

« PLAISIR ET DÉPLAISIR_

UN SCÉNARIO D'EXONEXUS

Ce scenario, une enquête rapide sous forme de quasi huis-clos dans un bar de Volcania 3. Sa une construction légèrement différente des scenarios habituels, puisqu'il commence par la scène finale. Aux joueurs d'éviter ça...

La manière dont le scenario est présenté est sommaire : un synopsis, le prétexte du scenario en somme, avec le descriptif exact de l'histoire, une chronologie des événements non dépendants des joueurs et les indices qu'ils peuvent glaner pour avancer. Quelques pistes au cas où les joueurs patinent seront données, des Deus ex machina qui leur permettent d'avancer et d'éviter la fin affreuse.

SCÈNE DE DÉBUT

Fumée, il fait sombre, des coups de feu résonnent, un homme hurle. Longue rafale de tirs. Les personnages sont touchés :

- PJ1 est au sol, les jambes gravement touchées, il se traîne, son arme au poing, un demi chargeur dedans.
- PJ2 est derrière un ensemble de conduite, il a les bras durement brûlés par les jets de vapeur. Son arme est par terre, chauffée par la vapeur.
- PJ3 tient un homme dans ses bras qui se vide de son sang. Il est sans arme, il la distingue vaguement à 2 mètres dans la coursive, sans assurance que ce soit bien elle.
- PJ4 hurle derrière une plaque de métal qui se déchiquète sous le feu de pistolets mitrailleurs. Son arme est dans ses mains.
- PJ5 ... si vous avez plus de joueurs, c'est à vous d'improviser une situation franchement mauvaise.

Les PJ ont quelques minutes pour dire ce qu'ils font. Les assaillants sont difficilement visibles, leurs tirs sont par contre assez précis. Il y a 8 assaillants, des ex-soldats entraînés et bien armés.

Normalement, les PJ sont soit prisonniers, soit abattus. S'ils sont abattus, jouez le début du scenario. S'ils sont prisonniers, séance de « torture » sommaire, presque

aucune question ne sera posée, et ils seront découpés pour nourrir des squales. Ensuite, jouez le début du scenario.

LE PRÉTEXTE

Un tenancier d'un bar, Milvius, particulièrement bien tenu de Volcania III (le Cap Verde) rencontre un problème assez grave : il soupçonne une bande de malfrats étrangers à la cité d'organiser des rapt des femmes voire des Mères, en utilisant une couverture dans son établissement.

La couverture est qu'il loue des salles à une compagnie et à un homme d'affaire très important d'Hégémonie. Cet homme le paye une fortune pour avoirs des moments intimes avec des amis à l'abri des regards lors de ces séjours à Volcania III. De surcroit, l'hégémonien est une personne particulièrement dangereuse, il ne lance aucune menace sans fondement et va au bout de ses actes quand il le promet. Le tenancier ne sait pas si c'est cet homme qui profite de ces soirées pour emmener des filles, ou si c'est une personne sous sa direction, mais il a déjà vu des participantes quitter la cité sans donner de nouvelle. Et récemment, il a aperçu une Mère, une vague connaissance, y participer. Donc il est maintenant bloqué : soit il dit tout aux Hammers et risque très gros pour avoir couvert des événements graves dans son établissement, soit il cache tout mais il devra assumer la disparition de Mères, ce qui devient très dangereux.

Le tenancier fait donc appel aux joueurs, extérieurs à Volcania III pour enquêter et comprendre ce qui se passe.

L'HISTOIRE

L'homme d'affaire, Maxwell Tropolev, de son vrai nom Maxwelll 22 521, n'y est pour rien, c'est un hédoniste pervers, mais qui ne commet pas de crime majeur, surtout à Volcania III. Par contre, pour rabattre les filles, il fait appel à un local, Jamie Abala, véritable pilier de



comptoir du bar de Milvius, qui assure que tout se passe bien et que les filles soient aux goûts de Maxwell.

Sauf que Jamie a une mauvaise manie : il joue souvent dans l'établissement avec un homme, un joueur connu sous le nom de Black Diouf, qui le plume très souvent. Black Diouf est un contact des Marchands de Chair au sein de Volcania III, et utilise ses talents de joueurs et de tricheur pour forcer ses victimes à lui rendre des services. Le dernier point qui le rend très dangereux est le fait, qu'il possède, sans le savoir, un pouvoir Polaris, qui le rend très persuasif. Et bien évidemment, les Mères intéressent franchement les Marchands de Chair. Aussi, il a convaincu Jamie de lui fournir d'abord des filles suffisamment légères pour accepter les soirées particulières de Maxwell afin d'alimenter un réseau de prostitution hors de Volcania III, puis il lui a suggéré contre l'effacement de toutes ses dettes, de lui fournir des femmes fécondes pour les prostituer, ce qui serait le dernier trip à la mode là où elles sont envoyées.

Jamie a donc accepté et essaye de cacher ses manigances sous les agissements de son employeur. Deux Mères ont disparu pour l'instant.

Jamie commence à sentir que son histoire sent mauvais, Black Diouf sait que l'arnaque ne va pas durer très longtemps, et Maxwell, en homme averti, sent qu'il se trame une esbroufe dans son dos. Donc tout ce petit monde, pour se couvrir, est en phase de se séparer et d'oublier cette mésaventure. Les PJ doivent donc faire très vite.

CHRONOLOGIE

- Jour 1 après-midi : le tenancier invite les PJ à prendre un verre et leur propose un boulot, grassement payé et surtout nécessitant de la discrétion : une enquête sur des disparitions dans son établissement avec une proposition d'embauche en tant que salarié pour la durée de l'enquête.

- Jour 1 soir : annonce d'une nouvelle soirée de l'hégémonien le lendemain. Pression pour clore rapidement l'enquête avant une nouvelle disparition.

- Jour 2 soir : soirée de l'hégémonien, aucun personnel de l'établissement ne rentre dans la salle ; disparition de deux filles, une Mère, et la fille adoptive un peu paumée d'un ponte d'une famille dirigeante.

- Jour 3 matin : l'hégémonien quitte Volcania.

- Jour 3 midi : le ponte lance ses limiers pour savoir où est sa fille.

- Jour 3 soir : les limiers trouvent une piste vers l'établissement.

- Jour 3 soir tard : les limiers savent que la fille a disparu dans l'établissement. C'est le début de la chasse du personnel, des interrogatoires et des exécutions sommaires. C'est aussi la possible fin des joueurs au maximum au matin du quatrième jour.

INDICES ET PISTES

Dans l'établissement, les PJ peuvent interroger le personnel, soit 2 barmen, 2 serveuses, 4 cuistots, 4 gorilles et 2 personnes pour le ménage. Bien évidemment, plus la recherche d'informations est discrète, mieux c'est. De manière générale, si les joueurs sont trop visibles et pressants, les employés historiques se braqueront et ne les aborderont plus.

Les barmen ne savent pas grand-chose, ils sont trop occupés à servir, mais ils savent que les serveuses sont plus sollicitées qu'eux pour apporter les plateaux et les verres dans la salle de réception.

Les serveuses savent uniquement qu'elles apportent les aliments et les boissons devant, et que deux gardes du corps récupèrent le tout et se chargent de les distribuer. L'une d'elles, Mona, a vu plusieurs filles rentrer mais elles ne sont pas ressorties par la porte normale, donc elles ont utilisé la porte dédiée à la salle, qui donne sur une coursive discrète.

Les gorilles n'ont pas le droit de rentrer dans la salle 1 heure avant la soirée, ce sont les gardes du corps qui se chargent de vérifier une dernière fois la salle. Par contre, ils sécurisent la coursive à l'arrivée et à la sortie de Maxwell. Et ils n'ont jamais vu de filles avec Maxwell à la sortie. L'un d'eux, Maverick, avoue que le code de la porte intérieure de la salle est connu de certains autres clients et qu'ils ne le changent jamais, par flemme.

Les cuistots sont censés ne rien savoir, sauf que l'un d'eux, Kerr, est un ami de Jamie qui lui a demandé s'il pouvait mettre de la drogue dans le verre de remerciement que Maxwell a l'habitude d'offrir. Il pense que Jamie profite de ses connaissances dans le bar pour prendre du bon temps à moindre frais. Cette information ne pourra être obtenue que par des moyens très persuasifs (très bon roleplay, brutaux ou médicalisés), ou par pouvoir Polaris.

Les personnes qui s'occupent du ménage auront les informations les plus intéressantes. Après chaque soirée de Maxwell, ils sortent des cartons très lourds qu'ils placent dans la zone des encombrants. L'un deux, Lingus, a remarqué qu'une fois, à la fin de son service, les cartons avaient disparu mais pas les autres gros objets.

En fonction des informations obtenues, les joueurs pourront agir en conséquence mais il est clair que si aucune donnée ne rentre dans leur équation, leur enquête va tourner court. Finalement les points essentiels sont :

- Comprendre comment les filles sont évacuées (par où et via quel moyen).
- Comprendre qui les prépare pour évacuation (Jamie).

Dans le cas où Jamie est identifié, Jamie traîne tellement dans le bar, que le retrouver sera simple, surtout qu'il prépare son dernier coup. Les joueurs ont deux approches les plus probables :

- La frontale : ils vont directement rentrer en contact avec Jamie, celui-ci restera très méfiant si l'approche est calme, mais il craquera assez vite si les moyens durs sont employés.
- La discrète : ils observent Jamie et se rendent compte assez simplement (**test de perception simple**), qu'il passe beaucoup de temps à discuter, ou plutôt négocier, avec Black Diouf, à la table de jeux, ou aux abords.
- Dans tous les cas, si Black Diouf se rend compte que Jamie est grillé, il disparaît de suite.

Avec ces informations, les PJ peuvent décider d'agir avant même la soirée, ce qui permet d'éviter le rapt des filles qui ressortiront par devant après la soirée. Ce sera une première pour le tenancier. Qui sera très satisfait.

Dans le cas où seule la manière d'évacuer les filles est identifiée, les PJ peuvent avoir l'idée de laisser faire en surveillant les abords pour comprendre qui et pourquoi les enlèvements ont lieu :

- En surveillant la coursive, ils noteront l'arrivée de Maxwell, son départ, puis la sortie des cartons avec les ordures (très tard dans la « nuit »), enfin l'arrivée de Black Diouf avec deux malandrins, qui récupéreront les filles. Cela demandera une planque très discrète car tous les participants aux aller-venus font très attention.
- En surveillant la porte de la salle (c'est possible en prenant un poste de serveur dans une partie de la salle), ils verront les services passer puis, vers la fin de service, Jamie rentrer dans la salle avec un sac de grande taille

mais plat (des cartons pliés), pour le voir ressortir une petite demi-heure plus tard, le sac vide.

Durant cette phase, les PJ ont l'occasion d'éviter l'accomplissement total du ratp, voire de neutraliser Black Diouf et Jamie. Sauf si la fille du pont ne se doute de rien (mise en scène brillante de la part des PJ), le tenancier aura quelques petits problèmes avec le pont qui lui brisera quelques morceaux. Aussi il sera moins heureux mais payera tout de même les joueurs.

PNJ

Maxwell : Véritable petit requin industriel, Maxwell se comporte comme un être aimable et souriant. Il n'aime pas trop être importuné mais reste courtois. Par contre, il peut parfaitement ordonner un « rappel à l'ordre » viril et incorrect en cas de désagrément. C'est un homme intelligent, pragmatique, qui ne menace jamais sans raison et qui garde toujours un grand sang-froid. De fait, il peut devenir un allié des joueurs (par exemple, dans le cas non traité où les joueurs jouent franc jeu avec lui juste avant la soirée et lui explique calmement et poliment la situation, Maxwell comprendra et utilisera les moyens dont il dispose pour punir les personnes qui se foutent de lui).

Utiliser un mélange de l'archétype de PJ commerçant et enquêteur.

Hugo et Leo : Les deux hommes de main de Maxwell sont des ex-soldats hégémoniens, des forces spéciales souterraines. Ils ont gardé un côté discret et taciturne, entrecoupé d'humour toujours à propos, propre à ces soldats. Balancer une plaisanterie bien noire d'un air sérieux est une de leur spécialité. En dehors de cela, ils sont... efficaces.

Prendre les statistiques des commandos hégémoniens, et rajouter quelques points en art martiaux, enquête et discrétion, formation dû à leur statut de garde du corps attentif.

Jamie : C'est un brave gars au teint un peu jaune, dû à une consommation de ravageuse un peu trop fréquente, qui s'est fait une réputation de débrouillard. Depuis qu'il a rencontré Maxwell et qu'il lui a exposé ce qu'il pouvait faire pour lui, il pense que sa chance à bien tourné et il commence à être dépensier et sûr de lui. Assez nerveux de caractère, il n'aime pas trop être maltraité et il chante assez facilement quand ses parties intimes sont comprimées. Sinon, il est sympa, un poil roublard et parfois crâneur. Prendre l'archétype PJ de voleur.



Black Diouf : Bonne petit saloperie de bas-fonds de Volcania III, il a grandi avec un rêve : celui de devenir riche. A tout prix, quitte à ravager les lieux où il passe. Sans morale, sans cœur, il se sait très persuasif (Polaris latent avec un seul pouvoir, mal maîtrisé) et parfois, des événements étranges se passent autour de lui, ce qui à rajouter à son aura. Sentir des drôle d'odeur d'ozone, des lumières qui clignotent, des températures qui va-

rient, tous ces événements, liés aux échecs de maîtrise Polaris, font sensations auprès de la racaille de Volcania III. Il reste une personne très maligne, qui sait où il doit aller et se fait un fric monstre sur des affaires, très souvent de courte durée, avec une grande prise de risque qu'il déporte sur d'autres, victime de son charisme. Utiliser l'archétype PJ du voleur auquel on rajoute Polaris latent.

_ PARU SUR LE SDEN EN AOUT 2013

D'APRÈS UN FICHER DE GAP »