



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Scénarios > La Mascarade >
La machination Voronov

La machination Voronov

jeudi 19 janvier 2006, par [Smauggy](#)

Un scénario directement inspiré de Blake et Mortimer. L'histoire se déroule en Europe (France : Paris, et Russie : Moscou) durant la guerre froide, mais vous pouvez adapter l'histoire à notre époque ou encore la jouer en 1957.

Avant tout, rendons, comme nous le disons, à César ce qui lui appartient, ce scénario est directement inspiré du dernier *Blake & Mortimer*, "*La Machination Voronov*", écrite et dessinée par Yves Sente et André Juillard.

I Introduction au Conteur

L'histoire se déroule en Europe (France : Paris, et Russie : Moscou) durant la guerre froide, vous pouvez adapter l'histoire à notre époque ou encore la jouer en 1957.

II Branle bas de combat !

Nous sommes le 19 janvier (la date est importante, communiquez-la aux personnages). Les personnages sont tranquillement en train de dormir dans leur cercueil quand vers midi, quatre goules au service du Prince (mais qui leur sont inconnues) viennent les réveiller ...

Si les personnages n'ont pas massacré les goules à leur simple vue, c'est à dire s'ils leur ont laissé plus de quinze secondes pour s'expliquer, ils apprennent que le Prince les mande de toute urgence, dans la minute même, si possible. Une fois arrivés devant le Prince, celui-ci leur " tint à peu près ce langage " : (Faites un peu monter la tension, si vous le souhaitez, en faisant remarquer que le Prince a demandé à ce que les personnages soient laissés

seuls avec lui).

- " Messieurs ce que j'ai à vous apprendre est de la plus haute importance. Avant tout, sachez que les humains connaissent notre existence ... Pas tous, bien sûr, mais les dirigeants des grands pays comme l'URSS ou les pays européens en sont sans aucun doute conscient ... Le second fait important étant que les Russes, dans leur course pour envoyer un engin dans l'espace, se sont montrés trop pressés, et qu'un récent incident à Baïkonour a entraîné une suite d'événements imprévus. Après la disparition inexplicquée de tous les espions européens présents sur le site, le... le bétail a réussi à capturer " vivant " le Prince de Londres ; il menace de ne le rendre que si nous rapportons des preuves ou encore des explications suffisantes à ces nombreux enlèvements. "

Note au Conteur : Voilà peu, les Russes ont envoyé une fusée qui, peu après le décollage, s'est écrasée suite à différents problèmes techniques. Étrangement, tous les membres de l'équipe de récupération de la fusée sont morts de la même manière ; asphyxie causée par une hémorragie buccale ...

Le KGB a réussi à récupérer la bactérie responsable, mais non sans pertes ; la presque totalité des effectifs de Baïkonour y est passée (y compris les espions européens...). Pour des raisons encore inconnues, les enfants en bas âge sont immunisés à ce virus ; et les chefs du KGB, dont un certain Voronov, ont dans l'idée de former de jeunes



porteurs, qui seraient donc immunisés, afin d'attaquer les dirigeants politiques, et ainsi leur permettrait de s'installer au siège d'un gouvernement parallèle à celui éprouvé sous Staline.

III Un scénario d'enquête !

Les Personnages sont donc envoyés à Moscou où ils doivent prendre contact avec une goule qui les aidera dans leur enquête. Le voyage par avion se passe sans problèmes et une gentille personne les attend à l'aéroport avec un panneau indiquant leur nom. Ils montent dans une voiture sombre de type Bentley appartenant à l'ambassade de France ; une vitre sépare les passagers du conducteur. Après quelques minutes dans les grandes avenues moscovites, la voiture se dirige vers des quartiers plus sombres, et après une phrase du style " Vous ne pensiez pas tromper les meilleurs services secrets du monde comme ça tout de même ? ", le chauffeur saute de la voiture qui fonce à pleine vitesse vers un mur...

Donnez aux personnages deux à trois rounds afin de s'en sortir, les portes sont fermées à clef et il faut être réellement fort pour arriver à briser la vitre d'un coup de poing... s'ils se débrouillent vraiment comme des bleus, décrivez-leur la voiture qui s'enflamme juste après l'accident...

Il est inutile d'espérer retrouver l'espion qui s'est enfui. Deux réactions intelligentes pour les personnages pourraient être soit de se présenter au Prince, soit d'aller faire un tour à l'ambassade de France.

* S'ils rencontrent le Prince de Moscou, ils se voient confier un servent (une goule, qui pourra s'improviser interprète) et des faux papiers de scientifiques russes, et ils partent alors pour le site de Baïkonour. De plus, le Prince leur explique que la voiture de l'ambassade était envoyée par une de ses goules qui y travaille, et en qui il a une entière confiance ; la voiture devait les amener sains et saufs et il n'est donc au courant de rien.

* S'ils vont à l'ambassade de France, ils repèreront d'abord, sur un test (Perception + Vigilance,

difficulté 6, 2 succès demandés), une voiture dans laquelle ne stationnent sûrement pas des touristes ; un test réussi de (Politique + Intelligence, toujours difficulté 6) leur révèle que ce sont sûrement des espions du KGB.

A l'intérieur de l'ambassade, improvisez à l'aide des informations suivantes :

* La personne qui est venue chercher les personnages a été engagée pour l'occasion ; elle se nomme Dimitri Ilkor. Le chauffeur habituel, agressé par une bande de la rue, est à l'hôpital.

* L'ambassade est un bâtiment accueillant au-dessus duquel flotte fièrement le drapeau tricolore. Les gardes à l'entrée sont tout de même extrêmement bien armés et sur leurs... gardes. L'entrée est un hall assez grand, encerclé par une quantité impressionnante de guichets... Derrière les comptoirs, une porte donne accès à une cour intérieure, donnant également sur la résidence de l'ambassadeur et ses bureaux. Entrer par la porte de l'ambassadeur serait impensable, sauf pour les plus doués...

* S'ils arrivent à pénétrer dans les bureaux de l'ambassadeur, ils pourront trouver un dossier sur D. Ilkor (eh oui les services de l'ambassade auraient dû vérifier qui ils engageaient). Ils y découvriront qu'il joue beaucoup, qu'il boit et... que c'est un ancien Spetz Natz (les bérets verts russes !). On le soupçonne de travailler pour le KGB. Il n'est rien mentionné sur l'accident de Baïkonour.

IV Faites attention, à l'intérieur c'est une vraie boucherie ... !

Lorsque les personnages arrivent sur la base de Baïkonour, ils découvrent un site de lancement de fusées incroyablement désert, il n'y a pas un garde à l'entrée, ni rien qui bouge. Ils seront inévitablement sur leurs gardes, au besoin rappelez-leur que tous les états européens sont sans nouvelles de leurs espions depuis déjà plus d'un mois ! En entrant dans les locaux, ils ne découvrent que des morts. Ils ont tous la bouche remplie de sang, mais ne montrent pas de signe de



décomposition (- 25° Celsius au dehors). Les Personnages doivent faire un petit test afin de ne pas s'offrir un festin congelé... s'ils ne se comportent pas comme des barbares, après un quart d'heure, une fillette surgit d'un des bâtiments et court à leur rencontre (c'est la seule survivante du complexe, elle seule a survécu à la bactérie ; profitez-en donc pour faire lancer un jet de Vigueur (difficulté 10) à vos personnages, un échec signifie que le celui-ci est maintenant un porteur saint de la maladie, appliquez les règles comme le désavantage correspondant dans le livre de base. La goule suggère aux Personnages de prendre un échantillon de sang de " ces saloperies " et de rentrer le plus vite possible. Les personnages ne trouveront aucune trace de documentation relative au virus dans la base, et pour cause, ils n'ont pas vraiment eu le temps de l'étudier...

V Perrette et le pot de Bridélice

Sur le chemin du retour, la goule commence à avoir des malaises, elle transpire beaucoup et elle crache... du sang ; là encore, les personnages doivent essayer de se contrôler. Quelques minutes plus tard, la goule envoie la voiture dans un fossé et meurt, complètement fiévreuse, la bouche pleine de sang. La fillette n'a rien, et les personnages n'ont pas grand chose non plus (ménagez-les, ils en auront besoin...). Je suppose qu'aucun de vos joueurs n'a précisé qu'il dépensait de point de sang pour respirer comme un humain, et donc avoir de la buée devant la bouche (je vous avais dit que la date était importante), et pour cela, un groupe de Chasseurs de Vampires est à leurs trousses. Ces derniers n'ont pas osé les suivre jusqu'à Baïkonour,

mais maintenant que les personnages sont sortis, ils vont en profiter...

Si vraiment vos joueurs pensent à tout, changez de joueurs et faites tout de même intervenir les Chasseurs. Séquence baston : là je vous laisse voir en fonction de la force du groupe, faites comme bon vous semble.

VI C'est un sciant que Léonard de Vinci

Les Personnages ramènent tout ce qu'ils ont trouvé au Prince de Moscou, et ils sont remerciés. Vous pouvez arrêter le scénario ici, ou sinon faites une petite séance pour les points d'expérience.

Pour ceux qui en reveulent, ça risque de devenir un peu plus fin ; il s'agit de s'introduire dans le quartier général du KGB, place Loubianka, sur les quais de la Volga à Moscou, afin d'y dérober d'une part les informations détenues par les Russes sur ce fameux virus et d'autre part d'en profiter pour libérer un savant anglais, le professeur Philip Mortimer, des prisons du KGB ; ces deux missions sont extrêmement dangereuses et devront être généreusement récompensées en point d'expérience.

Je vous laisse seul juge sur la nature des lieux... Cependant, je vous conseille de laisser une faille dans le système de sécurité, autrement dit le réseau d'égouts : laissez vos personnages utiliser leurs disciplines autant que possible, et avant de partir, faites-les se battre dans la cour du bâtiment avec quelques vampire du Sabbat qui traînent dans le coin (sauvages et assez nombreux, ça ne sert à rien que les personnages se battent entre eux pour des histoires de Diableries !)