au phoque n'est en fait que le caporal des forces spéciales des Veilleurs, Jack O' Hara. Il a comme particularité d'être un mutant serpent, c'est à dire qu'il peut déstructurer entièrement son corps pour passer dans n'importe quels endroits, même un trou de souris. Il est accompagné en troisième classe de 5 personnes aux attributs divers, mutants comme lui des forces spéciales. Ils sont chargés de surveiller les personnages et d'intervenir pour récupérer les pierres.

Il faut à peu près au navire une semaine entre chaque station. Passé Oniger, les choses sérieuses vont pouvoir se mettre en place, mais bien avant cela, certains événements devraient occuper les joueurs. Le maître de jeu a toute latitude pour les ordonner à sa guise, excepté le dernier événement qui devra se dérouler obligatoirement après Oniger, dans la passe qui les mène à Néo Troie.

AH L'AMOUUR . . .

Bien qu'il essaie de le cacher du mieux qu'il peut, le lieutenant Kanoukopolos est toujours amoureux de la navigatrice du Vigilant, qui ne lui rend pas d'ailleurs. Mais son statut ne lui permet pas de le montrer ouvertement. De plus, il doit lui remettre les plans militaires de l'Union. La navigatrice étant une femme qui s'entretient, elle fait tous les matins beaucoup de sport à la salle de gymnastique du navire. C'est là que le lieutenant tentera sa chance pour lui remettre les documents et essayer de reprendre son cœur. Ses manœuvres peuvent être perçues par les personnages sur un **test d'observation niveau difficile**. Il est donc possible de voir des regards discrets lancés en direction de la navigatrice lors des repas, des discussions mal aisées ou vide de sens ou des évitements lorsqu'ils se croisent.

Si un des personnages se décide à faire du sport un beau matin, il aura la chance de tomber sur nos deux amoureux en train de courir côte à côte sur deux tapis différents. C'est le moment où le lieutenant a décidé de faire l'échange. La navigatrice du Vigilant incitera fortement les personnages à aller prendre un bain sauna dans la pièce à côté, tout en dédaignant le lieutenant. Bien qu'elle partage les sentiments du lieutenant à son égard, elle fera passer son devoir avant tout et évitera soigneusement de lui adresser la parole pour ne pas percer sa couverture. Selon les actions des personnages et leur relation avec elle, ils pourront peut-être faire naître une idylle.

Lors de ce sauna, une chose étrange va se produire. L'eau va devenir violette et commencer à bouillir. La porte va se fermer et nul n'entendra les personnages crier. L'atmosphère va devenir brûlante et malsaine, violacée. Puis d'un coup, tout s'arrêtera et tout se retrouvera, comme si rien n'avait bougé et quelques soient leurs mouvements pendant cette période.

MJ eyes only : Les personnages ont été victime d'une illusion extrêmement forte et imparable provenant du secret de nos trois chercheurs. cet aspect sera abordée plus tard dans le scénario.

LE BARMAN

Les joueurs pourront se lier d'amitié avec un barman, Fredericks Warun, qui officie à bord du Pacific Princess sur tous les pontons. En s'y prenant bien, et contre monnaie sonnante et trébuchante, ce dernier pourra leur

faire visiter les endroits du navire normalement peu accessible, et même les accompagner à la soute afin de fouiller tranquillement



pendant qu'il s'absentera discrètement. C'est un individu sympathique et aimable, discret et à l'écoute des clients. Il a toujours un cocktail pour chaque humeur à proposer aux passagers : une colère passagère ? Un « dents de Scylla » devrait l'expulser... Amoureux éconduit ? « Les larmes de la tranquillité » devraient adoucir cette solitude ...

MJ eyes only : Fredericks est l'agent X27 ! Il n'est ni mutant, ni méta morphe, juste un barman qui travaille sur cette ligne depuis des années, ce qui lui permet de faire passer des informations tranquillement. Il a caché les pierres dans une capsule de secours en première classe, un des rares endroits où personne ne va et ne fouille. Il est au courant de l'identité des personnages. Et comme le dit le dicton, « *soit proche de tes amis mais encore plus proche de tes ennemis* ». Il fera tout pour être agréable aux personnages si cela lui permet de les tenir à l'œil.

L'HOMME AU PHOQUE

Ce dernier va tenter de profiter de l'absence des personnages dans leur cabine pour fouiller leurs affaires afin de trouver les pierres. Cependant, n'étant pas un grand spécialiste de la fouille, il a une chance sur trois de se faire prendre. Tout dépendra en fait d'un jet de chance du joueur concerné.

S'il se fait surprendre, il tentera de s'enfuir en utilisant sa mutation spéciale qui lui permettra de passer par les bouches d'aération afin de rejoindre ses collègues veilleurs. Il essaiera par tous les moyens de résister aux personnages, et préférera mourir que de trahir ses compagnons. S'il se fait capturer, il ne dira rien évidemment.

Les personnages peuvent trouver dans ses affaires une multitude de pièce d'identité portant différents noms et professions.

LE SECRET

Que ce soit par le biais d'une conversation houleuse entre les trois scientifiques ou bien par la fouille de la cale, les personnages vont découvrir par inadvertance le secret. Les scientifiques ont obtenus l'accord du capitaine Stubbing de disposer d'un endroit privilégié dans la cale. Ils y ont installé un conteneur à entrée unique qu'ils ont entouré d'un grillage électrique avec la mention « **attention danger, interdiction d'approcher** ». Le tout est sous enregistrement continu sous le regard d'une caméra bien cachée (**difficulté observation moyenne** pour la détecter).

A l'intérieur du conteneur se trouve un ensemble d'appareil scientifique relié à une table centrale ou est posé un cylindre transparent contenant de l'eau violacée (tiens, tiens, ...comme le sauna) et... un morceau de corail de couleurs et forme étranges. Le journal scientifique des savants indiquent que ce dernier a été trouvé sur un amas corallien au sud de la République et que ses capacités sont totalement différentes des autres. Quelques hypothèses sont émises comme une mutation ou pire, une contamination virale. La thèse privilégiée par les scientifiques est une mutation qui conduirait donc à penser que le corail peut évoluer en une forme consciente et vivante, capable d'apprendre et de raisonner. Les savants ont bloqué les capacités du Corail à travers un cylindre d'isolation.

MJ eyes only : Ce corail est en fait la première forme qui permettra à Conscience de provoquer les événements de la série Domination. Cependant, il n'est pas encore totalement opérationnel et coupé de ses autres collègues, il ne désire qu'une chose : retourner là où il était. Pour simplifier les choses, c'est un transmetteur coupé de sa base. Ce corail a deux moyens d'actions uniquement, car il est isolé par le caisson : provoquer des illusions en passant par l'eau et un proteus qu'il contrôle et qui est sur le navire. Le proteus a ordre de couler ce navire tandis que le corail tente de perturber les passagers et l'équipage par des illusions. Les personnages, ni tout être humain à bord du navire, ne sont au courant de l'existence de ce proteus.

Si un personnage tente de faire quelque chose avec ses pouvoirs Polaris sur le corail, il tombera inexorablement dans le flux. Le maître de jeu pourra se reporter aux règles du flux dans le livre de base.



Si les personnages sont découverts par les savants et spécialement par Anna (caméra de surveillance, conversation, ...). Ces derniers tenteront de les tuer de façon discrète. Cependant, ils pourront être mis au courant par Theodore. Ce dernier paiera d'ailleurs sa trahison au prix de sa vie, s'il venait à être connu qu'il a trompé ses anciens collègues.

LE PROTEUS

Tout au long de ces semaines, les personnages pourront avoir la puce à l'oreille sur le fait que quelque chose d'étrange se passe. Régulièrement sur les appels généraux du navire, certains noms de personnes qui disparaissent et ré apparaissent 24 heures après sont cités. Il s'agit d'un garde de la sécurité qui était affecté aux soutes au début du voyage, d'un technicien spécialisé dans la ventilation et du chef technicien affecté aux machines.

Le proteus prendra successivement la place de chacune de ces personnes. Son objectif est de saboter les commandes du navire afin qu'il s'échoue. Ce sera chose faite de façon inexorable après Oniger dans la passe qui mène le navire à Neo Troie. Libre au maître de jeu de jouer cela de façon inexorable ou de permettre aux joueurs d'intervenir. Le reste du scénario est conçu pour que cet événement arrive de façon inexorable.

DANS LA PASSE PGUR NÉO TROIE

C'est là que se produira l'accident prévu par le proteus. Le maître de jeu pourra s'inspirer des films catastrophes du cinéma hollywoodien. A 03h30 du matin, de façon inexplicable, le navire va dévier de sa route et heurter les bords de la passe. En tentant de redresser, l'équipage va heurter l'autre côté de la passe, ouvrant une deuxième brèche. Puis le navire heurtera par l'avant les fonds marins avant de se poser dessus.

Le choc est assez violent et bon nombre de passagers vont mourir dès le premier impact et la première brèche d'eau. Outre les inondations dues aux voies d'eau, les explosions le long du navire ont sorti des câbles à haute-tension de leur gaine et électrocutent tout ce qui passe à leur contact. Le maître de jeu est libre de déterminer la puissance de l'impact et les dégâts électriques. Certaines zones sont en feu aussi. Les portes automatiques de sécurité se sont activées isolant des compartiments

entiers ou des passagers et les personnages peuvent être bloqués dans des endroits différents.

Voici quelques indications pour permettre au maître de jeu de se faire une idée de la situation :

Ponton inférieur : Secteur de l'équipage totalement inondé dès le troisième impact et isolé de la section des soutes / Pas de survivant / Soute inondée.

Troisième classe : Premier tiers du compartiment avant troisième classe totalement sous l'eau et isolé / Pas de survivant / Deuxième tiers au sec mais présence de nombreux câblages électriques / Quelques survivants / Quatrième tiers (infirmerie) de la troisième classe inondée / Pas de survivants.

Deuxième classe : Deuxième classe, section passager indemne mais feu dans la salle de repas / Pas d'eau dans la section intermédiaire sauf si celle-ci est ouverte vers la troisième classe qui est inondée / Deuxième classe, capsule de secours, détruite et inondée / Pas de survivant.

Première classe : Première classe section passager intacte mais présence importante de câblages à haute tension / Quelques survivants / Première classe, feu dans la salle de repas / Pas de survivant / Observatoire intact / Salle de commande en feu / Pas de survivant.

Toute l'électronique et l'informatique sont hors service. Une grande partie de la difficulté sera de lever les portes d'isolation automatiques tout en évitant d'attiser le feu, d'inonder des compartiments au sec ou encore de s'électrocuter. Le maître de jeu peut considérer que seulement 1/6 des membres d'équipage et des passagers a survécu.

INTÉRÊTS PARTICULIERS

Le général Lethbridge Stewart, lieutenant Leto Kanoukopolos et le colonel Moustach veulent à tout prix gagner au plus vite les capsules de secours des premières classes sans attendre. Cependant, si les personnages négocient bien, ils pourront les convaincre de les aider. C'est là qu'ils pourront apprendre qu'ils ont des hommes qui revenaient de permission à tous les niveaux. Et surtout, que tous ces hommes sont pourvus d'appareil de communication courte portée ! Voilà qui est bien pratique pour communiquer de pontons à pontons.

Warun, le barman, va tout faire pour convaincre les personnages de se diriger vers les capsules de secours de

la première classe. C'est une idée sensée puisque ce sont les seules intactes. Ce qu'il ne dit pas, c'est qu'il est armé et qu'une fois près des capsules, il exigera les pierres sous la menace avant de laisser les personnages périr tandis qu'il s'éloignera dans la capsule où il a caché les siennes. L'ouverture des portes peut-être confiée à Corleone, qui est aussi un spécialiste niveau 13 des systèmes de sécurité. De toutes les manières, il faudra 5 minutes par porte pour ouvrir.

Le corail est dans la soute inondée et a donc réussi son œuvre. Bien content de se retrouver dans son élément naturel, il restera inactif jusqu'à la fin de la partie.

La comtesse Nao et sa navigatrice ainsi que les membres du Vigilant, coincés dans les différents niveaux, suivront les personnages. L'objectif de la Comtesse est de lancer son appel au Vigilant dès qu'ils seront sortis du navire. Les radiations, émanant du moteur endommagé, brouillent le signal qu'elle pourrait lancer à son navire.

Le navire n'a plus beaucoup de temps à vivre. Entre les explosions, les dommages et les voies d'eau, il ne tiendra pas plus d'une heure. Le temps presse pour les personnages.

CAPSULES DE SECOURS

Une fois les personnages réunis avec les éventuels survivants près des capsules de secours, Fredericks Warun menacera tout le monde avec son arme et demandera les pierres. Il leur révélera alors qu'il les a

cachés dans cette capsule de secours qu'il va prendre seul. C'est sans compter sur une surprise qui se jettera sur lui pour l'absorber et le tuer : le proteus. En effet, celui-ci a trouvé refuge dans les capsules de secours et après avoir éliminé Warun, il s'attaquera aux personnages. Eliminer la créature ne sera pas une tâche facile.

Chaque capsule peut accueillir six personnes au maximum. Le général Lethbridge Stewart, lieutenant Kanoukopolos et le colonel Moustach prendront une capsule en tenant en joug les savants ou en les emmenant avec eux suivant le déroulement du scénario. L'équipage du Vigilant en prendra une autre. Une fois sortie du Pacific Princess, il lancera un appel de détresse. Le Vigilant viendra les récupérer quelques heures après ainsi que les joueurs si ceux-ci le désirent car voilà une bonne occasion de disparaître. Les joueurs pourront trouver dans leur capsule le reste des pierres, c'est-à-dire les pierres 4 (orange), 5 (jaune) et 8 (vert), la pierre 7 (bleu) et le journal originel du pirate, ainsi qu'un double. N'oubliez pas que la Comtesse Nao détient la 9^{ème} pierre. Cela devrait inciter les personnages à regagner pour l'instant le Vigilant.

RÉCOMPENSES

6 points d'expérience par personnage (+/- 1 point suivant le comportement de chacun et du roleplay) à dépenser sur les compétences utilisées (max 2 niveaux jusqu'au niveau +5/max 1 niveau au dessus de +5).

PARU SUR LE SDEN EN MARS 2014
RELECTURE ET MISE EN PAGE : RODI
D'APRÈS UN FICHER DE GAP »