

SUICIDE

UN SCÉNARIO DE SITH – CAMPAGNE NAIN BLANCHE_ SCÉNARIO 2

Voici un scénario de type enquête policière dans les hautes sphères d'Equinoxe, plus précisément chez les diplomates. Une vague de suicide secoue ce petit univers. Au-delà de cela, les PJ, à la fin du scénario, seront confrontés indirectement à un mystérieux personnage lié de près à l'organisation du Soleil Noir.

- ▶ Lieu : Equinoxe.
- ▶ Période : Avant Domination et après Opération Coventry.
- ▶ Type : Enquête policière.
- ▶ Nombre de joueurs : Entre trois et cinq joueurs expérimentés.

RÉSUMÉ

Depuis 3 semaines, une vague de suicide secoue le petit monde des diplomates sur Equinoxe. Il y a eu, jusqu'à maintenant, 4 suicides. Et le dernier en date fait parler de lui dans quasiment toutes les couches de la société de la cité, et un peu des bas-fonds. Les PJ pourront en entendre parler par des rumeurs. Mais un 5ème suicide va précipiter les événements et les PJ seront engagés pour enquêter.

Un jeune Veilleur, du nom de Larson Hoyte, empathique puissant originaire de la République du Corail, a une ambition féroce et veut monter les échelons le plus rapidement possible. Mais en plus de cette ambition, il veut plus que tout être connu et reconnu. Mais il y a peu, il a appris, de la part d'un médecin d'une clinique privée, qu'il est condamné et qu'il ne lui reste plus que quelques mois à vivre. Il décide de supprimer des diplomates fraîchement arrivés pour prouver sa supériorité et passer à la postérité. Cette idée n'est pas venue seule. Un mystérieux mécène lui donne de l'argent et l'assurance de sa notoriété pour chaque meurtre accompli. Il aura même droit à une prime substantielle s'il parvient à impliquer les PJ dans l'histoire. Au début du scénario, il connaît déjà leur cursus et leur exploit lors du scénario précédent.

Une fois que Hoyte a repéré une proie, il l'escorte jusqu'à ces appartements et parle avec ses futures victimes pour déceler leur faiblesse, leur peur. Par un jeu de manipulation mentale, il place un doute dans leur esprit, et procède au suicide de sa victime. Cela est son moment préféré. Il présente deux armes de poings strictement identiques. L'une est chargée et l'autre non. Il laisse choisir à sa victime le pistolet et Hoyte prend l'autre. Ils doivent tirer en même temps. Et à 4 reprises, il a gagné. A 4 reprises, il est sûr de son pouvoir intellectuel sur les autres et de sa supériorité. Mais surtout, qui irait se méfier d'un Veilleur dans Equinoxe ?

COMMENT RENTRE-T-ON DANS CETTE GALÈRE ?

Depuis 3 semaines, les PJ ont entendu parler d'une vague de suicide chez les diplomates. Le suicide est très peu courant car la vie est précieuse et personne n'est assez stupide pour faire un tel acte. Voici 3 axes permettant aux PJ d'entrer en scène :

- Un des contacts des PJ est diplomate ou même un PJ a ou a eu cette profession. Le contact les engage pour savoir ce qu'il se passe ou tout simplement le PJ désire tirer cette histoire au clair.
- Le Neptune désire faire une enquête mais n'ayant aucun élément criminel, ses agents ne peuvent rien faire. Ils engagent discrètement les PJ pour faire ce travail. Cependant cela peut être gravement entravé par le scénario précédent.
- Plutôt que le Neptune, ce sont les Veilleurs qui donnent ce travail, ou si un PJ a été Veilleur, il sera contacté par ses anciens employeurs.
- Ou autre en fonction du BG et de l'occupation actuelle de vos PJ.

Dans tous les cas, un nouveau suicide secoue le monde des diplomates, et les PJ entrent en jeu à ce moment-là. Rapidement, les PJ seront amenées au niveau 7 (**LdB page 94**), là où le corps se trouve dans un de petits ap-



partements de ce niveau. Les PJ pourront faire les constatations suivantes :

- C'est une femme de l'Union Méditerranéenne. Son ID est au nom d'Amaëlle Lambard. Elle n'avait qu'un poste mineur dans la diplomatie de l'Union.
- Son corps est face au sol. Ses vêtements sont d'aspect chic.
- Un trou dans la tempe droite et une arme (Norston, GT p35) est à côté d'elle.
- Elle a inscrit un mot en Absolan qui, après traduction, veut dire CODE.

Les PJ peuvent encore remarquer des informations importantes avec les bonnes questions et quelques **jets de perception**.

- Ses vêtements, bien que chics, sont froissés et assez vieillot (**jet de PER difficile**)
- Elle n'a ni valise ni affaire personnelle en vue (**simple question**).

Si les PJ se renseignent auprès des douanes ou autre officiels, ils apprendront qu'elle venait d'arriver de Galia (**LdB page 39**). Les services de nettoyage des ambassades n'ont pas eu affaires à elle.

Si les PJ cherchent un point commun entre Lambard et les autres diplomates, ils ne verront que 2 points :

- Tous les diplomates venaient d'arriver (moins d'une journée sur place).
- Aucun n'avait de postes haut placé.

Jusqu'à maintenant, il y a 2 diplomates hégémoniens, une de la Ligue Rouge et un autre de la République du Corail qui sont morts.

LA VALISE

[MJ Only] La prochaine étape des PJ est de se demander ce qui a bien pu se passer avec la valise. Le meurtrier, après son forfait, a voulu effacer ses traces et a pris sa valise. Mais, Lambard, se sachant menacée avant son suicide, a réussi à placer son communicateur dans le paquetage du Veilleur. Puis Lambard s'ouvrit le doigt pour écrire CODE en lettres de sang. Le mot CODE correspond à la fréquence du communicateur que les PJ pourront tenter de suivre s'il déchiffre cette énigme. La fréquence est 263.3

Les PJ pourront trouver la valise au prix de quelques recherches et de points de chance à proximité du bar Le Cortège (**LdB page 94**). Il y a un ordinateur de poche avec son agenda à l'intérieur, des vêtements et quelques sols. Son ordinateur révélera qu'elle est aussi « consul-

tante » et historienne de l'ancien temps sur Galia. Il y aura une photo d'un vieux pavé numérique (**voir en annexes**).

FRÉQUENCE 263.3

Les PJ ne pourront pas remonter à la source du signal. Les bornes relais ne sont pas évidentes à craquer. Mais les Veilleurs le peuvent. Mais le temps que la demande soit faite, il peut se passer facilement un jour ou deux. Les PJ peuvent envoyer un message aussi. Mais à partir de là, Hoyte saura que du monde est à ses trousses.

Il laissera le communicateur (Global12) à côté d'un parc artificiel. Les PJ pourront le trouver facilement et la population locale n'est composée que de Veilleurs et de diplomate. D'ailleurs, Hoyte sera présent, pas loin, et en profitera pour craquer les communicateurs des PJ et avoir leur fréquence. Il est excité de se mesurer à des personnes qui ont quasiment réussi à l'approcher d'aussi près. Le but du Hoyte, et du MJ, sera d'isoler un PJ. Hoyte veut démontrer sa supériorité par un nouveau suicide

Si les PJ n'envoie pas de messages, ou ne tente rien à ce niveau, un autre « suicide » aura lieu durant la journée suivante. Et il se peut que l'assassin leur file définitivement entre leurs doigts

ISOLEZ, ISOLEZ, MAIS TOUCHEZ PAS AU SUICIDÉ

Selon le degré d'avancement, mais surtout des doutes pouvant être portés à un Veilleur, voici des idées pour isoler un des PJ

Hoyte viendra en personne et demandera à voir un PJ car un autre suicide vient d'être commis. Les autres ont pour ordre d'aller à l'antenne des Veilleurs la plus proche pour isoler la future scène de crime. S'il est questionné, Hoyte pourra dire qu'il est le Veilleur le plus proche et qu'il s'est porté volontaire. Hoyte peut payer des mercenaires pour tendre un piège et isoler un des PJ. Gaz asphyxiants, drogues ou autre pourront être utilisés dans ce cas-là.

Si les PJ vont à une antenne des Veilleurs, Hoyte sera présent et aura tout à loisir d'isoler un PJ en lui prétextant un holo sur l'affaire à visionner, une caméra de sécurité ou autre.

HOYTE

Hoyte sera tellement mégalomanie qu'il n'hésitera à dire qu'il est plus intelligent, meilleur que toutes les personnes rencontrées jusqu'à maintenant. Il offrira aussi au PJ un moyen de s'affranchir de la situation en lui présentant deux armes. L'un est chargé, l'autre non. Hoyte, sait bien sûr laquelle est chargée.

Ce moment devra être dramatique et d'un RP digne de ce nom. Bien sûr, Hoyte aura débarrassé le PJ de toutes ses armes et il n'aura que ce choix à faire. Surtout que Hoyte prendra un plaisir à dire lui aussi, il pressera la détente de l'autre arme au moment où le PJ le fera.

Il peut y avoir plusieurs issues possibles à cela. Le RP du joueur est tellement bon que ce dernier prendra l'arme non chargée. Hoyte mourra d'une balle dans la tête. Les autres PJ ont pu localiser l'endroit où ils sont allés. Au dernier moment, ils interviennent et Hoyte est neutralisé ou tué. Le PJ peut mourir et Hoyte s'en sortir. Dans ce dernier cas, Hoyte s'évanouira purement et simplement.

EPILOGUE

Donnez le réflexe au PJ de fouiller le baraquement où se trouve Hoyte. Divers papiers et effets personnels seront trouvés. Un rapport de compatibilité créé par Hoyte montrera de grosses rentrées d'argent à chaque meurtre (10 000 sols à chaque suicide). Le nom des PJ

est mentionné dans ce rapport et une prime de 50 000 ajoutée par PJ tué. La date de création de ce fichier date de deux mois au moins. Il y a aussi son rapport médical indiquant qu'il est condamné par une tumeur au cerveau. Son journal est assez éloquent. Il prétend qu'il est un génie du crime, non reconnu à sa juste valeur, que les Veilleurs sont une bande d'incapables, les diplomates des traîne-savates... Puis, son mystérieux mécène l'a aidé à gravir les marches de sa grandeur... Ses notes disent qu'une personne des Ombres lui a permis de s'élever.

ANNEXES

Voici le document a donné quand les PJ tomberont dessus.



_ PARU SUR LE SDEN EN AOÛT 2014

MISE EN PAGE : RODI, D'APRÈS UN FICHER DE GAP »