Campagne 001

La peur au ventre !

Scénario 1

La peur au ventre !

Synopsis :

Un richissime Vénitien va inviter vos joueurs à une petite fête.
Cette fête n'est qu'un prétexte pour les rencontrer : en effet, il veut les recruter pour qu'ils sauvent sa fille.
Mais ce magnat de la vie éternelle ne montre pas son vrai visage à vos PJ.
Cette mission les entraînera sur les routes de l'Europe et en Ukraine plus particulièrement.
Ils découvriront l'univers géopolitique de Cobaye[s] et seront pris au milieu d'une guerre qui ne les concerne pas.
Ils côtoieront une secte, le temps de libérer la fille de leur mécène, mais arriveront-ils à en sortir facilement ?
C'est ce que nous allons découvrir ensemble.

Regrouper vos joueurs :

Il y a bien sûr plusieurs possibilités pour les faire se rencontrer, en fonction de leur rôle-play et leur background. Voici quelques idées :

- Monsieur Rivati va les convier pour un gala de charité, durant le carnaval de Venise.
Une invitation nominative leur est envoyée avec un billet d'avion ou de train magnétique en première classe (avec un sauf-conduit pour les personnages recherchés). Il n'y a qu'une gare pour arriver à Venise.
Et, bien sûr, leur chambre est réservée pour une semaine dans un grand hôtel vénitien.
Palais = Palazzo Michiel Dalle Colonne, Stada nova
Hôtel = San Marco Mercerie, 760

- Si les PJ ne répondent pas aux invitations, Monsieur Rivati enverra des droïdes pour les enlever. Cette solution met en place une ambiance plus stressante pour les joueurs. Même si Monsieur Rivati s'excusera à de nombreuses reprises, cela restera sûrement dans les mémoires.

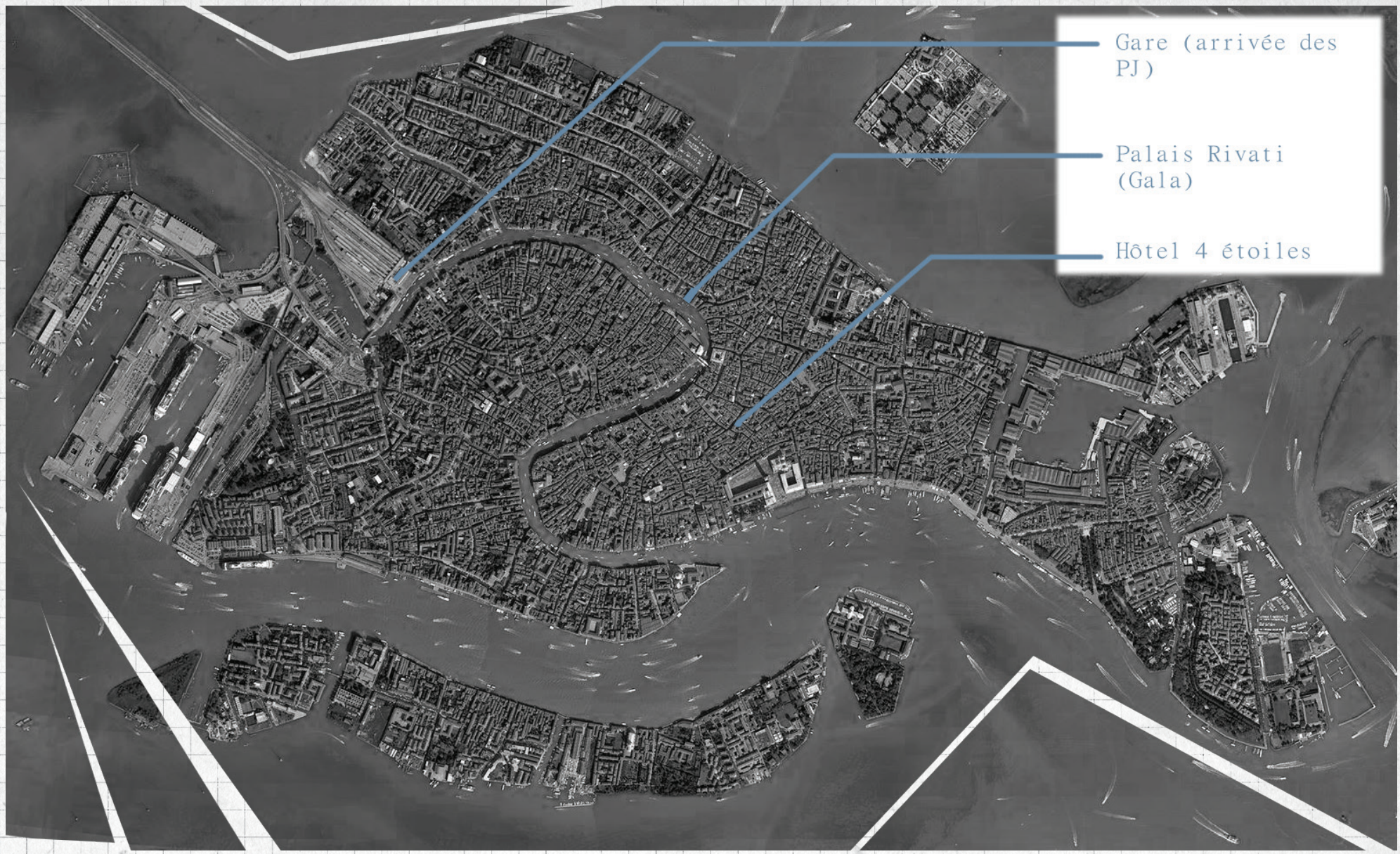
- Il est tout à fait possible qu'un PJ soit en voyage personnel à Venise, pour des vacances ou pour aller voir de la famille… et qu'au détour d'une rue il découvre le gala de charité : l'alcool et la nourriture gratuite feront le reste.

- Un joueur peut aussi gagner un voyage à Venise, et une fois dans son hôtel il sera contacté par Monsieur Rivati.

Venise :

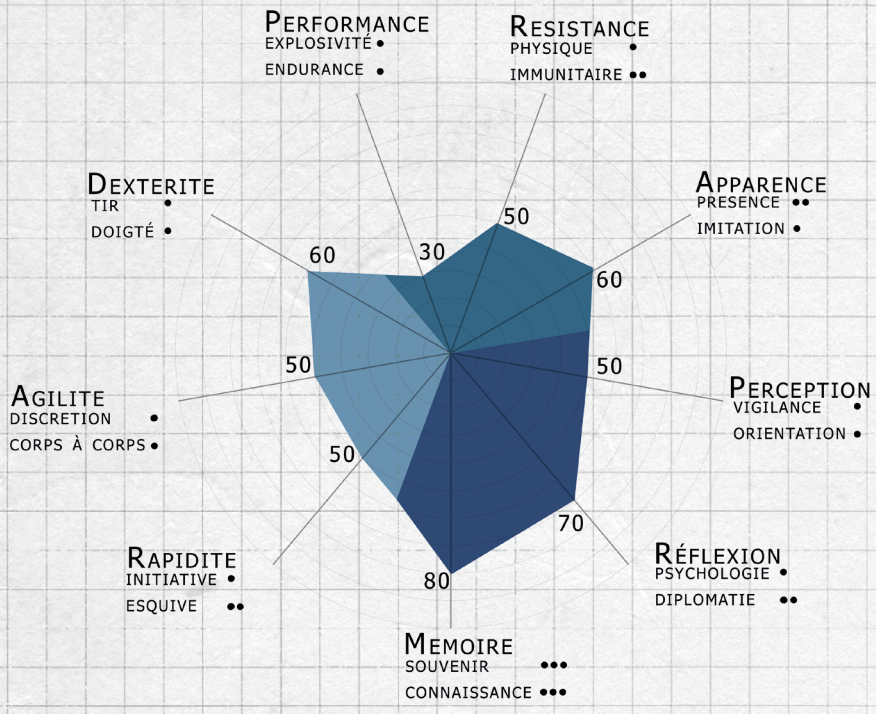
Les avancées technologiques ont peu changé Venise en apparence. Ses canaux et ses rues étroites en font un joyau touristique.
Pourtant, les habitants à l'année savent que les inondations ne sont plus qu'un vieux souvenir.
Maintenant, Venise "flotte" sur les eaux sans se soucier des aléas des marées. En effet, il y a quelques années, une vingtaine de notables ont fait appel aux meilleurs ingénieurs en robotique afin que la ville s'affranchisse de la contrainte de ses pilotis.
Le projet n'était pas d'une grande difficulté technique, mais avait un coût exorbitant.
Les recherches, ainsi que la mise en place, se sont menées dans le plus grand secret. A l'heure actuelle, des robots soutiennent la ville, tels des "Colosses de Rhodes". Ils sont munis de multiples capteurs afin de mesurer en temps réel la hauteur de l'eau et positionnent la ville en fonction des résultats. En cas de marée basse à fort coefficient, il est possible d'apercevoir ces martyrs mécaniques soutenant la ville des hommes.
Il y a peu de Laboratoires ayant une vitrine dans la ville "flottante", et c'est Transtation le plus présent. Mis à part les gondoles, qui ont fait la renommée de la ville, l'ensemble des bateaux porte leur logo. Les moteurs thermiques ont disparu : seuls les bateaux solaires parcourent le grand canal.
Coatinlab a lui aussi une place particulière, compte tenu de la place traditionnelle des masques dans l'histoire de Venise. Bien qu'ils vendent surtout leurs masques technologiques, ils profitent de leur position pour vendre également des atours pour le Carnaval.
Il faut un oeil avisé pour distinguer une population défavorisée au sein de cette ville. Tout d'abord car les démunis sont peu nombreux, mais aussi parce qu'ils ont un accord avec les autorités de la ville. Ils ont le droit d'occuper les villas abandonnées tant que les extérieurs restent en état. Oui, les apparences comptent beaucoup, surtout pour le tourisme qui reste la première source économique de la ville. Il faut se lever très tôt pour voir le flux d'adultes sortir de ces villas. Lorsque l'on pénètre dans ces bâtiments, il y règne une ambiance étrange. En effet, ce sont des quartiers miniatures où des tentes suspendues accueillent les différentes familles y habitant. Les cordages et les voiles tendues donnent une impression de lieu aérien... pourtant il n'en est rien. L'atmosphère est moite, voire lourde, car il est évidemment difficile d'aérer sans que les touristes ne constatent leur présence. Ils ont le droit d'exister si on ne les voit pas.
Le clivage, bien que peu présent en apparence, reste fort, et le seul véritable brassage social existant à Venise reste le carnaval. Il reste une attraction majeure, où notables et pauvres ne font qu'une masse de gens masqués.

C'est dans cette ambiance de carnaval que vos personnages vont débarquer dans la ville des canaux.
Les rues sont bondées de curieux, de touristes ou d'habitants déguisés pour l'occasion. Il est difficile de distinguer les masques décoratifs des modifications du visage.


Gare (arrivée des PJ)
Palais Rivati (Gala)
Hôtel 4 étoiles

Monsieur Rivati :

Nom : Rivati
Prénom : Roberto
Âge : 98 ans
Il a l'apparence d'un homme d'une cinquantaine d'années qui s'entretient. Il est rasé de près, il a des yeux bleus très clairs, presque blancs. Il prend soin de lui physiquement, mais aussi vestimentairement parlant.
Si vos joueurs le rencontrent durant le gala, il sera habillé d'un costume 3 pièces en soie dans les tons beiges (durant le gala, il invitera les joueurs le lendemain midi pour une affaire personnelle de la plus haute importance).
Le jour de la rencontre des personnages, il porte une chemise bleu clair, un jean et des tongues.
Il arbore un très beau sourire. Quel que soit le sujet, il a l'air détendu et calme.
Durant l'entretien, il se piquera au moins une fois. Si on le questionne sur cette pratique, il répondra le plus naturellement du monde que ceux sont des cellules souches qu'il a en culture pour éviter de vieillir. Il ne s'étendra pas sur le sujet mais en parler ne le dérange pas.
Si vos joueurs s'attachent à l'observer plus précisément, il est possible qu'ils voient qu'il a comme des renforts robotiques à chaque articulation. Ceux-ci sont présents pour soutenir son corps fragile.
Il invitera les joueurs à venir manger à sa table. Il comprendra l'éventuelle réticence potentielle des joueurs et commencera à manger directement pour prouver que rien n'est empoisonné.



"Je n'ai qu'une fille, sa mère est morte il y a 10 ans. Bien sûr nous avons nos maux, mais il y a 6 mois elle s'est enfuie avec le contenu de mon coffre, un peu plus de 100 000 MM, et nos deux passeports.
Au début j'ai pris ça pour une simple crise, mais il y a 3 mois j'ai pris peur et ai engagé un enquêteur pour la retrouver.
Il ne m'a fourni que peu d'informations et un cliché où on l'aperçoit habillée d'une tenue avec un logo étrange. Je suis très inquiet, c'est ma petite fille et je n'ai personne d'autre pour m'aider.
Alors oui, ma démarche peut paraître étrange, mais vous avez tous des arguments.
Bien sûr, je vous paierai 50 000 MM par tête."

Note pour MJ :
Si vous avez choisi l'enlèvement pour débuter votre aventure, les joueurs se réveillent dans la bibliothèque accompagnés de 5 robots majordomes.
Monsieur Rivati n'aura de cesse de s'excuser d'avoir été forcé d'utiliser cette méthode et expliquera qu'il était désespéré.
Il est possible que vos joueurs négocient pour le paiement :
Dans un premier temps, Monsieur Rivati est prêt à monter à 100 000 MM par tête.
Ensuite, c'est un personnage influent, il est donc possible d'obtenir des services plus intéressants que de l'argent. Une personne "recherchée" pourrait négocier une immunité. Monsieur Rivati peut s'engager sur une immunité à Venise.

Attention : Monsieur Rivati n'est pas du tout le personnage qu'il laisse croire ni même qu'il dit être. II ne recherche pas sa fille car il est inquiet pour elle, mais car elle est la matière première de ses injections. Il est impossible pour les joueurs de le découvrir avant d'avoir retrouvé Anita (la fille de M. Rivati).
La réputation de Monsieur Rivati n'est plus à faire à l'international, c'est un mécène qui descend d'une grande famille italienne, une très grande fortune de Venise.

Gala :

Le gala a lieu dans "l'entrée" du palais Rivati.
Une grande pièce traversante très joliment décorée, où trône un gigantesque lustre orné de de pierres précieuses. Il y a une trentaine de notables et ils arborent tous des robes et des costumes qui valent une vraie fortune.
Les joueurs seront à contre-courant au point de vue vestimentaire, à moins qu'ils n'aient pris leurs dispositions avant (ils pourront peut-être se reconnaître par ce biais). Personne ne fera l'effort de venir leur parler, ils seront peut-être même la cible de certaines discussions moqueuses. Seul Monsieur Rivati viendra les voir un par un pour les remercier chaudement d'être venus et les informer qu'il aimerait les voir en privé le lendemain pour le repas du midi, en ajoutant qu'ils n'en seront pas déçus.

Durant la première moitié du gala, les notables font des allers et retours entre le buffet et la tirelire où ils déposent leur dons. Ils parlent sans le cacher du malheur qui touche Monsieur Rivati.
Si les joueurs tentent d'en savoir plus et de discuter avec les notables, ceux-ci seront tout d'abord étonnés qu'ils ne soient pas au courant et puis auront un regard désapprobateur (si les personnages ne sont pas habillés de façon riche). Mais ils répondront ce qu'ils pensent être la vérité :

- "Sa fille s'est fait enlever il y a quelques temps par une secte."

- "Un commando a pénétré chez eux pour assomer Roberto et enlever sa fille."

- "Il a encore des problèmes avec la drogue, vous avez vu, il s'est encore piqué ce soir." (Effectivement, il a son stock de cellules souches qu'il s'injecte)

Monsieur Rivati esquivera un peu le sujet en disant qu'il leur expliquera demain, mais leur conseillera de ne pas trop écouter ces commérages.
Pendant la seconde partie du gala, les notables mettront en valeur leur côté pique-assiette, ils ne seront plus là pour faire des dons mais pour profiter de leur hôte. Petit à petit, la salle finira par se vider.
Si un joueur part avant que Monsieur Rivati ne vienne le voir, celui-ci lui saisira le bras juste avant qu'il ne quitte la maison, pour l'inviter pour le lendemain.
"Je sais que ce n'est pas forcément ce que vous appréciez comme soirée, mais il me fallait une excuse pour vous faire venir.
Je tiens particulièrement à vous parler d'une affaire personnelle, seriez-vous disponible demain midi ?"
Il insistera fortement jusqu'à ce que le joueur accepte.

Si un joueur tente de fouiller le bâtiment, il lui faudra être très discret. S'il se fait prendre, les robots domestiques lui demanderont de retourner avec les autres invités. Par contre, si celui-ci arrive à monter à l'étage sans se faire remarquer, il découvrira les chambres. Le laboratoire quant à lui est verrouillé.

Si un joueur reste jusqu'à la fin, Monsieur Rivati viendra le voir avec un grand sourire en espérant que celui-ci ait passé un bon moment, et lui confirmera le repas du lendemain par un :

- "Toujours d'accord pour demain ?"

Si le joueur veut lui poser des questions sur les sujets entendus durant la soirée, il sera moins évasif mais lui redira de venir le lendemain car la soirée l'a beaucoup fatigué.

- "Non ! Je ne me drogue pas, ces pipelettes ne savent plus quoi inventer pour me faire passer pour je ne sais quoi."

Palais Rivati :

Ce doit être l'un des plus beaux palais donnant sur le grand canal. Il est possible de rentrer par la rue et par le ponton privé. Les portes d'entrée (rue et canal) sont en bois massif, assez brut, avec des finitions en métal. Au ponton, il y a deux bateaux amarrés en plus de celui qui pourrait amener les joueurs.
En façade, les colonnes doriques viennent côtoyer les plus fines céramiques. Les couleurs dominantes sont le bleu et le doré. Des moulures encadrent les fenêtres et les portes. L'ensemble des gens de maison sont robotiques, habillés en queue de pie. Ils appelleront les PJ par leur nom et prénom et seront ravis de les rencontrer. Ils les accompagneront à l'intérieur et leur proposeront de les débarrasser de leur manteau.
Si les joueurs refusent, ils n'insisteront pas : après tout, ils sont eux aussi lourdement armés. Ils les amèneront dans la bibliothèque où ils leur demanderont d'attendre la venue de leur maître.
Une fois tout le mondearrivé, Monsieur Rivati se présente avec un grand sourire. L'ensemble du palais est très luxueux, toute la décoration est constituée d'antiquités. Ce côté vieillot n'est qu'une façade, le palais est un bâtiment très moderne à la pointe de la technologie. Un test de vigilance de difficulté 5 permet de

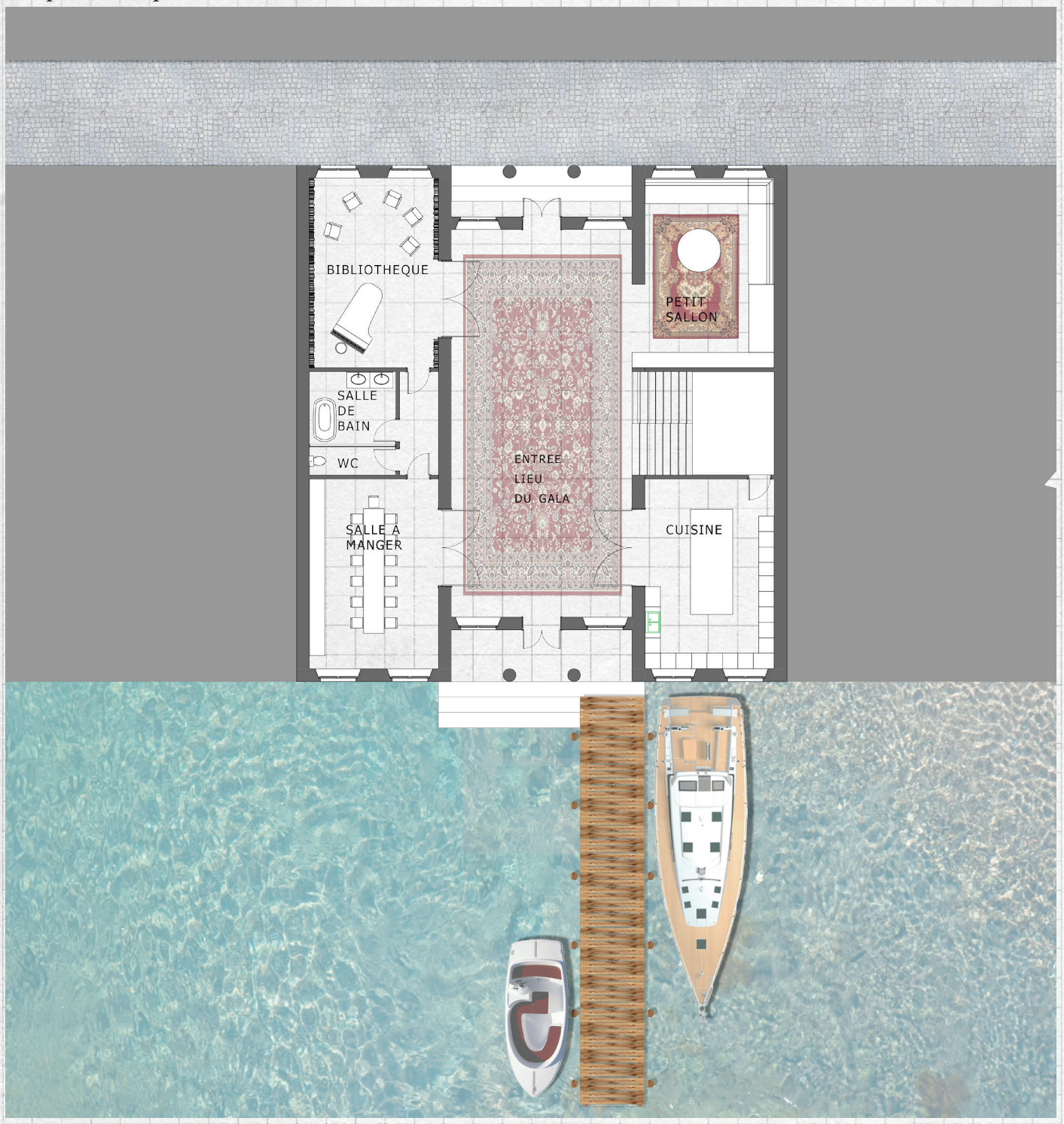
déterminer que des tourelles automatiques peuvent sortir des plafonds et que les majordomes sont armés eux aussi.
Cela peut être un des arguments sur l'attitude ultra-décontractée de Monsieur Rivati.
Après s'être présenté, il invitera les joueurs à le suivre pour un repas.

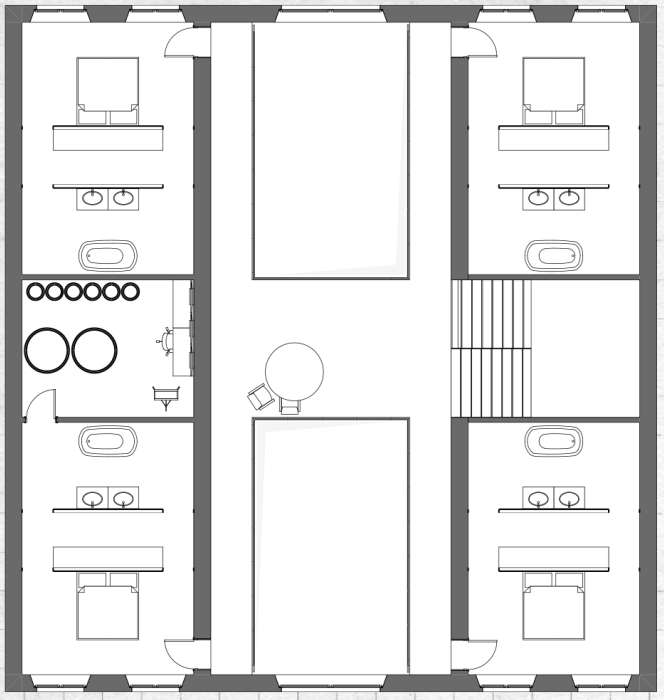
Etage :

Note au MJ :

Techniquement, les joueurs n'auront pas accès à l'étage durant la première partie de leur aventure. Il faut à tout prix éviter qu'ils n'entrent dans le laboratoire car ils pourraient très bien comprendre la machination qui est en train de se mettre en place.

L'étage est en deux parties, reliées par une passerelle et des coursives donnant sur la grande salle d'entrée. Les pièces qu'on y trouve sont surtout des chambres et des salles de bain.
Il y a quatre chambres identiques, mis à part la décoration, comme les tableaux ou les draps de lit. Seule une chambre semble habitée (celle de monsieur Rivati).
Il est possible de découvrir une pièce un peu cachée dans la salle de bain de Monsieur Rivati.
Cette pièce est verrouillée par système biométrique.





La mission :

Une fois que tous les joueurs sont installés à table, les majordomes vont commencer leur ronde des plats. Il y a des mets de tous horizon, et, si par hasard les joueurs ont communiqué leur plat préféré, celui-ci sera amené.

Monsieur Rivati : "Tout d'abord, merci d'avoir accepté de venir aujourd'hui, c'est étrange je le conçois. Je suis très inquiet pour Anita, c'est ma seule fille.
Oui, je ne vais pas vous le cacher, comme tous les enfants et les parents nous avons nos disputes. Sa mère est morte alors qu'elle n'avait que 6 ans.
J'ai fait de mon mieux pour l'élever, elle n'a manqué de rien. Mais voilà... Il ya six mois, nous avons eu une très grosse dispute sur son avenir. Durant, la nuit elle a vidé mon coffre... plus de 100 000 MM et nos deux passeports. Je ne voulais pas lui causer de soucis, aussi je n'ai pas déclaré le vol. Mais il y a 3 mois, j'ai commencé réellement à m'inquiéter. J"ai engagé un enquêteur pour la retrouver. Il ne m'a fournit que peu d'informations et un cliché où on l'aperçoit avec une tenue avec un logo étrange. Alors oui, ma démarche peut paraître étrange, mais vous avez tous des arguments. Bien sûr, je vous paierai 50 000 MM par tête pour que vous me rameniez ma fille vivante."

Il leur présentera des photos poussiéreuses (ou des photos anciennes) d'une femme en toge blanche avec une enfilade d'étoiles reliées les unes aux autres.
Le dossier qu'a laissé l'enquêteur (un certain Marco Belto) comporte peu d'informations : il est allé en Ukraine dans un désert et a découvert qu'elle faisait partie d'un groupe d'individus qui semblait armé. Roberto avait demandé de la retrouver, pas de la ramener, donc il est revenu seul.

Roberto est très inquiet et, ne sachant pas combien de temps cette mission vous prendra, il vous fournit un téléphone satellite pour le contacter de façon régulière. Une fois par semaine serait bien, ou lors de bouleversements majeurs (ce téléphone est équipé d'un mouchard pour écouter les conversations qui ne seraient pas destinées à Monsieur Rivati).

Pourquoi les joueurs ont-ils été choisis ?

M. Rivati dit avoir choisi chacun des personnages... mais pourquoi sont-ils là réellement ?
Il vous faudra argumenter en fonction des personnages que vos joueurs interprètent.
Certains arguments sont évidents :

- Si un de vos PJ est spécialisé dans un domaine, il dira que c'est pour ça.
- Si un de vos PJ est dans les forces de l'ordre, il leur dira que leur boss lui a conseillé de le prendre lui car il a sa méthode mais parvient toujours à ses fins.
- Pour les personnages qui sont recherchés, il mettra en valeur le fait qu'il peut leur permettre d'avoir un sauf conduit et que des méthodes illégales pourraient être un bel avantage pour cette mission.

- Il pourra aussi dire que vue leur situation économique il s'est tourné vers des gens avec peu de capitaux (et donc, une motivation certaine et une propension accrue aux sacrifices/à mouiller le maillot).

Leur enquête avant départ :

Les personnages n'ont que peu d'informations.

- Ils peuvent décider de partir directement en Ukraine sans réellement avoir toutes les informations. Monsieur Rivati leur payera le voyage en train jusque Lviv si les personnages lui demandent.

- Ils peuvent décider de se renseigner sur les réseaux et à la bibliothèque de Venise. Dans ce cas faites-leur faire un test de Mémoire*Connaissance pour déterminer le temps que cela leur prendra. Plus la réussite du test est grande, plus cela sera rapide.

A savoir aussi pour la suite de leur aventure :

- Il n'y a qu'un désert de sable en Ukraine, "les Sables d'Oleshky", situé au sud est du pays.

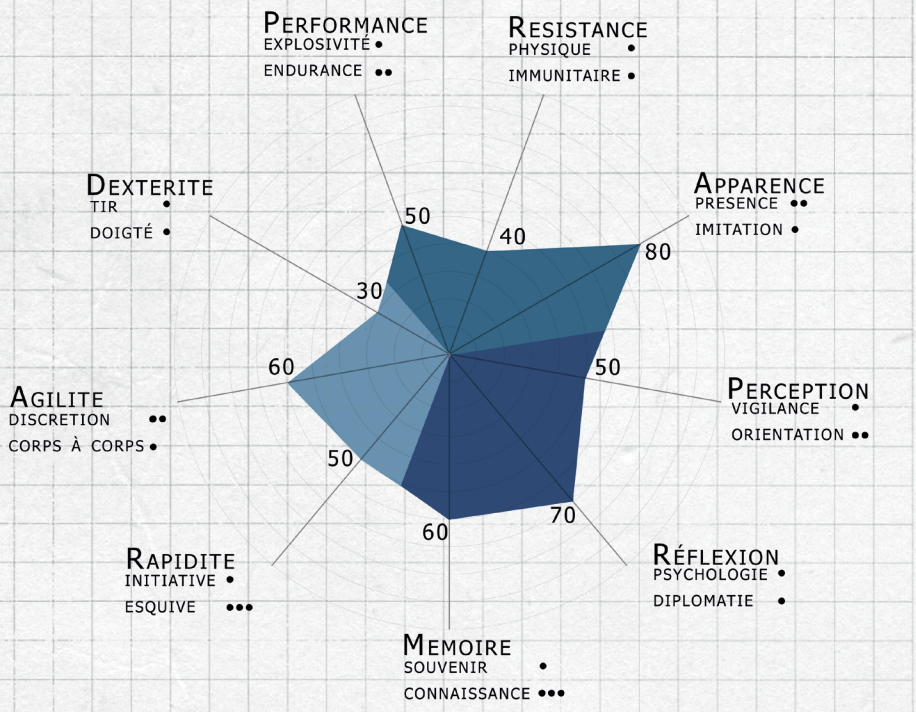
- Le logo sur la photo amène vers une société secrète à tendance sectaire nommée Orion Tails.

- Le trajet le moins coûteux et le plus simple se fait en train.

Anita Rivati :

Anita a une vingtaine d'année, elle a les yeux de son père. Elle est brune avec de longs cheveux raides. Elle mesure environ 1.70 mètres. C'est une très jolie femme, voluptueuse. Lors de leur première rencontre, elle arborera un immense sourire, il semblerait qu'elle soit bien la fille de son père.

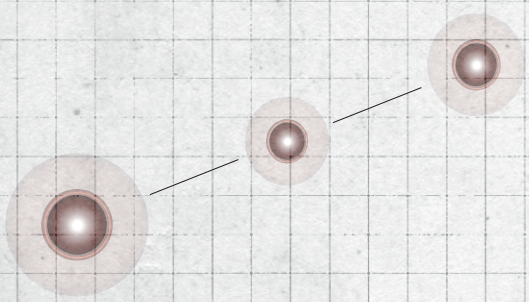
Note pour le MJ : Elle ne s'est pas enfuie car elle s'est disputée avec son père mais car elle avait peur pour sa vie. En effet, son père la ponctionne de façon régulière. Il disait que cela n'était pas dangereux mais sa grande soeur est décédé il y a 7 mois. C'est ce jour là qu'elle a décidé de partir. Oui, elle est rentrée dans ce qui peut être une secte, mais elle a eu cette opportunité et n'a pas vu d'autre solution pour se sentir en sécurité. Oui, maintenant elle aimerait en sortir mais ce n'est pas si simple. Donc depuis, elle fait exprès de rater son ascension en espérant qu'ils la mettent à la porte. Mais elle doit plaire à Edgar Karkor (le dirigeant des Orion Tails) car malgré ses multiples échecs, elle est toujours l'une de ses favorites. Depuis quelques semaines, celui-ci a compris sa stratégie et la drogue de façon régulière pour éviter qu'elle ne puisse s'enfuir.



Orion Tails :

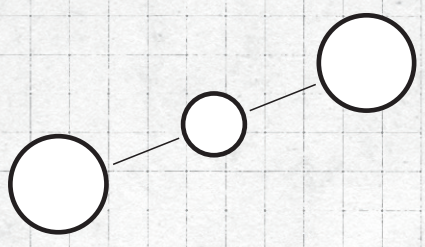
Date de création : Personne ne le sait réellement, moins de 10 ans.
Statut : Société secrète à penchant sectaire.
Localisation : Ils ont un campement au centre des Sables d'Oleshky.
Dirigeant/Hiérarchie : A la tête de cette structure il y a un homme, Edgar Karkor. Il existe une hiérarchie à l'intérieur mais celle-ci reste inconnue des personnes extérieures à cette société secrète pour le moment.

Logo :



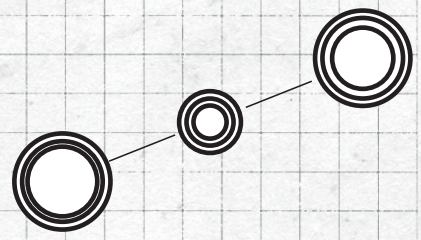
Les Orion Tails croient que le futur de l'humanité n'est pas sur terre, qu'il faut dépasser son enveloppe corporelle et ses besoins physiques afin de rejoindre sur le plan astral la ceinture d'Orion. Pour cela, ils doivent s'élever spirituellement afin de devenir des esprits transcendants. Il existe alors différentes épreuves pour progresser dans les cercles célestes.
Plus l'élévation de l'adepte est grande, plus il est proche des étoiles. Pour signifier cette progression, les adeptes ont un tatouage dans la nuque, qui évolue en fonction du niveau de leur cercle céleste. Celui-ci représente des cercles reliés ensemble. Avec l'ascension de l'adepte, des cercles concentriques apparaissent dans les cercles déjà existants.
Les épreuves de l'ascension sont diverses et variées, celles-ci sont définies par les adeptes d'une élévation supérieure.
Il existe en tout 12 cercles. Une seule personne les a tous atteints et est allé sur Orion selon ses dires. Il s'agit évidemment d'Edgar Karkor. Selon lui, il est revenu sur Terre pour guider la population.
Cette communauté vit en permanence ensemble, dans un campement au coeur des Sables d'Oleshky. Administrativement, ils ne possèdent pas les terres... mais qui voudrait de ces terres désertiques ?
Pourquoi ce lieu ? Il semblerait qu'il soit à la croisée d'axes telluriques leur permettant une élévation plus rapide. Il n'en est en réalité rien : c'est juste un lieu disponible où personne ne vient les débusquer.
Cela dit, ils sont tout de même équipés pour accueillir les gens mal intentionnés. Il y a des barricades tout autour du campement et ils possèdent quelques fusils d'assaut.

Tatouage du premier cercle



Tatouage du second cercle

Tatouage du troisième cercle



Le voyage :

Une fois que les personnages ont récupéré assez d'éléments, ils devraient se mettre en route pour les Sables d'Oleshky.
Vous devriez leur préconiser le train magnétique, car les contrôles dans les aéroports sont trop importants et, compte tenu de la destination, il y aurait autant d'escales si ce n'est plus qu'en train.
Le voyage en train se fera en trois étapes :

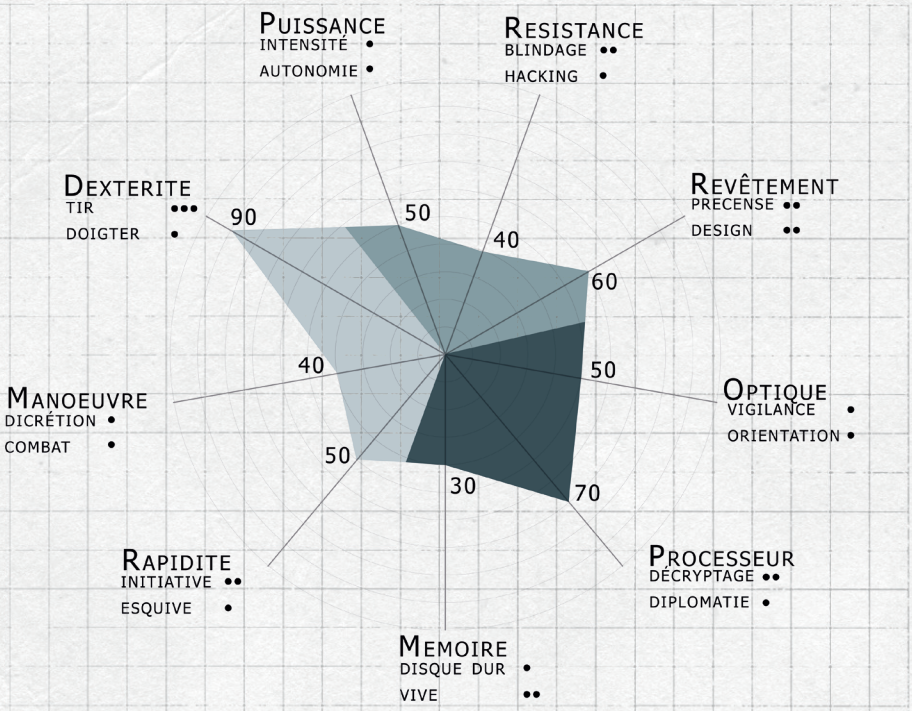
- Venise - Budapest
- Budapest - Lviv
- Lviv - Oleshky (qui se fera finalement en voiture car une guerre civile viendra perturber les trains).

Le train magnétique :

C'est un bijou de Transtation. Il est composé de capsules transparentes propulsées dans un tube magnétique, l'équilibre étant effectué par de gros anneaux métalliques encerclant ces cosses de déplacement. Ce transport peut accueillir 300 passagers et les propulser à plus de 450 km/h.
Chaque "wagon" abrite 100 passagers répartis en deux rangées de deux sièges avec une allée centrale. Les sièges comportent un écran tactile sortant de l'un des accoudoirs. Il est possible de se connecter au réseau mondial par ce biais (presque impossible à pirater en revanche).

Les contrôleurs des trains magnétiques

Ces robots aux aspects humanoïdes sont de charmants maîtres d'hôtel si vous respectez les règles du train. Ils sont cependant équipés d'armes lourdes.
Ils ont un habit métallique, ressemblant à une queue de pie, et portent un noeud-papillon lui aussi en métal. Leur visage, bien que composé d'une multitude de plaques métalliques, ressemble beaucoup à celui d'un être humain. A première vue ce sont de charmants domestiques, prêts à tout pour répondre à vos moindres désirs à l'intérieur du train.



Mais si vous avez un mot plus haut que l'autre, si vous ne respectez pas les autres passagers, une lame sort de chacun de leurs bras et ils ont la permission de tuer.

Venise - Budapest (1h20)

Les flots de touristes font qu'il n'y a aucun contrôle à la montée du train. De plus, les joueurs ont leur billet donc tout va bien (il est fourni par Monsieur Rivati).
Leur train sera à quai à 15h, avec un départ à 15h15.
Les joueurs sont installés les uns à la suite des autres.
Cette partie du voyage se déroulera sans encombre. Les joueurs pourront se sentir observés mais il ne sauront pas d'où cela provient.
Il est fort possible que les personnages recherchés soient d'autant plus prudents, mais normalement ils sont dans un lieu où les autorités ne les connaissent pas.
Cette impression d'être observés s'accentue lors de l'escale. Mais malgré leurs efforts, les PJ n'arriveront pas à identifier la ou les personnes incriminées.

Arrivée en gare de Budapest 16h35
L'escale durera à peine une petite heure. Il y a de quoi se restaurer dans la gare de Budapest mais les joueurs n'auront pas vraiment le temps pour sortir hors de la gare.

Budapest - Lviv (1h)

Leur train sera à quai à 17h15, avec un départ à 17h30.

Une fois installés dans le train, les joueurs seront cette fois sûrs que quelqu'un les observe. Cela vient d'une dizaine de rangées derrière. Un groupe de 4 hommes les observe effectivement, et c'est à vous, MJ, de déterminer pourquoi (cela ne fait pas partie de la quête principale mais rendre riche le voyage ne rendra le jeu que plus dynamique). Voici tout de même quelques pistes potentielles :

- Si l'un de vos joueurs a le handicap "ennemi intime", ces quatre individus seront envoyés par cette personne pour faire passer un message : "Il voulait que tu saches qu'il a prévu de passer vous voir, toi et tes amis.". Cela peut juste se régler par une discussion, après tout il sont là pour faire passer un message... Mais si les joueurs attaquent en premier, leurs adversaires riposteront. NB : les contrôleurs cibleront les premiers attaquants.

- Un joueur recherché fera le parfait bouc émissaire pour les autorités ou pour une organisation criminelle. Les quatre personnes seront là pour ramener le PJ concerné avec eux. Si les observateurs se retrouvent blessés, il fuiront.

- Un personnage fugitif aura toute les raisons du monde de voir en ces personnages une épée de Damoclès.

Quoi qu'il en soit il vous appartient de dévoiler une partie du background de l'un de vos personnages. Cela débouchera sur des moments de RP qui soudent un groupe de joueurs. L'altercation aura lieu vers le milieu du trajet. Il est nécessaire que la pression monte pour les joueurs mais il ne faut pas pour autant les mettre en danger de mort tout de suite.

Les PNJ-espions :

- auront pris la fuite en sautant du train ;
- seront morts abattus par les contrôleurs ;
- ou, tout simplement, si cela s'est réglé par une "simple discussion", ils finiront leur trajet à leur place.

Breaking news
Explosion à Lviv

18h20 - 10 minutes avant l'arrivée à la gare de Lviv, les écrans en cours d'utilisation afficheront une breaking news avec un bandeau défilant :

Explosion à Lviv

Selon les journaux nationaux : une explosion dans une chaîne de production de droïdes a fait deux blessés légers. Les droïdes de la ville n'ont de cesse de mettre la population en lieux sûrs. Il y a des risques de fuite de produits toxiques, les droïdes ont donc mis la ville en quarantaine : rien ne rentre ni ne sort.

Selon les journaux indépendants et/ou les réseaux de vos personnages : une guerre civile a éclaté et les puissants se calfeutrent dans leurs quartiers protégés. Il faut envoyer des personnes pour aider ces gens démunis.

En réalité : une grève a lieu depuis deux semaines dans la chaîne de production et dernièrement les grévistes l'ont fait exploser. Afin que cela ne se sache pas, les autorités ont envoyé les droïdes de combat afin qu'il endiguent la population pour contrôler l'information.

Arrivée en gare de Lviv 18h30

Lviv - Oleshky (annulé)

A leur arrivée, les PJ verront un cortège de droïdes de combat encercler le bâtiment de la gare. L'ensemble des trains seront annulés dans les 10 minutes après leur arrivée. Il leur sera donc impossible de sortir de la gare. L'ensemble des voyageurs présents dans leur train sera bloqué ici en plus des voyageurs déjà présents dans la gare. L'ambiance lourde dans la gare sera palpable. Les cafés et restaurants seront pris d'assaut pour s'asseoir confortablement. Les PJ n'auront que le sol pour s'asseoir. Les droïdes ne bougeront pas malgré les heures qui passeront. L'attente sera longue, les gens commenceront à s'impatienter.

20h30 : La plupart de la population de la gare aura déjà fait les cent pas. La nervosité générale sera pesante, certains voyageurs râleront même à haute voix.

Test de Perception*Vigilance difficulté 4 : si un PJ réussit, il s'apercevra qu'il y a moins de gens dans la gare. Si les protagonistes du train sont arrivés à bon

port, ils ne sont plus dans la gare. Il est possible de mener une petite enquête interne pour déterminer qu'une certaine personne peut faire sortir les gens moyennant une certaine somme. Cette personne se nomme **Igör Curshä.**

22h30 : Nous n'en sommes plus au stade de la nervosité, mais bien à celui de l'énervement. Les gens crient sans raison et la moindre difficulté engendre une dispute entre les deux personnes.

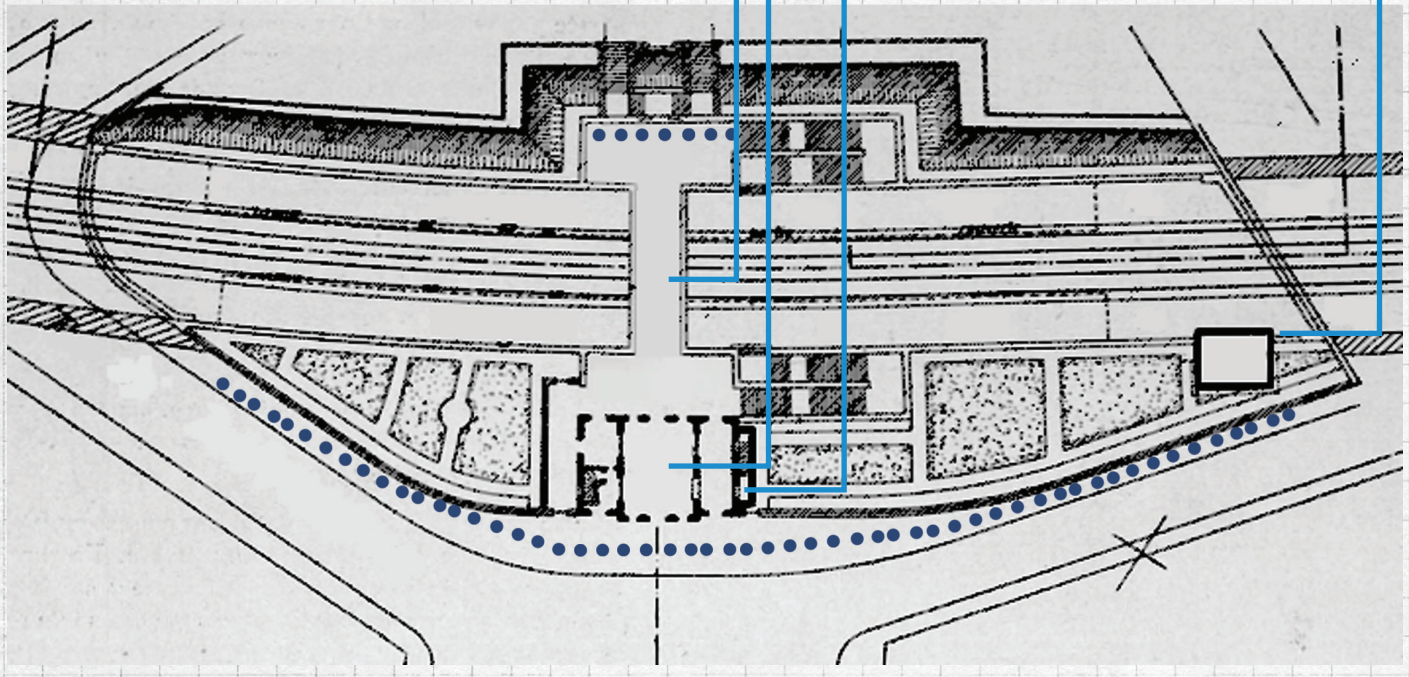
Test de Perception*Vigilance difficulté 3 : même chose que précédemment, il y a encore moins de gens dans la gare.

00h30 : Les joueurs sont sûrement endormis à ce moment-là. La gare est plutôt calme, il n'y plus que 200 personnes dans la gare à vue de nez.

Test de Perception*Vigilance difficulté 1 : même chose que précédemment, il y a encore moins de gens dans la gare.

03H00 : Igör a déjà fait sortir tout le monde, il réveillera donc gentiment les PJ pour leur proposer ses services. Il parle un anglais ou français approximatif.
"Hey ! P'tit gars tu te sentez pas trop seul ? Car sans vouloir t'commander j'peux peut-être aider ?".
C'est un personnage jovial mais pas très avenant.

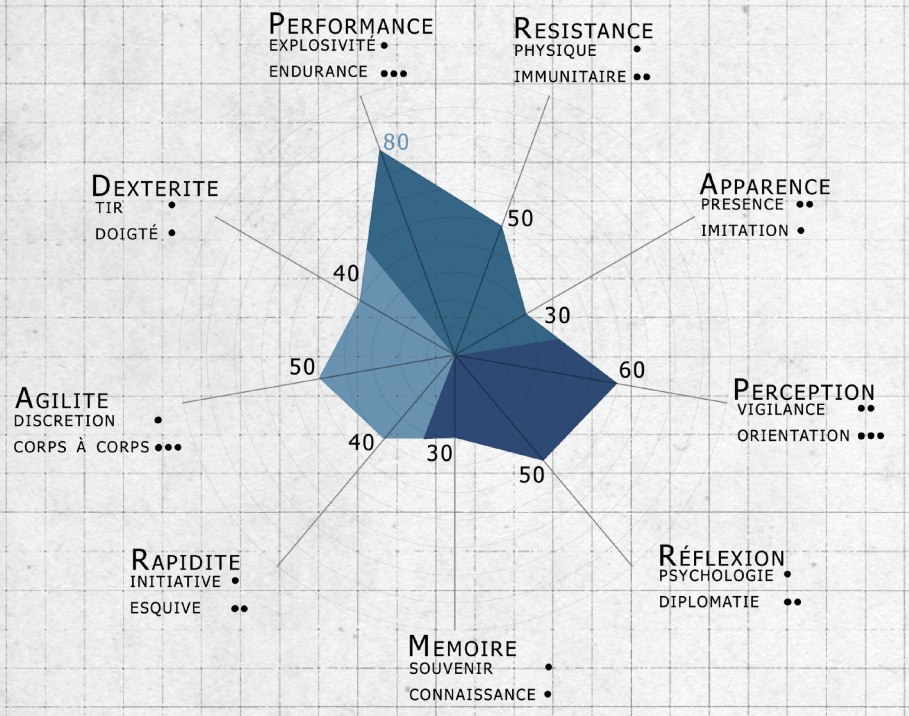
Plan de la gare de Lviv



Igör Curchä

Il doit mesurer deux mètres ou plus et bien peser 100 kg. C'est un homme imposant, qui a pourtant un regard très doux qui semble cacher un petit enfant. La balafre qui lui traverse le visage et son sourire édenté contrastent avec ses yeux. Il porte un bonnet de marin. Sous celui-ci, il est rasé et porte une barbe de quelques jours.
Il possède un nanoculaire sous la cicatrice qui parcourt sa face. Son bras gauche est entièrement mécanique, des doigts à l'épaule. Il porte un grand manteau en cuir épais. Le reste de sa tenue est à l'image du personnage : pratique, sans fioriture.

C'est un homme débrouillard qui a grandi en Ukraine. Il n'a pas eu de grand traumatisme dans son enfance. Il vit seul de façon particulièrement nomade.
C'est quelqu'un à qui on fait facilement confiance... mais il a toujours tout fait pour mériter cette confiance. Il a vu la misère du monde et fait son possible pour la rendre plus vivable pour tous. Son avis sur les Laboratoires est très fataliste : "Ils sont là, j'fais avec et je m'attire pas leur foutu regard. Après y m'ont mis ça " (il lèvera son bras en pointant son oeil).
Pourquoi en connaît-il autant sur la gare ? Simple, il a fait partie des maçons lors du chantier, il connaît donc tous les couloirs de service.



Sortir de la gare de Lviv

Igör a les clés des lieux techniques. Il vous ouvrira donc une porte de service et passera devant.
"Vous suivre moi normalement aucun problème mais je préviens."
Il vous fera passer par les couloirs souterrains, vous longerez tuyaux et gaine de clim.
Au détour d'un couloir, il se tournera vers vous et vous dira : "Navré pour l'odeur, mais pour ta sécurité mieux par là."
Il ouvrira une porte en métal très épaisse. Dès les premiers centimètres d'ouverture, un gaz chaud et nauséabond vous caressera le visage et surtout les narines. (Pour l'ambiance, il est possible de demander un test de Résistance*Immunitaire difficulté 2 : tout personnage échouant vomira avant de passer la porte et Igör rira et leur fera passer un alcool fort de sa fabrication).
La marche dans les égouts durera une quinzaine de minutes. Igör semble bien connaître le dédale de couloir. Si on lui pose la question, il sourit et dit : "C'est l'une d'mes maisons".
Au détour d'un virage, vous arriverez sur ce qui devait être un collecteur. Les canalisations crachent toujours leur eaux usées mais celles-ci s'engouffrent sous un plancher bois. Leur chaleur garde le lieu à une température plus que convenable.
Quand Igor pose le pied dessus, il tapote de trois fois avec son pied gauche et dit : "voila ça chez moi".
Ce n'est pas une simple maison qui est posée là, c'est davantage un quartier où vivent une dizaine de familles. Toutes semblent connaître Igör (il est un peu l'angegardien de ce lieu, il rapporte nourriture et eau. Il n'a pas construit l'endroit, d'ailleurs personne ne sait qui l'a construit, mais il l'entretient).
Igörproposera aux PJ de venir chez lui. Il est tard après tout, et comme il dit : "Vous êtes sympathique haha".
Les PJ sont exténués de cette journée folle et un peu de repos ne leur fera pas de mal.
Igör possède une petite maison avec une pièce à vivre en bas (cuisine et salon) et une chambre à l'étage. Il proposera aux personnages de leur tendre des hamacs en bas.
Il tentera d'être rassurant et comprendra leur réticence s'ils en émettent. Il leur proposera même son aide pour trouver un véhicule le lendemain, en

précisant que le temps présent est au repos.
Il aura peu de choses à partager mais le fera quand même : des grillons grillés, assez pour nourrir tout le monde... et son alcool maison, issu de la fermentation de différents fruits. Cet alcool a un goût immonde, mais, en cette fin de journée, il est le bienvenu.
Il ne se passera rien durant la nuit.

Au petit matin, Igör les réveillera d'un pas bruyant en descendant les escaliers.
Il proposera durant le repas du matin de les aider. Il peut alors :

- Leur trouver un véhicule, peut-être en mauvais état mais qui les conduira à destination.
- Les ramener à la gare : il ne connaît pas la situation.
- Tout simplement les amener en centre ville.

Il est assez ouvert, même s'il ne peut pas les accompagner. Les PJ peuvent assez bien retenir son prénom pour faire appel à lui plus tard dans l'aventure.
Il s'avère que la seule possibilité viable, c'est le véhicule : en effet, la gare est toujours bloquée et aucun train ne part. La ville est en situation de "couvre-feu" : toute personne est contrôlée dans la rue et tous les étrangers sont interrogés pour le motif et la durée de leur séjour.
Vous pouvez bien sûr allonger l'aventure, en leur faisant jouer leur autre possibilité :

- Retourner à la gare et découvrir que les trains sont toujours annulés. Il y a tout de même toujours des "prisonniers" dans la gare. Il faudra être discret pour que les autres passagers ne voient pas les portes de service sinon il est possible qu'ils tentent de s'y engouffrer.
- Pour ce qui est d'aller en ville, cela va être une autre paire de manches. Igör emmènera les joueurs à une échelle qui, s'ils la gravissent, les amènera sous une bouche d'égout. A peine le nez dehors, un droïde viendra leur demander leurs papiers et le motif de leur présence en ville.
Ce droïde est là pour faire comprendre aux personnages que ce n'est pas la bonne solution et qu'ils feraient mieux de faire demi-tour.

Partir de Lviv

Une fois que les joueurs auront pris la décision de trouver un véhicule, Igör leur dira que pour ca il peut faire quelque chose, et facilement. Après s'être rapidement préparé, il enfile son grand manteau, et leur dit de le suivre.
Il partira d'un pas déterminé avec un gros sourire et vous invitera d'un coup de tête à le suivre. Il traversera le quartier tout en saluant les habitants et prendra une autre canalisation menant au collecteur.
La marche dans les tunnels durera peut-être 50 minutes.
La lumière du jour les aveuglera un peu, ils avaient oublié qu'ils étaient sous terre dans des canalisations d'égout. Même l'odeur a comme disparu. La canalisation disparaît, c'est une sortie aérienne qui donne sur une décharge à ciel ouvert.
Il y a des monticules de déchets tout autour des PJ. Des gens semblent vivre là, il y a comme des habitations posées sur les flancs de ces montagnes improvisées.
Igör vous emmenera directement voir la personne qui peut vous aider : un certain Harod.
Il aura effectivement plusieurs véhicules à vendre.
Ceux-ci sont rafistolés et cela se voit, mais un connaisseur verra que ce n'est qu' extérieur. Mécaniquement, tout est fonctionnel. Trois véhicules sont disponibles :

- Un 4x4 six places type Jeep américaine, qui a été rallongé. Il vous la vend pour 1000 MM (cela peut paraître peu, mais il vit dans une décharge).
- Un coupé sport 3 places max pour 1500 MM.
- Une citadine de 4 places max pour 450 MM.

Harod :

C'est un homme petit et rachitique. Dire qu'il est édenté ne serait pas abusif : il ne doit lui rester que deux dents. Il n'a pas le crâne rasé mais c'est tout comme, et sa pilosité se limite aux poils qui lui sortent des oreilles. Ses yeux semblent avoir été marron autrefois.
Il rit presque en permanence et glousse quand on lui pose une question.
Il est "habillé" de plaques de métal reliées par des fils de fer. Oui, il est nu sous cette "tenue".
Il semble être vendeur de tout et n'importe quoi (si les joueurs ont des demandes normales (arme, nourriture), il aura de tout, tant que cela ne devient extravagant).
Il ne sera absolument pas bavard sur lui.

Lviv - Oleshky en voiture (14h)

Quel que soit le (ou les) véhicule(s) que les joueurs auront choisi(s), il y aura 14h de route. C'est une longue route dans des conditions moyennes. Il est possible qu'ils fassent des pauses durant le trajet. Vous pouvez demander au chauffeur un test de Performance*Endurance difficulté 3 : si c'est un échec, il leur faudra faire une pause pour se reposer. Il est bien sûr possible de faire le trajet d'une traite en changeant de chauffeur.

Paysage du voyage :

- Ils traverseront des champs de céréales, ils verront de leur propres yeux les sauterelles en pleine récolte. C'est un ballet impressionnant : voir des moissonneuses s'élever dans les airs et atterrir 100m plus loin pour engloutir un nouveau champ peut faire frémir le moins averti. De plus, le choc qu'elles font ressentir en atterrissant peut faire peur. Cela dit, elles ne sont absolument pas dangereuses.

- Le contournement des villes se fera rapidement, et les joueurs pourront apercevoir des villes remplies d'immeubles. Les joueurs sentiront que le niveau de vie y est moyen.

Pour allonger le voyage, il vous est possible d'utiliser certains incidents. Ces moments sont facultatifs mais permettent de souder une équipe :

- Une crevaison : sur la route, cela pourrait leur prendre une heure ou plus sur le bas côté. Ils verront une dizaine de voitures passer durant ce temps. Il est même possible qu'un leader se détache, ou même que les personnages se livrent sur leur passé, c'est un moment simple pouvant faire naître une partie de role play très intéressante.

- Une attaque : un gang pourrait les attaquer sur la route, sans but autre que les dépouiller de leurs richesses. ils seront trois et viseront les pneus. Il est bien sûr possible de combattre ou de fuir. Cette option insiste sur le côté un peu sauvage de leur aventure : oui, il sont dans un pays civilisé, mais au bord d'une guerre civile.

- Un accident : le chauffeur peut piquer du nez et envoyer l'ensemble de l'équipe dans le décor. La violence de l'accident se fera en fonction de la réactivité du chauffeur : demandez-lui un test de Rapidité*Initiative. Il y a 500 points de dégâts à répartir sur l'ensemble des passagers de la voiture, auxquels on soustrait la difficulté du test du conducteur * 100. Exemple : si le chauffeur réussit un test d'une difficulté de 3, il n'y a que 200 points de dégât à répartir sur les passagers.

Ces incidents vous permettent aussi de maîtriser la durée de votre séance de jeu.

Arrivée à Oleshky :

Oleshky est une petite ville, juchée sur les berges de la rivière Kinka et composée essentiellement d'immeubles bas. Il n'y a pas de clivage économique, nous sommes dans une ville avec une belle mixité sociale.

Oubliez le coeur historique : c'est une ville qui s'est construite lors de l'explosion industrielle.

Les rues sont droites, sans plan directeur. Il n'est pas compliqué de s'y orienter. Très rapidement, les personnages comprendront qu'ils sont davantage dans une ville-dortoir, dans laquelle il ne se passe pas grand chose, mais les habitants aiment les petites villes par ici.

Après 14h de voyage, les personnages prendront peut-être un temps pour se reposer. Il y a bien sûr des hôtels dans la ville : seuls trois auront encore de la place.

Hambourg
Schwerin
Szczecin
Berlin
Gorzow Wielkopolski
Potsdam
Hanovre
Magdebourg
Cottbus
Zielona Gora
Goettingue
ALLEMAGNE
Dresde
Gera
Liberec
Aussig-sur-Elbe
Hradec Kralove
Prague
Francfort-sur-le-Main
Karlovy Vary
Plzen
REPUBLIQUE TCHEQUE
Nuremberg
Stuttgart
Ceske Budejovice
Ratisbonne
Augsbourg
Munich
Salzbourg
Saint-Gall
Innsbruck
Coire
AUTRICHE
Graz
Klagenfurt
Velenje
Maribor
Trente
Milan
Vérone
Venise
Trieste
Rijeka
Parme
Bologne
Gênes
SAINT-MARIN
Florence
Livourne
Ancône
Pérouse
ITALIE
Mer Adriatique
L'Aquila
Pescara
Rome
Foggia
Campobasso
Naples
Olsztyn
Bydgoszcz
Torun
Poznan
Wroclaw
POLOGNE
Varsovie
Grodna
Minsk
BIELORUSSIE
Maguilev
Bialystok
Brest
Briansk
Orel
Gomel
Lublin
Kielce
Tchernihiv
Kours
Loutsk
Rivne
Soumy
Jytomyr
Kiev
Khar
Katowice
Cracovie
Rzeszow
Opole
Ostrava
Olomouc
Zlin
Zilina
Brno
Trencin
SLOVAQUIE
Presov
Kosi
Banska Bystrica
Oujgorod
Trnava
Nitra
Vienne
Linz
Bratislava
Salgotarjan
Eger
Budapest
Debrecen
Szombathely
Szolnok
HONGRIE
Zalaegerszeg
Szekszard
Murska Sobota
Koprivnica
Zagreb
Cinq-Eglises
Virovitica
Osijek
Novi Sad
Szeged
Arad
Timisoara
Belgrade
Resita
Békéscsaba
Satu Mare
Baia Mare
Lviv
Ternopil
Khmelnytskyi
Vinnytsia
Ivano-Frankivsk
UKRAINE
Poltava
Kirovohrad
Dnipropetrovsk
Tchernivtsi
Soroca
Botosani
Balti
Suceava
MOLDAVIE
Kryvyi Rih
Zaporijjia
Mykolaev
Chisinau
Tiraspol
Odessa
Kherson
Cluj-Napoca
Zalau
Bistrita
Piatra Neamt
Targu Mures
Bacau
Vaslui
Leova
Comrat
Alba Iulia
Miercurea Ciuc
Cahul
Deva
ROUMANIE
Focsani
Galati
Râmnicu Vâlcea
Braila
Tulcea
Buzau
Targu Jiu
Pitesti
Ploiesti
Craiova
Bucarest
Slobozia
Calarasi
Constanta
Simferopol
Sébastopol
Mer Noire
Vidin
Alexandria
Roussé
Pleven
Razgrad
Dobrič
Montana
Loveč
Choumen
Varna
BULGARIE
Sofia
Stara Zagora
Jambol
Bourgas
Pazardžik
Plovdiv
Haskovo
Kirklareli
Smolyan
Kardžali
Edirne
Zonguldak
Bartin
Kastamonu
Sinop
Tekirdag
Karabuk
Sams
Banja Luka
District de Brcko
BOSNIE-HERZEGOVINE
SERBIE
Sarajevo
Zadar
Sibenik
Split
Dubrovnik
MONTENEGRO
Podgorica
Pristina
KOSOVO
Shkodra
Skopje
Blagoevgrad
MACEDOINE DU NORD
Durrës
Tirana
Sisak
Pozega
Novo mesto
Koprivnica
Mer

Campagne 001

La peur au ventre !

Scénario 2

Arrivée à Oleshky :

Oleshky est une petite ville, juchée sur les berges de la rivière Kinka et composée essentiellement d'immeubles bas. Il n'y a pas de clivage économique, nous sommes dans une ville avec une belle mixité sociale.
Oubliez le coeur historique : c'est une ville qui s'est construite lors de l'explosion industrielle.
Les rues sont droites, sans plan directeur. Il n'est pas compliqué de s'y orienter. Très rapidement, les personnages comprendront qu'ils sont davantage dans une ville-dortoir, dans laquelle il ne se passe pas grand chose, mais les habitants aiment les petites villes par ici.
Après 14h de voyage, les personnages prendront peut-être un temps pour se reposer. Il y a bien sûr des hôtels dans la ville : seuls trois auront encore de la place.

Hôtels disponibles :

- Le Central (Luxe) : En centre ville, il y a le Central, un hôtel de grande qualité pour une ville pour cette ampleur. Il en coûtera 100 MM la chambre de deux personnes.
Il n'y a pas de room service, juste des droïdes à l'accueil et pour porter les bagages.
Les chambres sont de bonne qualité avec un grand lit et une salle de bain privée.

- L'Irish (Moyen) : Un peu en dehors des quartiers passants, il y a l'Irish, un hôtel moyen qui se veut d'imitation irlandaise... ratée, nous pouvons le dire. Il en coûtera 50 MM par chambre, avec une literie moyenne et une douche.

- Le Terminus (Basse qualité) : Situé face à la gare, c'est un hôtel de passage. Il y a des traces d'humidité sur les murs et de la peinture écaillée. Il en coûtera 20 MM par chambre. La literie est minable et la chambre sent la moisissure. Les douches sont sur le palier et sont communes.

Informations que les joueurs pourraient glaner dans la ville d'Oleshky :

"Les Sables d'Oleshky sont un désert de sable très chaud : il y fait plus de 80 degrés Celsius en été. En ce moment, ça va, on doit avoir dans les 50 seulement."
"Orion Tails ? Oui, on en a tous entendu parler... Des allumés qui habitent au coeur du désert... Mais il font rien de mal, donc on les laisse agir."
"Oui, j'ai vu votre véhicule, euh pour traverser le désert ca va être compliqué, même si c'est un 4X4, il n'est pas équipé pour le sable."
"Oui, le campement est armé mais il y a quand même des chien-loups dans le désert donc on peut les comprendre... C'est quand même de belles bêtes, ces cochonneries."
"Aux dernières nouvelles, leur camp est au centre du désert."

Les Sables d'Oleshky :

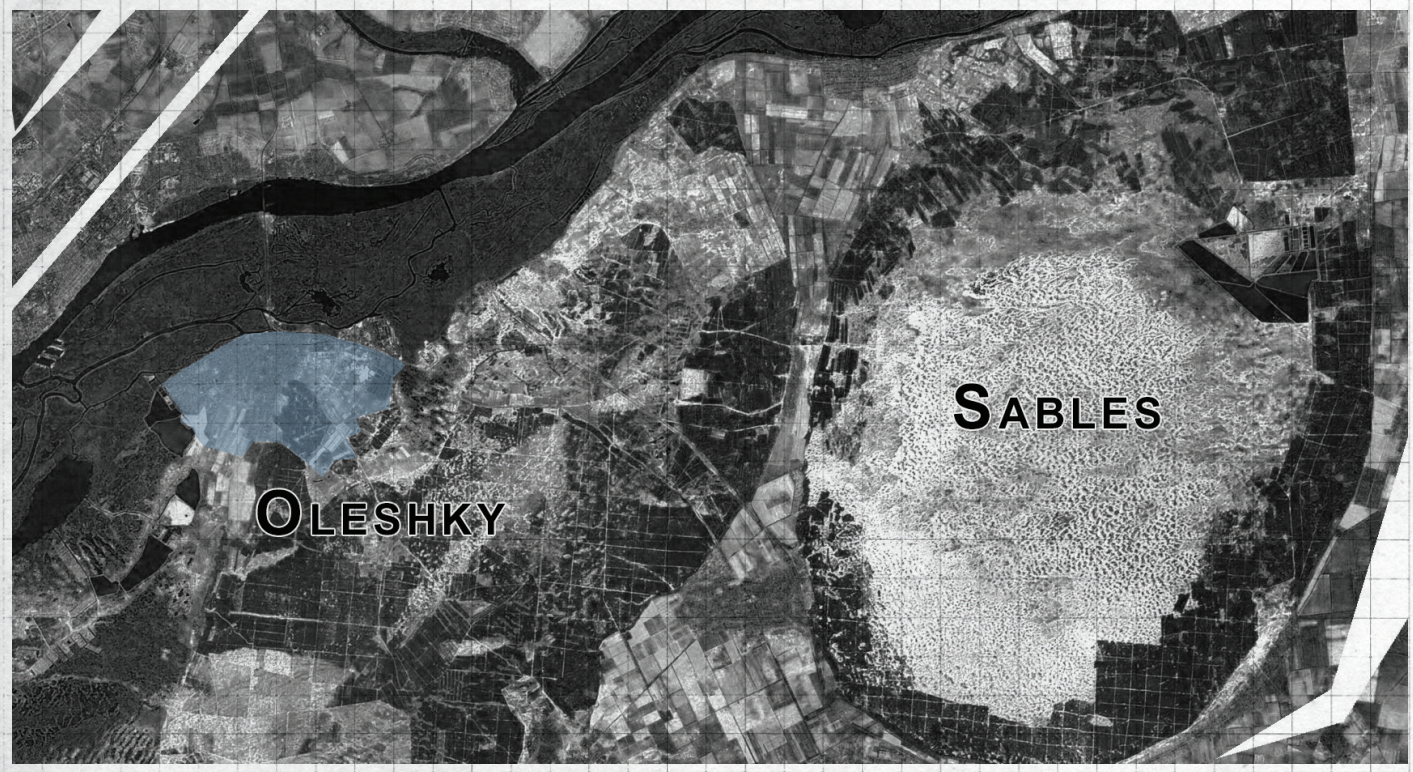
Il s'agit de l'un des plus grands déserts d'Europe : ce dernier s'étend sur 200 000 hectares, sur 30 km de l'est à l'ouest et sur 150 km du nord au sud.
Le désert se trouve au sud/sud-est de l'Ukraine. Le nom Oleshky provient du nom de la ville située à 8 km. Personne ne sait comment est apparu ce désert mais il existe des théories concernant sa croissance. En effet, Feed Me a utilisé ces plaines arides pour tester du bétail génétiquement modifié pour résister à la sécheresse. Ces animaux furent de véritables gloutons et dévorèrent tout sur leur passage, ce qui agrandit la superficie des terres ingrates.
Ces bêtes furent exterminées à peine un an après leur importation. Il est d'ailleurs possible de croiser des amoncellements d'ossements.
De nos jours, comme la surface du désert augmentait sans cesse malgré l'extinction de ces monstruosités, des milliers d'hectares de forêt ont été plantés à ses abords afin de freiner la progression des sables.
Il y a un peu de faune et de flore présentes mais les conditions de vie restent extrêmes.
Il est possible de croiser un ou deux spécimens de chien-loups mais il se font rares.

Traverser les Sables :

Il y a 8 kilomètres à faire en voiture pour arriver au point le plus proche du désert. La route se transforme en chemin de campagne. Les PJ peuvent se garer sur le bas côté d'une forêt artificielle. Les arbres sont plantés sur une trame : c'est l'homme qui les a placés là pour retenir l'extension de désert. En s'enfonçant de plus en plus dans cette forêt, le sable sera de plus en plus présent et les arbres seront de plus en plus éparpillés. Finalement, la forêt disparaîtra pour ne laisser place qu'aux dunes et aux herbes longues.
Il fait très chaud (45 C°), même si nous ne sommes qu'en février. Il y a 15 kilomètres à pieds à faire. Il serait intéressant de demander un test de Résistance*-Physique, de façon régulière avec une augmentation de difficulté, afin de savoir comment se portent vos joueurs.
En cas d'échec :

- Premièrement, le personnage sera desséché et il perdra 5% à toutes ses caractéristiques.
- Ensuite, le personnage aura des hallucinations et perdra 10% supplémentaire en perception.
- Finalement, le personnage s'évanouira.

S'il s'avère que l'ensemble des personnages s'évanouit, il seront sauvés par les membres d'Orion Tails.



Le campement :

Après 4h/5h de marche, les joueurs arriveront face au campement. Il sera en creux de dune. Il est composé d'un grande tente centrale et d'une dizaine d'autres disposées autour de la première. Il y a des barricades en bois et des barrières de piques tout autour du camp. Ce sont de simples troncs de bois taillés et plantés au sol. Cette fortification de fortune a une ouverture où il n'y a pas de porte, mais deux personnes montent la garde.
Les gardes sont en toge portant l'emblème des Orion Tails.

Plusieurs approches sont possibles :

- Si les joueurs se sont évanouis, ils se réveillent dans une des tentes avec une personne à leur chevet. Il leur sera impossible de tenter une entrée discrète. Les personnes autour d'eux sont bienveillantes. Très rapidement, elles emmèneront les joueurs voir Edgar Karkor.

- Si les joueurs décident d'observer le lieu, ils verront qu'il y a peu d'activité, les adeptes semblent calmes. Ils ne sortent pas, il semble y avoir un potager et un système d'irrigation à l'intérieur du camp.

Il y aura du mouvement vers l'heure des repas, tous les adeptes se dirigent alors vers la tente centrale, ils ressortent comme illuminés. Cela est dû à la présence de brûles-parfum qui diffusent des drogues euphoriques.

- Si les joueurs tentent de rentrer discrètement, afin de récupérer Anita et de filer à l'anglaise, il faut bien prendre conscience qu'ils vont rentrer dans un lieu gardé qu'ils ne connaissent pas. Cela reste réalisable, mais loin d'être simple. Dans ce cas de figure, Anita sera dans la tente d'Edgar, elle lui tient compagnie la plupart du temps (c'est sa méthode pour rester à l'abri). S'ils se font repérer, les joueurs seront amenés à Monsieur Karkor qui leur proposera de les sauver, d'intégrer le culte et de subir la première ascension (une épreuve -enfin, ce qu'il dit être une épreuve- est censée commencer le soir-même).

- Si les joueurs y vont frontalement et se présentent aux deux gardes, ils seront tout d'abord mis en joue. On leur demandera alors la raison de leur présence. S'ils répondent que c'est pour intégrer le groupe, les fusils seront instantanément baissés et ils se verront proposer d'être à Edgar. S'ils disent venir voir quelqu'un, on les mettra sous bonne garde mais ils pourront voir Anita.

Trouver Anita :

La plupart du temps, Anita est dans la tente personnelle d'Edgar. Elle est droguée presque en permanence mais elle sourit. Il faudra considérer qu'elle est à 50% de ses capacités.

Difficulté :

Il est très compliqué de dire non à Edgar, celui-ci dégage des phéromones touchant les aires du cerveau responsables du libre-arbitre et de la prise de décision. Réussir un test de Résistance*Immunitaire difficulté 3 sera nécessaire pour garder son libre arbitre.
Les repas sont offerts mais il y a une petite dose de GHB dedans.
Il ne faut pas oublier qu'ils sont au milieu du désert : il reste du temps de marche pour s'échapper.

Rebondissement :

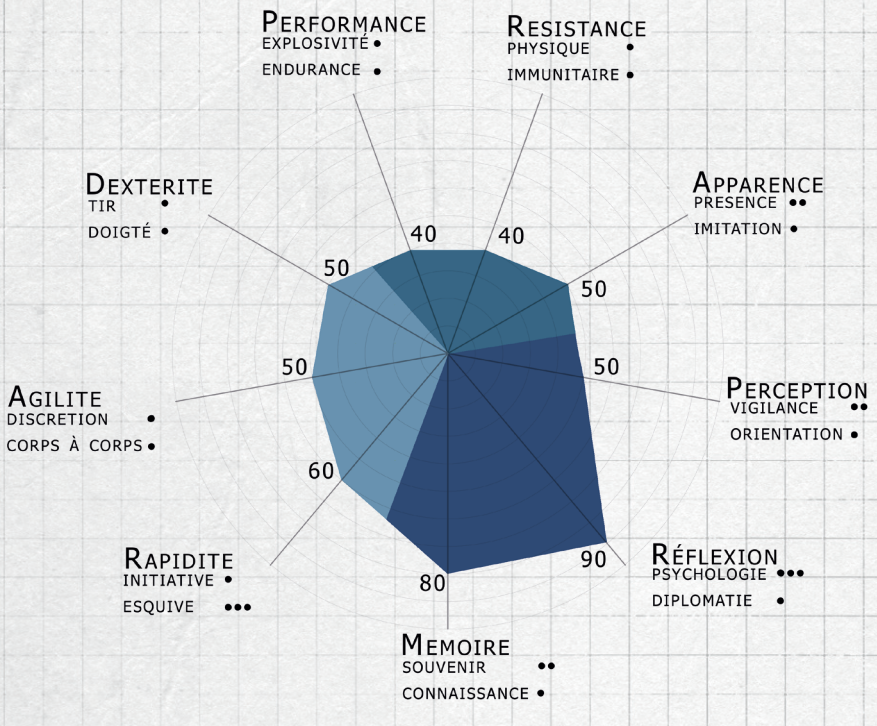
Que ce soit pendant leur intrusion, durant une des nuits qu'ils passeront au campement ou encore lors des tentatives d'élévation, un camion viendra se garer à l'une des deux ouvertures. Edgar prendra la parole : "Voilà, aujourd'hui, une nouvelle fois, Orion nous invite [pause] Vous invite à rejoindre les étoiles. Certains d'entre vous ont été élus pour cette élévation. Mais il est également possible que certains se sentent prêts… Sachez que cette épreuve est importante mais longue, il est possible de ne pas revoir vos compagnons durant plusieurs semaines.
Je serais fier de l'ensemble de mes enfants, j'appelle tout d'abord ceux que j'ai élus."
Il appellera Anita et trois autres personnes qui monteront dans le camion, d'un pas lent et mou.
Si personne n'est volontaire pour tenter l'ascension, la porte arrière se refermera et disparaîtra dans le désert.
Note au MJ : Normalement, les joueurs seront volontaires. En effet, ils n'ont pas pu libérer Anita et il est possible qu'ils ne la revoient pas avant très longtemps. Vous pouvez bien sûr utiliser les phéromones d'Edgar pour forcer l'un des joueurs... cela devrait les motiver.

Edgar Karkor :

C'est un homme petit et bedonnant, il a une grosse barbe en accord avec sa chevelure hirsute. Il est brun et a de grands yeux marron.
Il a un talent certain pour parler et tout le monde l'écoute quand il prend la parole.

Les informations suivantes sont compliquées à trouver… tout d'abord, car il a changé de nom.
Dans le passé, il s'appelait Mathias Hersto. Il a deux enfants, Julie et Antoine, mais du jour au lendemain sa femme, Annie, l'a quitté en les emmenant. Il a ensuite séjourné longuement en hôpital psychiatrique, où il a demandé à être interné. Il en sortit contre l'avis du corps médical, après avoir eu une illumination, selon ses propres dires. Il monta son groupe quelques semaines après. Il regroupa rapidement des adeptes, à l'aide de sa mutation phéromonale.
A l'heure actuelle, il est à la tête d'une communauté de 50 personnes.
Les adeptes d'Orion Tails sont un troupeau de cobayes pour le psychiatre qui a suivi Edgar (un certain Oleksander Kholodenko).

Note MJ : Il a subi deux interventions dans l'hôpital. Une première pour lui implanter une puce de stabilisation émotionnelle qui permet à celui qui l'a posée de contrôler les décisions de Monsieur Karkor, la seconde pour lui implanter une glande dégageant des phéromones agissant sur la perception qu'ont les personnes qui les respirent de celui qui les dégage.



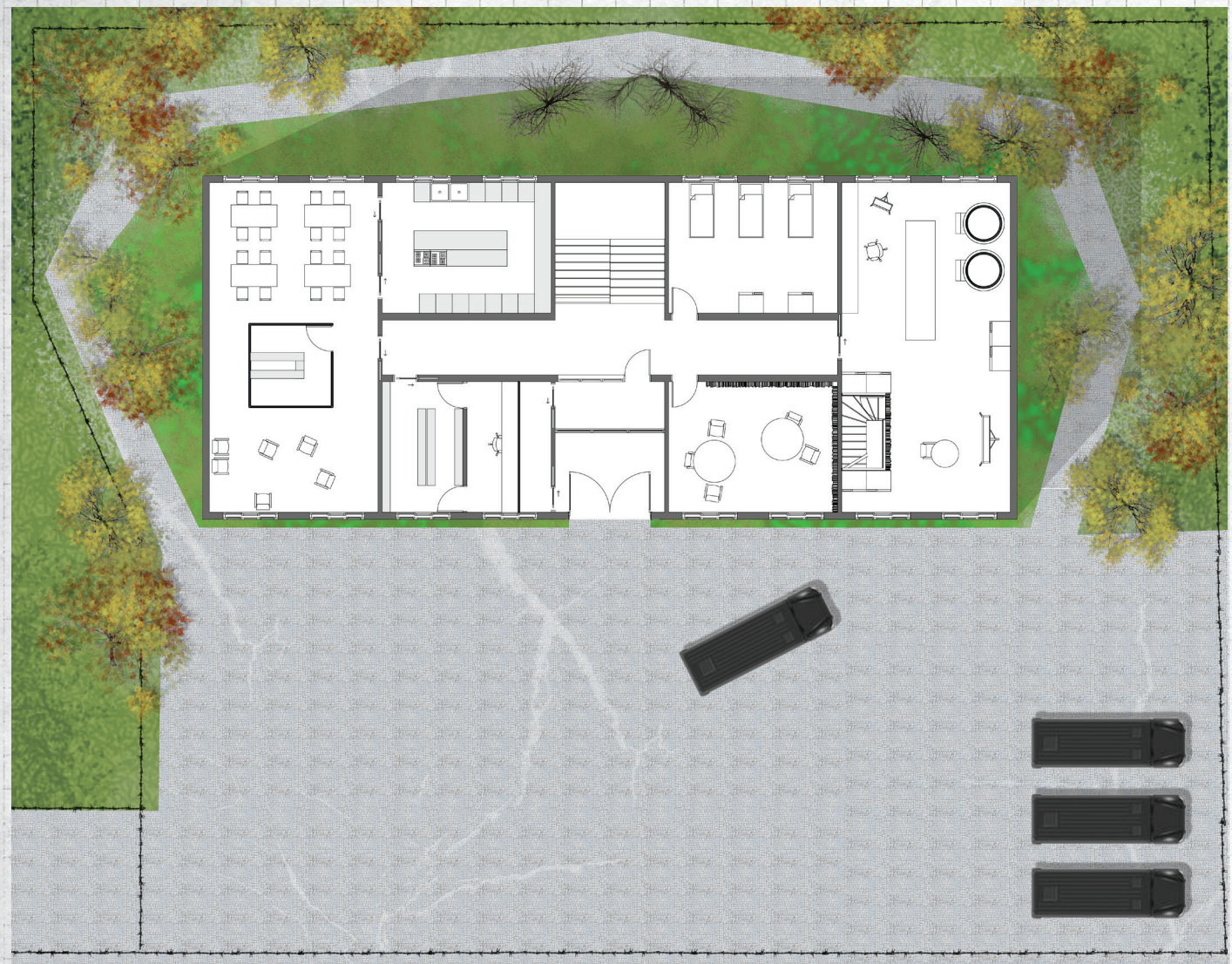
Le trajet en camion :

Bien sûr, la porte est verrouillée de l'extérieur, les joueurs ne voient pas le ou les conducteur(s). C'est un caisson sécurisé qui les emmène vers leur ascension.
Les quatre personnes avec eux sont de véritables légumes, ils ne sont pas du tout cohérents.
Anita a les yeux dans le vide, sa tête ne lui tient même pas sur les épaules et suit le mouvement des secousses.
Ils roulent un moment en suivant la houle des sables, puis le sol devient plat et ils prennent la route. Un personnage réussissant un test de Perception*Orientation difficulté 4 saura déterminer que le fourgon se dirige vers le sud. Puis le camion se stoppe, après une bonne demi-heure. Les joueurs n'ont pas entendu les bruits d'une ville, et doivent être encore en campagne.
Les portes du camion s'ouvrent. Derrière, il y a dix gardes armés de fusils anesthésiants. Il est possible de se battre mais même s'ils font des dégâts, les joueurs perdront.
En plus des hommes de main, il y a un autre homme, petit, crâne rasé tout comme sa barbe, il porte une blouse blanche et des binocles.

Si les joueurs sont calmes, il s'approchera, regardera l'intérieur du véhicule et dira une phrase en Ukrainien : ***"Que l'on emmène cette belle portée."***
Il parle très bien anglais et français. Pour la suite, il communiquera avec les joueurs dans leur langue.
En descendant du camion, les joueurs distingueront qu'ils sont dans la cour d'un grand bâtiment, celui-ci ressemble à un château français (cf. photo) sauf qu'aux fenêtres il y a de lourds barreaux. Une enseigne au dessus de la porte porte une inscription en alphabet cyrillique. La cour est grillagée à une hauteur de 3 mètres. En haut, il y a une série de barbelés.

Незрівнянна консистенція (Hôpital psychiatrique)

Les joueurs sont fouillés et dépouillés de leur équipement et de leurs habits, on leur donne une blouse d'hôpital, puis ils sont accompagnés calmement ou non à leur chambre.
Des cris résonnent dans l'établissement.
Ils sont tous placés dans une chambre individuelle qui semble un peu sortie d'un autre temps. C'est en bon état, juste d'une autre époque. Il fait très frais dans la chambre en vue de votre tenue. C'est le petit matin et vous pouvez voir le soleil se lever. Vous découvrez que vous êtes au coeur d'une forêt de résineux.
Chaque joueur aura un entretien avec le directeur qui se présente comme le Professeur (ou the Teacher pour les anglophones). Pour ça, ils seront emmenés seuls avec deux gardes armés (les hommes de main) dans le bureau de l'étage.



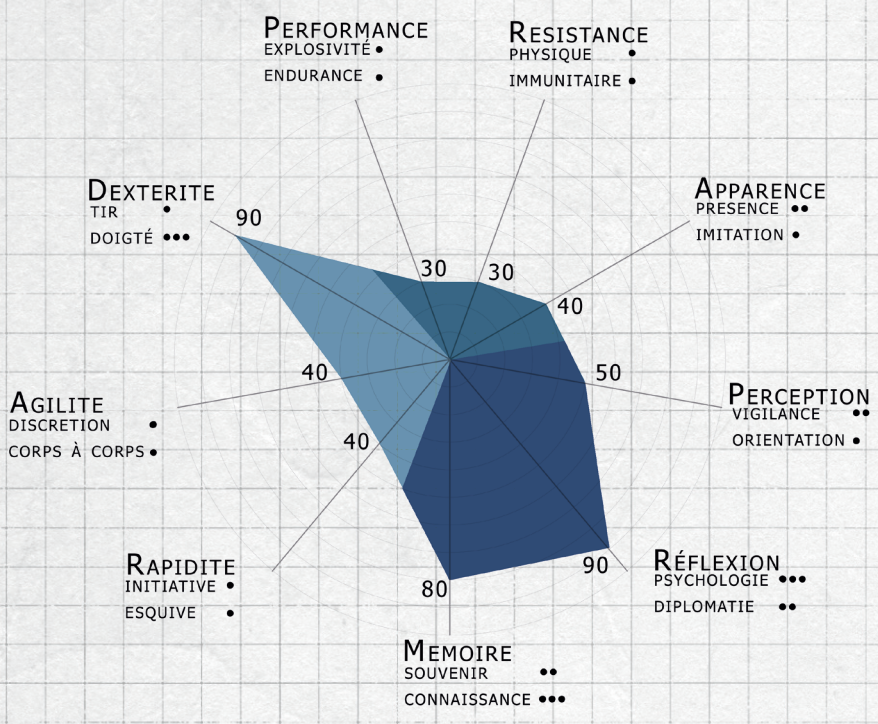
Le Professeur

Oleksander Kholodenko de son vrai nom, c'est un psychiatre étudiant la prise de décision depuis des années. Il a appris de manière autodidacte la chirurgie et la pratique sur ses patients (Edgar Karkor est l'une de ses plus belles réussites). L'hôpital est un vivier de cobayes pour lui. De plus, ceux pour qui les résultats sont probants sont libérés pour lui ramener de nouveaux cobayes.
C'est un petit homme, au crâne rasé tout comme sa barbe. Il porte une blouse blanche et des binocles. Il a des yeux très noirs sans réelle expression, il sourit rarement.
Il s'exprimera très bien en français ou en anglais.
Il est d'une grande famille d'Ukraine, il doit avoir une ancienne fortune et ses recherches doivent lui rapporter d'une certaine manière.

"Ah bonjour ! Savez-vous pourquoi vous êtes là monsieur/madame [il marquera une pause pour obtenir les noms et prénoms de ses interlocuteurs] ?
Non, vous ne savez pas ? Eh bien, c'est simple. Vous faites partie de la population qu'il faut aider. Vous êtes facilement manipulables pour vous êtes retrouvés dans un groupe sectaire.
Et je vais vous aider."

Bien sûr, les personnages ont le droit de répondre. Le professeur sera sûr de lui, mais il a de quoi. Il restera évasif sur les moyens de traitement tout en disant qu'il a un protocole novateur.
Lieu des événements
Le but des personnages est bien sûr de quitter cet hôpital en vie et d'emmener avec eux Anita. Pour cela, ils vont devoir être inventifs.
Il n'y a pas de caméra au rez-de-chaussée et, à l'étage, ce sont des gardes qui montent la garde.

Note MJ ambiance : Les joueurs sont dans un lieu clos qu'ils ne maîtrisent pas. Jouer sur le côté psychologique et les peurs des personnages donnera de la profondeur à votre scénario tout en les gardant en alerte.



Campagne 001

La peur au ventre !

Scénario 3

Незрівнянна консистенція (Hôpital psychiatrique)

Lieu des événements

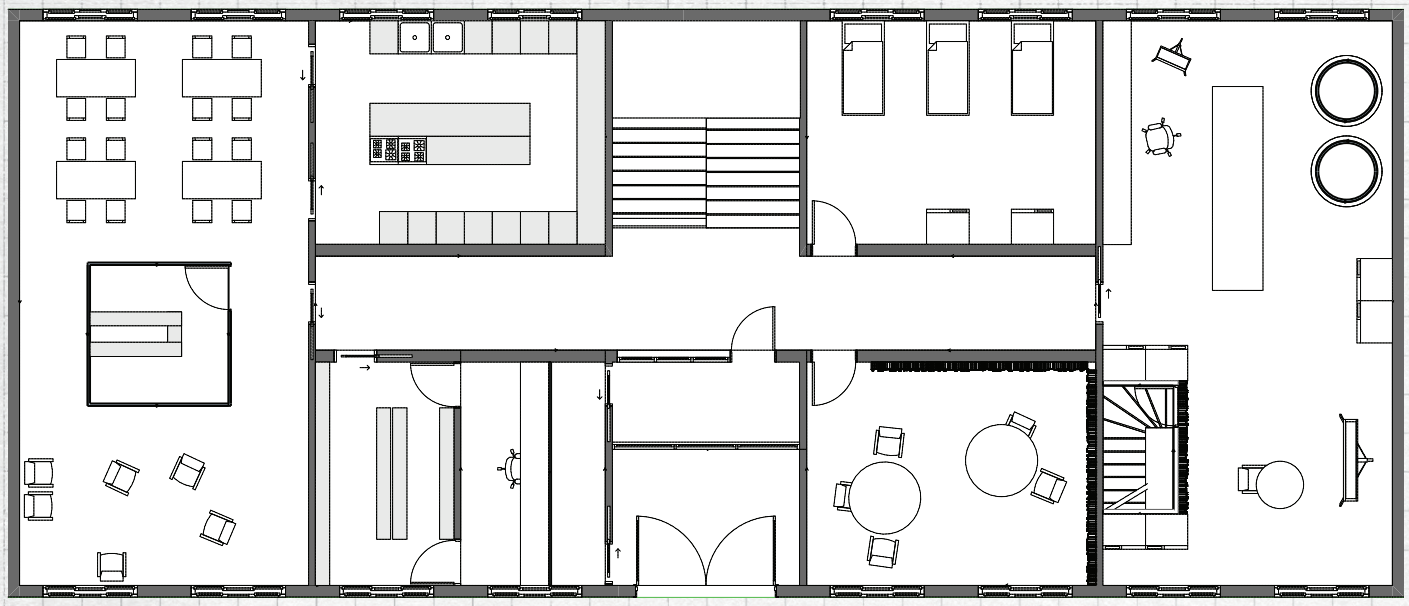
Le but des personnages est bien sûr de quitter cet hôpital en vie et d'emmener avec eux Anita. Pour cela, ils vont devoir être inventifs.

Il n'y a pas de caméra au rez-de-chaussée et, à l'étage, ce sont des gardes qui montent la garde.

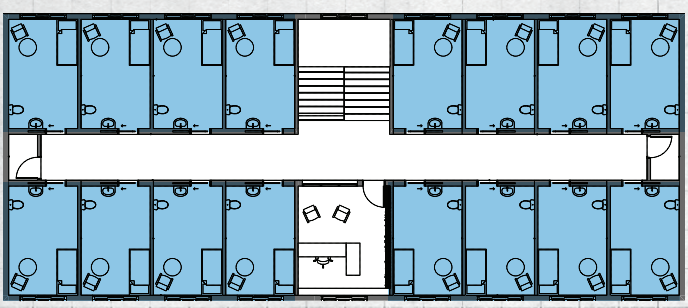
Note MJ ambiance : Les joueurs sont dans un lieu clos qu'ils ne maîtrisent pas. Jouer sur le côté psychologique et les peurs des personnages donnera de la profondeur à votre scénario tout en les gardant en alerte.

R+1

RDC



Chambres/Cellules étage



Comme dit plus haut, les chambres sont obsolètes mais sont en très bon état.
Il y a une grande fenêtre qui s'ouvre, mais de gros barreaux empêchent les joueurs de fuir par là. L'ensemble des chambres est fermé par une carte magnétique que porte un des deux gardes à chaque déplacement. L'ouverture demande la clef mais la fermeture se fait par une simple pression du doigt. Il est donc possible de se la procurer.
Anita ne sera dans aucune chambre, les quatre autres membres d'Orion Tails sont chacun dans une cellule. Physiquement ils vont bien : ils n'ont plus l'air drogués bien qu'ils semblent encore très perdus.

Note pour MJ:

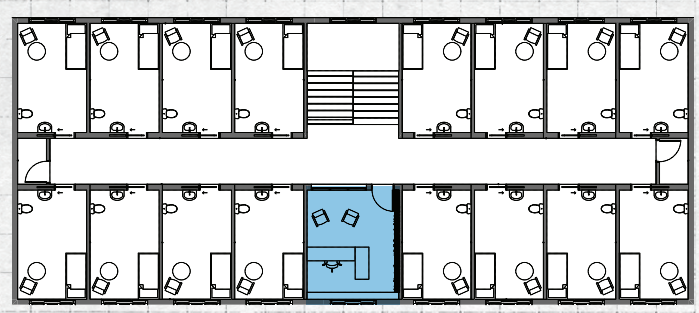
- *Aux heures des repas, les personnages seront accompagnés dans la salle commune, pour manger. Les couverts sont en cartons et fondent avec la nourriture.*

- *Avant chaque nuit, on apporte deux cachets à tout le monde. Ce sont bien sur des somnifères. Les gardes vérifieront que les PJ les avalent bien. Il est possible de tenter de les dissimuler en réussissant un test d'Agilité*-Discrétion, ou encore un test de Dextérité*Doigté si le joueur tente de manipuler les cachets avec les doigts.*
*Une fois ingérés, il faudra réussir un test de Résistance*Immunitaire difficulté 3 pour ne pas s'endormir dans les 10 minutes.*

- *Si les personnages s'endorment, vous pouvez décider que c'est eux qui vont subir une modification forcée. Le professeur leur implante alors une puce de contrôle qui lui servira plus tard dans l'aventure.*

- *Il est possible que les joueurs se réveillent sur la table d'opération. Le professeur peut être en train de poser sa puce comme en train d'étudier leur modifications déjà présentes.*

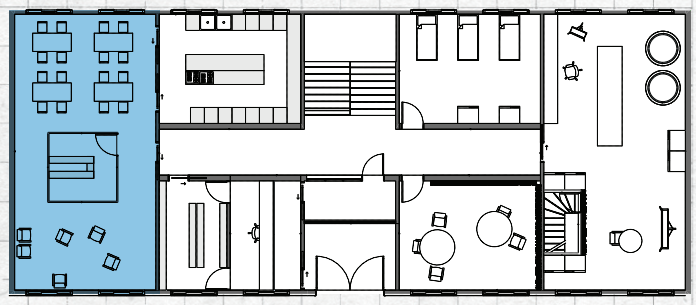
Bureau du Professeur étage



Le sol du bureau est en moquette épaisse d'une teinte pourpre, le mobilier est composé de vieux meubles style antiquité de très bonne qualité.
Le professeur possède même un ancien encrier avec une plume d'oie, il prend ses notes de cette manière.
Le meuble du fond contient de multiples dossiers, sûrement ceux des patients. Si les joueurs cherchent un peu, ils trouveront celui d'Edgar Karkor.
Il y a de nombreuses notes sur le reconditionnement des êtres humains mais rien de précis, des idées, des thèses...

Note MJ : Il est possible de trouver les clés d'une voiture, celle du professeur. C'est un 4x4 qui est dans la cour.
Si les personnages décident de partir sans Anita (bien que ce soit surprenant il faut l'envisager), celle-ci se lancera à leur poursuite et les attaquera sous le contrôle du professeur au moment où ils démarreront la voiture.

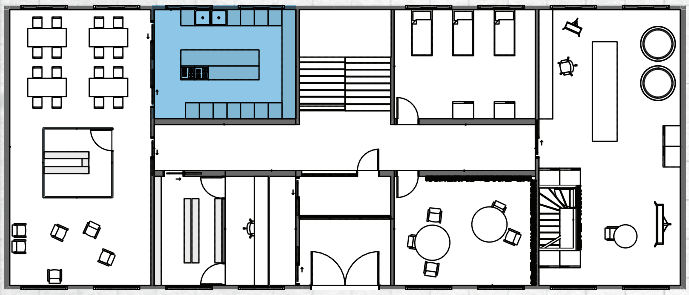
Salle Commune rez-de-chaussée



C'est une grande salle en rdc. Là encore, les fenêtres sont barrées, il y a des tables à manger avec des chaises dans un matériau très étrange, un plastique très friable. Les repas servis sont basiques mais de bonne qualité et si certains personnages ont signifié avoir un régime alimentaire différent, ils seront servis différemment et

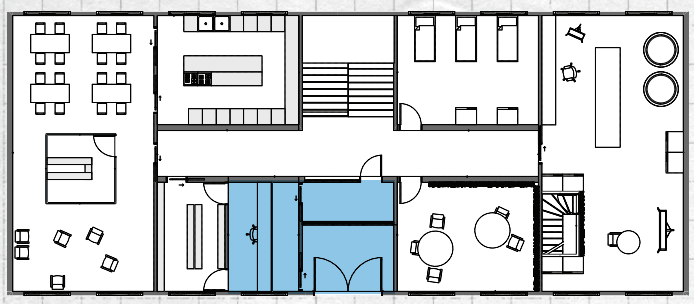
leur régime respecté.
Il y a un coin salon, où cette fois les meubles sont vissés au sol. Il n'y a pas de jeux ni de livres. De la musique passe en fond, elle tourne en boucle.
Il y a aussi une pharmacie grillagée au milieu de la pièce. Elle est tenue par un robot domestique et elle contient beaucoup de produits à l'état brut, donc à moins d'avoir de grandes connaissances pharmaceutiques, il sera compliqué pour les joueurs de l'utiliser à leur avantage.
Il y a un garde à la porte, et cette fois c'est une autre carte magnétique qui l'ouvre. Il n'y a qu'un seul garde qui possède cette carte et il est à l'extérieur de la salle commune.

Cuisine rez-de-chaussée



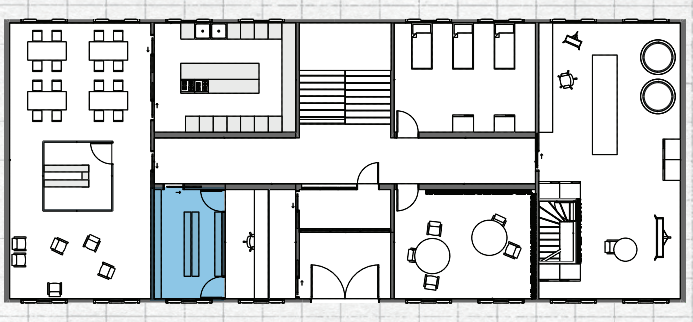
La cuisine a tout d'une cuisine professionnelle tenue par des robots (3 pour être précis). Il n'y a aucun couteau ou autre (ils sont intégrés aux bras des robots).
Il n'y a aucune issue par la cuisine. Il est possible que les personnages trouvent une utilité à cette salle, mais, à première vue, elle n'est là que pour les nourrir.
Il y a bien une arrivée de gaz, une explosion peut être une solution pour sortir du bâtiment.

Entrée/Accueil rez-de-chaussée



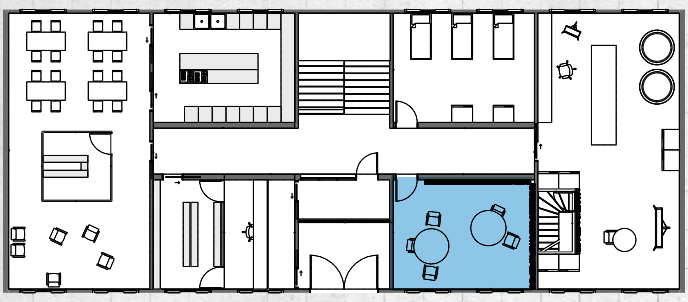
Il n'y a pas de porte qui donne directement sur l'extérieur du bâtiment. L'accueil sert de sas de sécurité. C'est une salle très simple où, derrière une vitre blindée, se trouve un garde qui en ouvre et ferme les portes. Les deux portes ne peuvent pas être ouvertes en même temps.
Pour sortir, les personnages devront peut-être laisser quelqu'un derrière pour un temps, ou arracher les barreaux d'une fenêtre avec un véhicule dans la cour.
C'est ici que les joueurs ont été privés de leur affaires. Elle ont été passées par une trappe et données au garde de l'autre côté.

Les scellés rez-de-chaussée



A l'arrière de l'accueil, il y a deux portes qui mènent à la même pièce, les scellés. C'est ici que sont conservées les affaires des joueurs. Elles sont dans des cartons nominatifs posés sur des étagères.
La porte d'accès intérieure est à empreinte digitale, seuls les doigts du garde de jour et du garde de nuit sont enregistrés. Si un personnage décide de couper le doigt ou la main d'un des deux gardes, cela pourrait choquer ses compagnons (vous pouvez donc leur demander un test de Réflexion*Psychologie difficulté 2 ou 3, le personnage inspira la peur aux compagnons qui ont échoué).
La totalité de leur affaires sera là. Ce n'est pas rangé mais il ne manque rien.
Chose intéressante, il y a un carton au nom de Oleksander Kholodenko, ne contenant qu'un unique carnet. Il ne contient que des codes (effectivement, il change le code de son laboratoire régulièrement et il n'encombre pas son esprit de détails comme cela).

La salle de visite
rez-de-chaussée



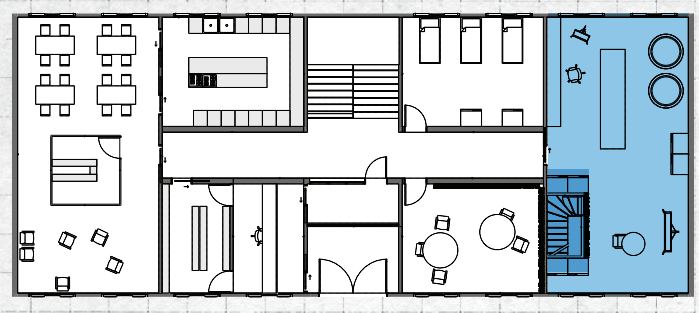
Il y a une salle de visite pour les familles. Elle ne servira pas aux personnages vu que leurs familles ne savent pas qu'ils sont là. La salle est très agréable, il y a des tapis au sol, une bibliothèque et des fauteuils de bonne qualité, et quelques tableaux aux murs, qui ne dissimulent rien.
Encore une fois, les fenêtres ont des barreaux.

Note MJ : si les joueurs sont connaisseurs, il y a des livres de médecine d'une valeur intéressante dans la bibliothèque : 5 livres d'une valeur de 200 MM.

L'infirmerie
rez-de-chaussée

L'infirmerie semble ne pas avoir servi depuis quelques mois, il y a de la poussière au sol et sur les draps de lit. Les trois lits sont médicalisés, ils sont donc sur roulettes, cela pourrait être un bélier pour briser une porte simple. Il y a aussi deux frigos qui contiennent des seringues pour soigner 500 points de dégâts (il appartient au MJ de décider quel type de seringue il veut mettre à disposition).
Il y a quelques outils de chirurgie, mais combattre au scalpel n'est vraiment pas évident et n'apporte rien aux joueurs.

Laboratoire
rez-de-chaussée

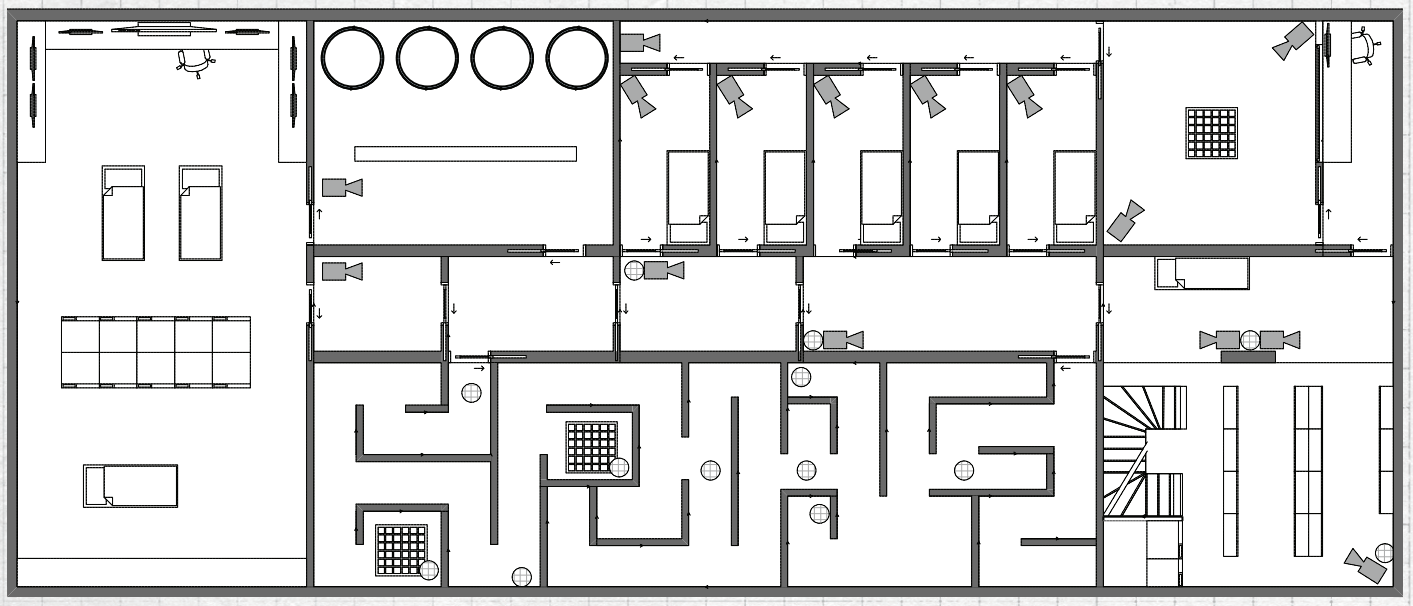


La porte du laboratoire s'ouvre avec un code que seul le professeur connaît. Heureusement pour les joueurs, le professeur ne veut pas encombrer son esprit avec ce genre de détails, il note donc les codes dans un carnet qu'il garde de façon accessible dans les scellés. Le code valable est 8642.
Le laboratoire est particulièrement high-tech. Le sol est en carrelage, il y a deux paillasses qui ressemblent à un atelier d'ingénieur. Il y a différents modèles de la même puce (celle de base et son évolution, plus précisément). Le tableau est recouvert de dessins de cette puce, dont certains sont barrés et d'autres entourés. En face du tableau se trouve une bibliothèque de livres sur le cerveau et l'ingénierie.

*Note MJ : la bibliothèque dissimule une porte qui les emmènera au sous-sol. Il est possible de la détecter par un test de Perception*Vigilance difficulté 3.*

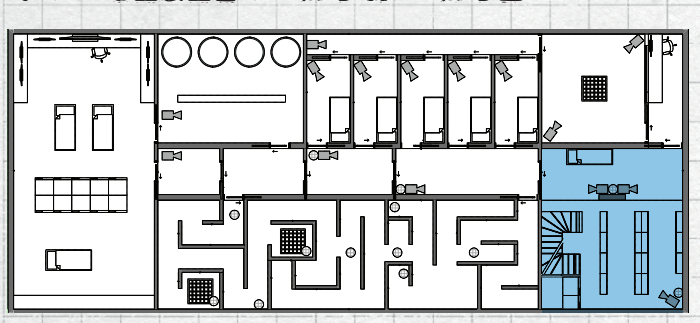
Dans les 4 frigos, il y a essentiellement des cerveaux, avec cette puce implantée différemment sur chacun d'eux. Des filaments cuivrés semblent servir de branchement.
Une fois de plus, il est possible de faire un test de Réflexion*Psychologie difficulté 3 afin de savoir comment réagissent les personnages qui tombent sur les cerveaux. Certains pourraient vomir ou s'évanouir, mais une bonne paire de baffes les réveillera).

Sous-Sol



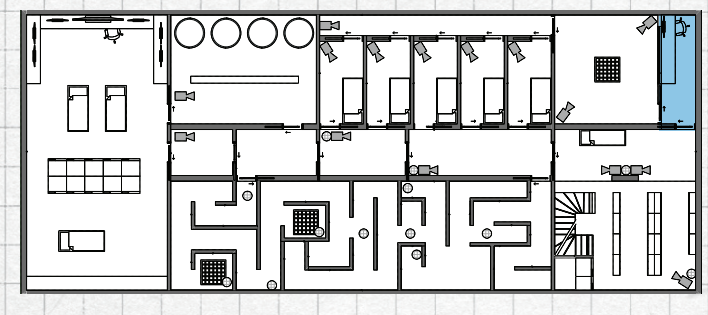
En bas des escaliers, seuls les murs sont de l'époque du bâtiment. Au niveau technologique, il y a des caméras et des haut-parleurs, c'est d'ailleurs fort possible que le professeur fasse entendre sa voix par ceux-ci.
Certaines portes du sous-sol ne s'ouvrent que par un système biométrique (reconnaissance de l'iris de Monsieur Kholodenko ainsi que de ses empreintes). Cela ne veut pas dire que les joueurs ne pourront pas passer : les forcer à passer par d'autres pièces et de rester dans une logique où le PNJ peut, lui, aller et venir facilement.

Vestiaire Sous-Sol



En bas des escalier, il y a ce que l'on peut appeler un vestiaire. Il y a des dizaines de casiers avec des noms barrés. Seuls 5 noms ne sont pas barrés (Anita, Mike, Josie, Alexander, Marc).
Il y a trois caméras dans la pièce, toutes équipées d'un haut-parleur, et si les personnages se font repérer, le professeur prendra la parole pour dire :
"Vous voilà ici ? Eh bien, j'ai eu de la chance, j'ai pris cette femme au hasard et il semble que ce soit elle que vous voulez récupérer. Je vous laisse essayer de nous $ rejoindre mais voyons tout de même à quel point mes amis sauront résoudre cette situation" *grésillement*
La porte de gauche est à ouverture biométrique. Celle en haut s'ouvre simplement par un écran tactile.
Note MJ : Dans les vestiaires, il y a les affaire des cobayes, et les noms barrés sont les noms de ceux qui sont morts ou partis. Il y a donc le nom d'Edgar.
Il est possible de fouiller les casiers. Il reste des vêtements, un couteau et un revolver avec 10 balles.

Salle d'observation



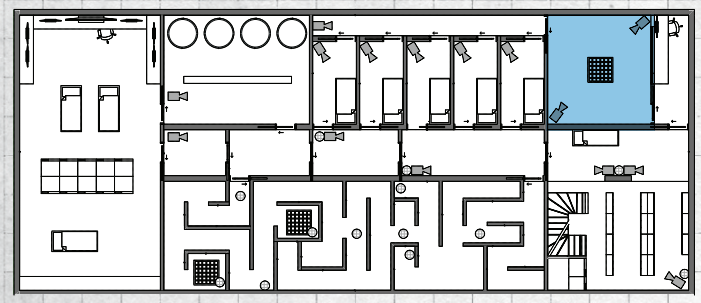
Sous-Sol

La porte donne sur une pièce tout en longueur. Une porte tout de suite à gauche s'ouvre de la même manière que la précédente, et un peu plus loin se trouve ce qui semble être une fenêtre donnant sur la pièce voisine.
Au fond de la salle est installé un bureau équipé d'un ordinateur.
Une forte lumière provient de la fenêtre.

Note MJ : l'ordinateur est piratable assez facilement. Il ne contient pas vraiment d'informations utiles, juste un nombre impressionnant d'enregistrements de la pièce juste en face d'eux (la pièce de combat).

Exemple : On voit une fillette en pleurs tabasser une femme et on entend "Alors une enfant de 6 ans peut tuer sa mère à main nue sous mon contrôle, intéressant..." Ou encore un homme se fracasser volontairement le crâne contre un des murs, tandis que la bande son nous informe : "Le "suicide" est maintenant une option."

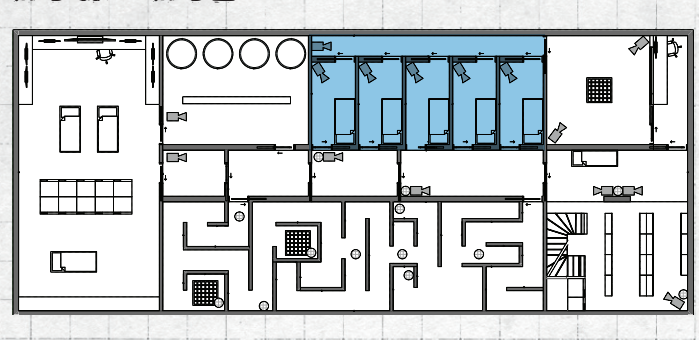
Salle de combat Sous-Sol



Cette salle est carrelée du sol au plafond et possède un siphon central très important. Elle a été conçue pour être nettoyée à grandes eaux. Pourtant, cela n'a pas été le cas ces derniers temps : des traces de sang séché tapissent la salle.
Il y a même de grandes quantités de sang.
La porte au fond s'ouvre d'elle-même lorsqu'un personnage s'en approche.
Un homme en furie, de la bave aux lèvres, se jettera sur le personnage le plus proche et tentera de le tuer. Un autre apparaîtra directement après et fera la même chose... et enfin un troisième suivra les objectifs de ses prédécesseurs. Ces Trois enragés tenteront par tous les moyens de tuer les personnages.

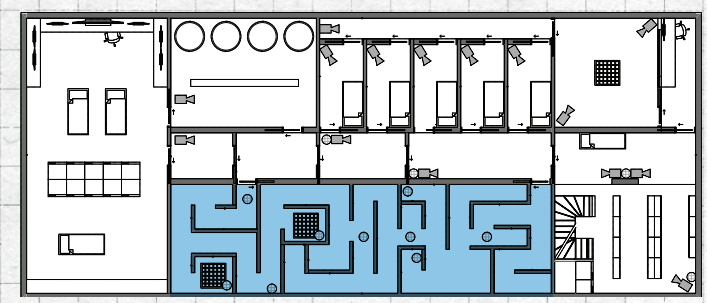
Note MJ : ces PNJ ne contrôlent pas leurs gestes. Bien qu'ils soient dans une rage intense, ils ne sont pas aux commandes de leurs corps.
*Un personnage tirant de sang froid sur ces PNJ devra faire un test de Réflexion*Psychologie difficulté 3. Rappelez-lui que ces personnes sont innocentes. Des comportements déviants comme celui-ci (tirer sur un innocent) peuvent entraîner une névrose et d'autres troubles psychologiques à prendre en compte.*

Couloir/Cellules Sous-Sol



La porte donne sur un couloir d'une dizaine de mètres. Il y a en tout 5 portes sur la gauche, elles sont toutes ouvertes. Effectivement, le professeur a tenté d'envoyer tous ses sbires, mais l'un d'entre eux semble être mort (dérèglement de la puce).
Il y a une porte au fond de chaque cellule mais elle ne s'ouvre pas de l'intérieur.
Seule l'une d'elle est déjà ouverte, celle de la cellule du milieu. Dès que les personnages entrent dans cette cellule, la voix du professeur résonne dans les haut-parleurs.
"Celui-ci a décidé de courir dans l'autre sens. La puce ne fonctionne pas correctement, elle ne fait que décupler sa haine et sa violence, je me demande s'il peut encore être considéré comme un humain."
D'ailleurs, cette cellule est dans un piteux état. Le lit est brisé, il semble y avoir des marques de griffes sur les murs (il est d'ailleurs possible d'y trouver des ongles humains dans des traces de sang) et les portes ont pris des coups.
La porte ouverte au fond de la cellule donne sur un couloir bordé de deux portes à ouverture biométrique et d'une porte à ouverture tactile. Les joueurs reconnaîtront le couloir qui débouche sur le vestiaire, mais ils ne pourront toujours pas ouvrir les portes biométriques. Seule la tactile s'ouvrira.

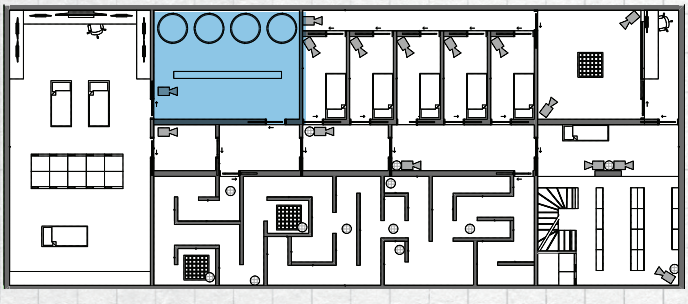
Labyrinthe Sous-Sol



Le professeur a construit un laboratoire de tests. Ces tests doivent être inhumains en vue des traces de sang

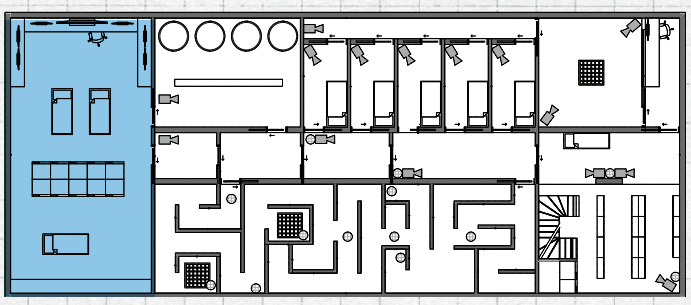
que les joueurs voient dès l'entrée. Ils seront obligés de le traverser. Le temps qu'ils passeront à l'intérieur est très aléatoire, il est possible qu'ils trouvent la sortie sans même rencontrer le PNJ qui s'est précipité à l'intérieur. Ils peuvent aussi y passer plusieurs heures, s'ils font tous les recoins et déclenchent tous les pièges. Il y a des traces de sang, des flaques de vomi séché, il est même possible de trouver un doigt ou un orteil desséché. Il y a deux siphons au sol afin de pouvoir le laver à grandes eaux.
Pour la localisation des pièges, référez-vous au plan, bien sûr il est aussi possible de faire en fonction des déplacements (il sont alors identifiables par un test de Perception*Vigilance). Il y a des hauts-parleurs partout dans le labyrinthe mais aucune caméra. Le professeur prendra un malin plaisir à envoyer des phrases vexantes aux PJ.
A la sortie du labyrinthe, ils retomberont dans dans le couloir à reconnaissance biométrique, qu'il leur faudra franchir pour aller dans le stock.

Stock Sous-Sol



Le stock est une salle très simple où l'on trouve tous les ustensiles et les matières premières nécessaires aux expériences du professeur (des seringues, des béchers... mais tout est vide).
Il y a quatre corps dans des tubes au fond de la salle. Ils sont tous ouverts, et, si les PJ les inspectent, il verront rapidement que ce sont des corps conservés pour les organes qu'ils contiennent, rien de plus.

Salle d'opération Sous-Sol



Quand les joueurs entrent dans la salle d'opération, il y a plusieurs scénarios possibles pour gérer la confrontation avec le professeur :

- Il les a vus arriver et il va chercher une échappatoire. Il peut tenter de s'enfuir en passant par les portes biométriques et en les refermant derrière lui.
Il est possible de lui bloquer le chemin en faisant le tour.

- Il est possible qu'il prenne Anita en otage. Il la tient alors debout devant lui avec un scalpel sous la gorge. Elle est sonnée, et encore une fois il tentera de passer les portes biométriques.
Avant de partir, il lâchera Anita.

- Une autre solution peut être qu'il ait eu le temps de finaliser l'opération. Dans ce cas il lancera la jeune fille sur les joueurs.
Bien sûr, il ne faut pas tuer Anita.

Ces différentes options ne changent pas vraiment la fin mais mettent en place des ambiances différentes.
Les joueurs finiront par rattraper le professeur, il ne tentera pas de se battre : il est faible physiquement. Mais que vont-ils faire de lui ?

- Ils peuvent l'abattre, mais encore une fois, seriez-vous capable abattre quelqu'un de sang froid ? C'est un acte barbare et les PJ doivent s'en rendre compte. De plus, il est possible que l'on découvre la mort d'Oleksander ; une enquête serait alors entamée et les PJ pourraient se retrouver recherchés en Ukraine.

- S'ils l'emprisonnent dans son propre établissement, il sera vite libéré, lors du prochain changement d'équipe.

- Ils peuvent aussi le laisser continuer ses expériences, sous promesse qu'il ne touche plus aux PJ (bien sûr cela vous laisse des possibilités pour des scénarios futurs).

- Ils peuvent simplement détruire les installations en libérant tous les patients. L'explosion attirera les autorités et, si les joueurs ne sont pas sur place, il ne sauront pas ce qui sera dit.

Il y a bien sûr plein d'autres possibilités. A vous de ne pas oublier que vos PJ restent des êtres humains, et que torturer quelqu'un n'est pas chose aisée.

Moment avec les autorités (facultatif)

Ce moment est facultatif selon les décisions que prennent les personnages.

Les agents des forces de l'ordre ne parlent pas français, ils s'expriment dans un anglais très approximatif, même s'ils ont l'air très dubitatifs sur le début des explications.

Ils comprendront doucement ce qu'il s'est passé et finiront par arrêter le professeur et partiront avec lui. Par contre, il sera libéré dans les deux mois qui suivent, et deviendra un ennemi intime de vos personnages.

Fuite et révélation

Quelles que soient les circonstances, les personnages partiront surement avec le véhicule du professeur (ils ont normalement trouvé les clés dans son bureau, ils peuvent aussi les avoir trouvées sur lui lors de la confrontation finale). Mais une grande nouvelle va secouer notre équipe, après un ou deux kilomètres. Anita prendra la parole, tout d'abord très timide.

"Euh... Pourquoi vous avez pris tous ces risques pour moi ?"

Dès que les joueurs prononceront le nom de son père, elle hurlera.

"Quoi ! Non, pas possible, il m'a retrouvée... Non, non, non, c'est pas possible, vous ne pouvez pas me ramener à lui !"

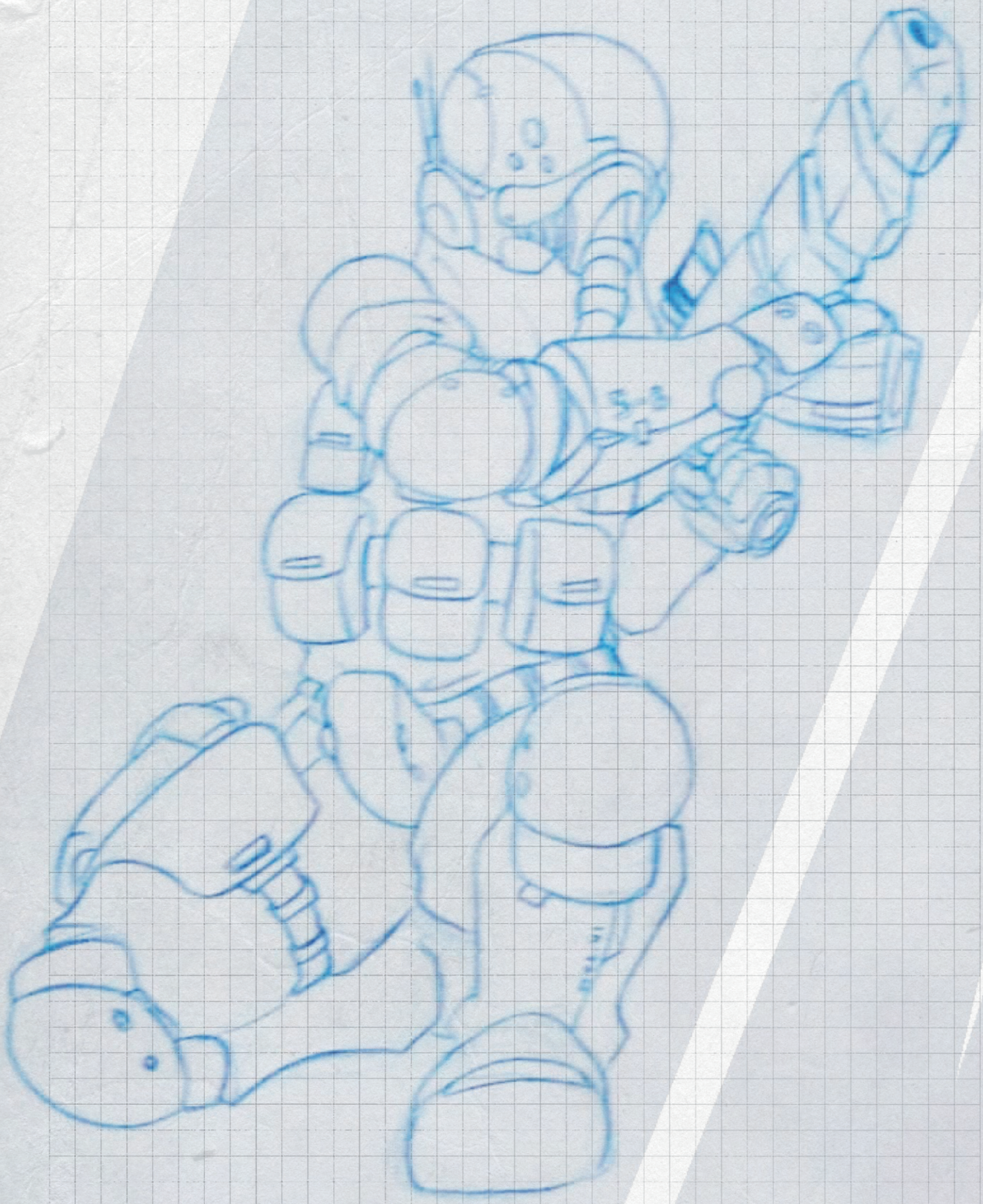
"Comment ça, une dispute ? Il a tué ma mère et ma soeur, et je suis la suivante. On peut difficilement l'accuser de meurtre, mais c'est tout comme, il va me tuer à petit feu avec ses injections."

"Il ponctionne nos cellules, il nous disait que cela ne nous faisait rien, et qu'on lui devait bien ça, mais en fait, ça nous tue lentement."

Si les joueurs veulent tout de même la ramener, elle ira jusqu'à se jeter de la voiture pour éviter cette confrontation. Ils sont encore en campagne, elle ne risquera que quelques égratignures.

Les PJ seront donc au milieu de la campagne ukrainienne avec une fille qui ne veut pas retourner chez elle, sous peine d'être vampirisée par son père.

En suivant les panneaux de circulation, il est bien sûr possible de retourner à Oleshky, c'est à une trentaine de minutes. Il peuvent aussi reprendre un hôtel mais il faut compter Anita dans les dépenses car elle n'a rien sur elle.



Campagne 001

La peur au ventre !

Scénario 4

Que faire pour la suite ?

A un moment ou à un autre, les PJ feront sûrement une "table ronde" afin d'évaluer leur situation. Si l'idée de ramener Anita persiste tout de même, utilisez leurs traumatismes : un fugitif ne ferait pas ça à quelqu'un d'autre. Anita développe le calvaire qu'elle a traversé ces dernier mois. En effet, elle a tout fuit il y a six mois et pensait retrouver un ancien collaborateur de son père, mais celui-ci n'était pas en Europe à cette période. Elle a dû improviser et prendre un billet de train pour l'Ukraine. Pourquoi l'Ukraine ? Elle sait que son père n'a aucun contact là-bas.
Bien qu'elle lui ait volé une belle somme, elle a dû chercher du travail. N'ayant pas de diplôme, elle a accepté n'importe quoi.
Un soir, dans un bar, elle a rencontré un jeune homme, un certain Eric, qui lui a parlé des Orion Tails. A sa description, c'était plutôt un groupe de hippies plutôt déjantés mais qui ne feraient pas de mal à une mouche. Elle a donc décidé de le suivre et cela ne se passa pas du tout comme prévu... La drogue dans les repas... a suite, vous la connaissez.
Anita aura plusieurs propositions qu'elle fera après avoir repris ses esprits :

- Dépitée, elle dira : "Je me suis résignée, vous pouvez me ramener à mon père. De toute façon, il va sans cesse me poursuivre, sa formule ne fonctionne pas sans moi. De plus, il vous a promis de l'argent et je n'aimerais pas vous priver de ça."
Moralement, ce n'est pas une solution qui devrait plaire aux joueurs. Ils ont parcouru une bonne partie de l'Europe pour sauver une jeune fille en détresse, non pour la ramener auprès de son bourreau.

- Elle proposera aux PJ de tuer son père, gratuitement car elle ne possède rien. Cela ne devrait pas forcément intéresser les personnages. Une vie pour une vie, est-ce un bon échange ? De plus, celui-ci va mourir vite sans ses injections. Cacher Anita pendant quelque mois serait plus simple et moins illégal. Mais où ? Son père les a trouvés une première fois, il sait donc où ils habitent tous.

- La solution la plus envisageable vient elle aussi d'Anita. Elle a le nom d'un certain Elliot Miwnnvat. Son père et lui étaient associés plusieurs années auparavant. Il est le parrain d'Anita et est chercheur dans le domaine de la régénération des tissus. C'est un "amateur qui fait de la science pour se détendre" selon son Monsieur Rivati. Il n'était pas prêt à tous les sacrifices pour avancer. Elle a tenté de le contacter lorsqu'elle s'est échappée, mais il n'a pas répondu et les hommes de son père étaient à ses trousses. C'est à ce moment-là que les joueurs apprennent que Monsieur Rivati a des hommes de main compétents :il a choisi les joueurs car Anita ne les connaît pas et ils sont sacrifiables). Elle s'est donc résolu à partir vers cette communauté, mais tout ne s'est pas passé comme prévu.
Selon elle, Elliot pourrait l'aider, c'est un grand chercheur et il a beaucoup de ressources.

Le choix logique sera de contacter monsieur Miwnnvat afin d'éclaircir la situation et d'envisager les solutions possibles. Les renseignements disponibles sur les réseaux donnent son numéro professionnel et un contact de son entreprise. Si un personnage tente un test de Mémoire*Connaissance difficulté 3 pour rechercher dans le réseau mondial, il est possible qu'il découvre des infos plus précises pour le contacter, son numéro privé par exemple).
Il est tout à fait possible de le contacter par mail, téléphone, ou même d'aller sur place. Les méthodes diffèrent mais le résultat sera le même : pour la protéger efficacement il faudra l'accompagner sur place.

- Téléphone professionnel : Les personnages tomberont sur une standardiste, très sympathique mais qui ne peut pas leur passer Monsieur Miwnnvat sans rendez-vous.
Elle est par contre dans la possibilité de leur prendre rendez-vous le lendemain à 15h. Si les joueurs attendent le rendez-vous, référez-vous à la fin de l'appel sur le téléphone personnel.

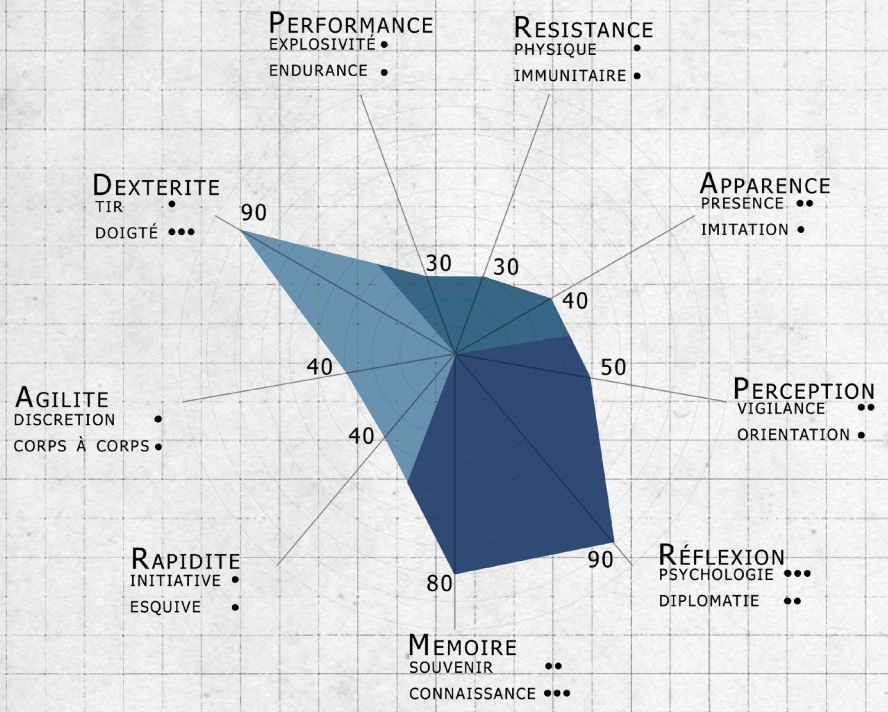
- Téléphone personnel : Elliot sera très étonné de cet appel, même si c'est Anita qui lui parle. Il posera les questions habituelles : "Comment vous avez eu ce numéro?"
Après la surprise, il reprendra ses esprit. Il mettra tout de même un moment à comprendre la situation. "Mais attendez, vous êtes en train de me dire que les recherches ont abouti, mais, et ce n'est pas un petit "mais", il utilise sa propre fille comme matière première ?! Ah ! Quel imbécile, il ne faut jamais partir du principe que la fin justifie les moyens. Pour ce qui est d'Anita, venez à Zagreb, nous verrons avec plus de précision ce que je peux faire."
Il proposera de vous réserver les billets Mykolaev-Zagreb et il enverra quelqu'un vous chercher a la gare de Zagreb.

- E-Mail professionnel/E-Mail personnel : les deux auront un long temps de réponse ou seront envoyés dans les spams. Il y a peu de chance que la communication par mail puisse faire avancer les joueurs.

Elliot Miwnnvat

Nom : Miwnnvat
Prénom : Elliot
Âge : 48 ans

Elliot est un chercheur dans une succursale d'Eternity à Zagreb, et il a la réputation d'être l'un des rares chercheurs éthiques de ce monde. Pendant plusieurs années, il a été l'apprenti et l'associé de Monsieur Rivati. Il se sont séparés pour divergence éthique, il y a de ça une vingtaine d'années. Il a continué leurs recherches de son côté mais n'est pas arrivé au même résultat.
D'apparence, c'est un homme d'une cinquantaine d'année, très propre sur lui. Il est blond avec une queue de cheval, et il a les yeux vairons. On ne distingue, physiquement, aucune modification. Ddans les faits, il a des organes améliorés qui lui permettent de gagner en longévité. Il doit mesurer 1.85 mètre et peser 75 kg, il est assez maigre.
Il est à la tête d'un petit laboratoire employant 50 personnes. Bien qu'il ait de grosses charges administratives, il ne s'est pas résigné à quitter les paillasses de recherche. Il a toujours à porté de main une blouse blanche. Lors des retrouvailles avec Anita, il sera très bienveillant. Il vous proposera un siège, un café, et sera curieux d'entendre les mésaventures des joueurs.



Voyage Oleshky - Zagreb

Les joueurs devront donc se rendre à Zagreb pour rencontrer en personne le parrain d'Anita et aviser de la situation.

Encore une fois, le voyage est un moment pendant lequel vous pouvez faire intervenir les backgrounds des personnages, ou encore jouer sur leurs handicaps. Mais voici tout de même des idées et des préconisations pour animer le voyage :

Oleshky - Mykolaev

Mykolaev est la ville la plus proche. Elle est à une heure de route.

- Si les joueurs ont fait exploser l'hôpital, il est fort probable qu'ils croisent les forces de l'ordre. Il y aura des barrages filtrants, ils recherchent le groupe.
Les aide-soignants et/ou le professeur ont fait une description rapide des joueurs. Ils ont plutôt intérêt à éviter les grandes routes et à réussir de très bons tests de Psychologie ou Présence. Il est bien sûr possible que les joueurs se fassent emmener au poste. Il est possible de faire jouer cette partie, elle dépend du comportement des joueurs lors du contrôle. Il est assez facile de sortir du poste : un coup de fil à Monsieur Rivati ou à Monsieur Miwnnat leur permettra de sortir en une journée.

- Si les joueurs ont pris la voiture du professeur, il est possible qu'ils se fassent contrôler par une patrouille. Les agents sont deux, il est donc possible de les semer et/ou de les combattre.

- Il vous est aussi possible de faire intervenir une première partie des hommes de main de Monsieur Rivati. Ils interviendront de manière cordiale, ils proposeront aux personnages de s'occuper de raccompagner Mademoiselle Rivati.

- C'est le moment aussi de jouer avec les handicaps de vos joueurs. Les personnages drogués doivent se ravitailler. Cela permet d'animer votre partie et de maîtriser la durée réelle de la séance.

Mykolaev - Zagreb (2h45)

Le trajet se fera en train magnétique, cette fois celui-ci a un wagon-bar. C'est un trajet direct et il n'y a pas de groupe d'hommes de main dans le train, mais une femme de confiance de Monsieur Rivati.

Elle provoquera la rencontre en venant voir les personnages, que ce soit au wagon-bar ou à leur place. Elle se présente comme Akane Sakaï, c'est une mercenaire (un test de Mémoire*Souvenir difficulté 3 rappelle aux joueurs qu'elle est connue dans le milieu mais qu'elle a disparu du circuit il y a quelques années). Elle vient féliciter les personnages d'avoir retrouvé la jeune fille : "Je sais aussi où vous allez et je n'en ferai rien pour le moment, mais à la descente du train je contacte Monsieur Rivati pour le tenir au courant de la situation". Anita la connaît, elle en a même une peur bleue, si on en croit son comportement. Cela dit, il y a de quoi, elle a une présence impressionnante.

Effectivement elle ne tentera rien : elle connaît les contrôleurs et n'est pas sûre de pouvoir gérer les joueurs avec eux sur le dos.

Akane Sakaï

Nom : Sakaï
Prénom : Akane
Âge : 40 ans

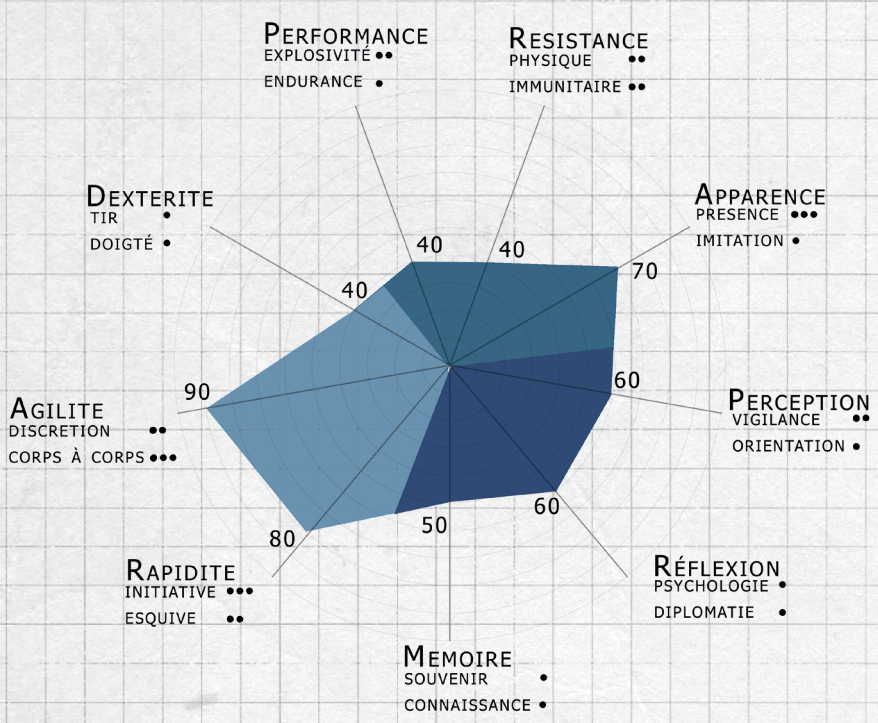
C'est une mercenaire de haut niveau, elle ne travaille que pour des sommes exorbitantes. Elle possède un "CV" impressionnant. Sa spécialisation est la récupération d'otage. Elle n'a pas la réputation de faire dans la dentelle.

Physiquement, elle doit mesurer 1.70 mètre et peser 65 kg, elle a de longs cheveux noirs très raides, quasi-systématiquement coiffés en tresse. Elle a des yeux en amande, cachant des iris presques noirs. Bien qu'elle ait des formes, elle a une allure très sportive. C'est une très belle femme et elle le sait. C'est d'ailleurs sa première arme.

Lors de leur première rencontre, elle porte une robe droite d'un rouge vif, fendue jusqu'au milieu de la cuisse, et des gants en velour noir qui lui montent jusqu'au coude.

Si elle semble ne posséder aucune modification, il n'en est rien : elle a des lames rétractables à presque toutes les articulations. Elle a sa propre technique de combat, où elle semble danser : les lames sortent alors de son corps et se replient à une vitesse impressionnante.

Note au MJ : Akane deviendra un ennemi intime des PJ Elle ne se mettra jamais en danger de mort, et lorsque, la situation devient compliquée, elle en profitera pour fuir et revenir plus tard. Elle n'a rien contre les PJ, mais on la paye pour ça. Si à un moment les PJ tuent Monsieur Rivati, elle mettra un point d'honneur à les éliminer.



Zagreb

La capitale de la Croatie est remplie de clivages architecturaux. Elle est empreinte de son passé et des conflits qui l'y ont touchée. La plupart des quartiers sont des dichotomies vivantes : les bâtiments aux façades perforées d'impacts de balle côtoient les immeubles high-tech des laboratoires. Ces contrastes imposent une ambiance étrange, comme si tout pouvait arriver.

Par contre, cela en fait une ville socialement hétérogène, et il est impossible de distinguer un quartier riche d'un quartier pauvre. Ils ne forment qu'une seule entité : Zagreb.

C'est d'ailleurs pour cela que Monsieur Miwnnat a décidé de continuer ses recherches ici. Pour lui, c'est un lieu à l'image de son éthique, où la science doit aider tout le monde.
C'est une ville dynamique où les voitures automatiques côtoient les moteurs à explosions, et où la végétation frôle les vitrages des grands immeubles.
Ce n'est pas une ville très haute : les plus grands bâtiments ne doivent pas excéder une quinzaine de mètres.

Dès l'arrivée des joueurs à la gare, un robot domestique les accueillera à l'aide une pancarte estampillée du nom d'Anita. Ils seront ensuite conduits au laboratoire d'Eternity. Durant le trajet, ils découvriront une ville calme mais animée.
Le chauffeur ne les laissera pas faire des courses : il a des ordres stricts, vu la situation. La succursale d'Eternity est un immeuble cylindrique composé essentiellement de verre et d'acier, il fait partie des plus hauts de la ville.

Succursale Eternity

Les joueurs sont accueillis comme des privilégiés. L'hôtesse d'accueil ne les lâche pas et essaie de répondre à la moindre de leur attente. Elle les conduit très rapidement dans le bureau d'Elliot. Celui-ci est au dernier étage de l'immeuble. Depuis le couloir, entièrement en verre, les PJ remarquent qu'il semble faire les cents pas en les attendant. Quand la porte s'ouvre, il a l'air soulagé. Il remercie les joueurs d'une poignée de main, puis prend le temps de regarder Anita.

- "Bon, il s'est passé vingt longues années, il est évident que tu as changé, mais je suis ravi de te voir. Vous laisser toutes les deux m'a toujours laissé un goût amer dans la gorge."

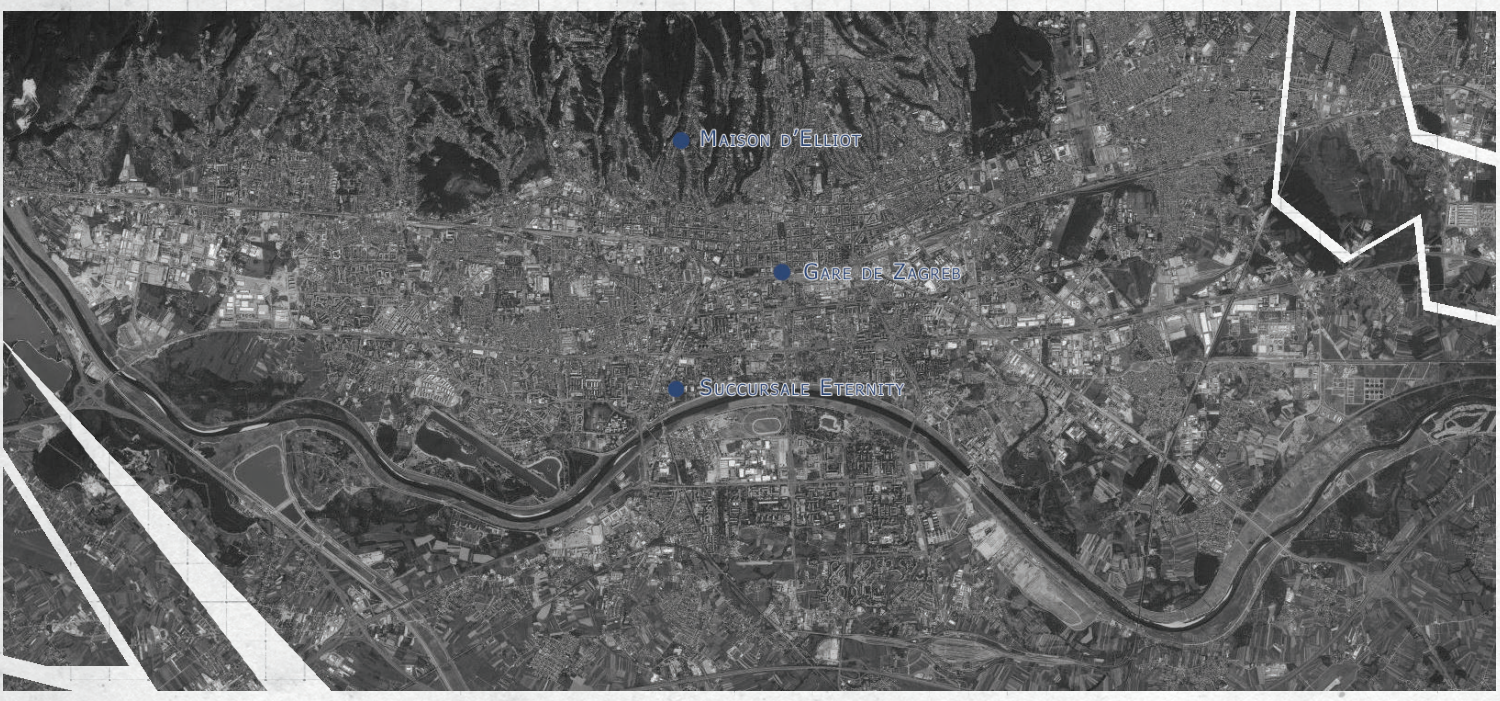
Il est possible qu'il n'apprenne qu'à ce moment là que la soeur de Anita est décédée.

- "Mais asseyez-vous et essayons de voir ce que nous pouvons faire pour vous sortir de l'embarras."

La discussion pourra prendre un moment, et les solutions envisageables sont :

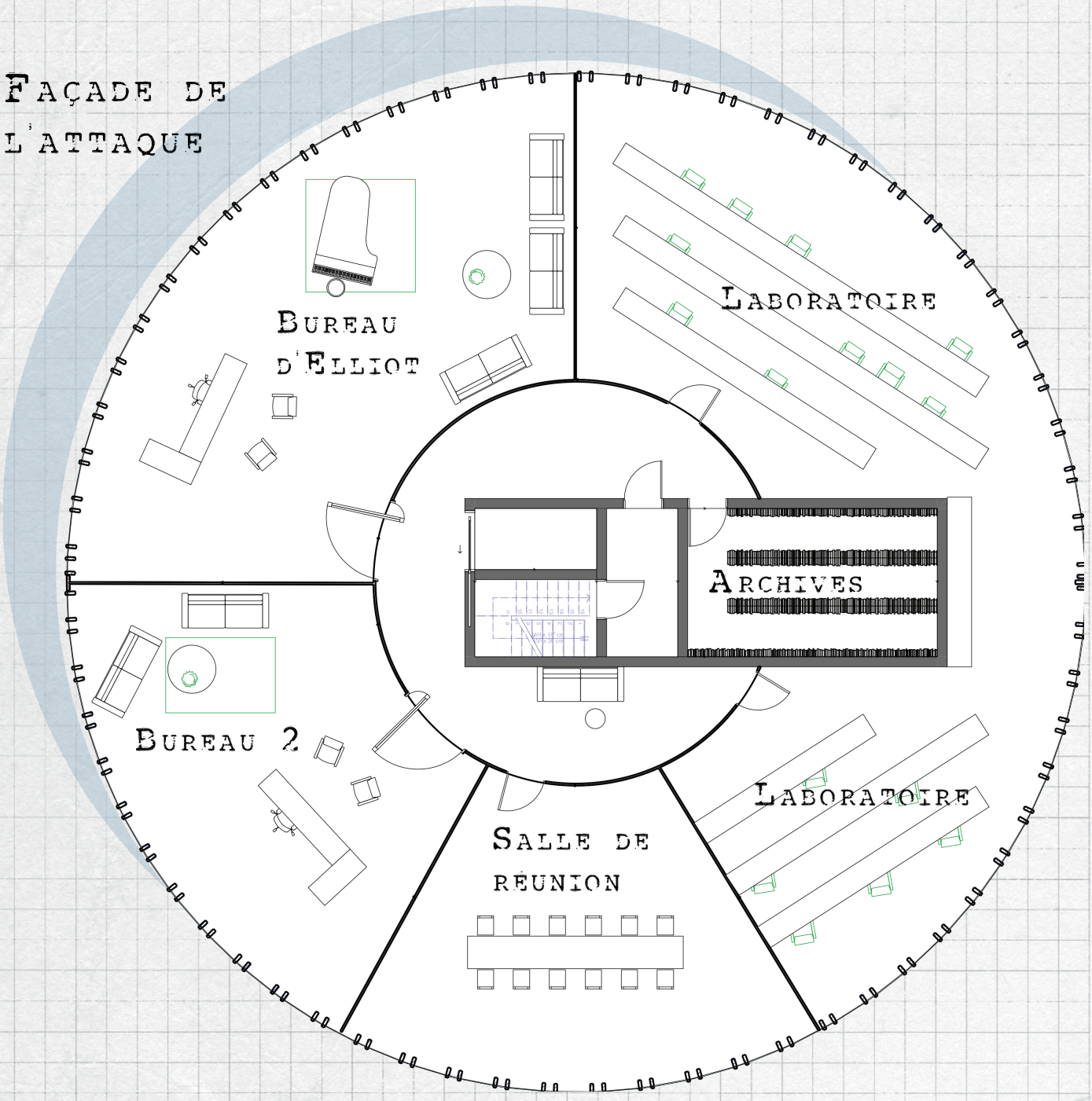
- "Je peux tout à fait cacher Anita chez moi, et on peut engager quelqu'un pour faire sa doublure lorsque vous repartez pour donner une fausse piste."

- Il est possible de créer à Anita une fausse identité si on hacke le système administratif...et quelques changements physiques pourraient la mettre à l'abri quelques mois.
"Selon moi, sans sa source de matière première, désolée de parler de toi en ces termes Anita, il ne doit lui reste que 6 mois à vivre."
Il n'aura de cesse de recalculer ses théories, son calepin est rempli de notes.



Attaque

Façade de l'attaque



Mais lors de la discussion, un harpon perfore l'une des vitres du bureau. Celui-ci est relié à un câble qui se tend. Un deuxième harpon fait de même quelques secondes après. Un commando prend l'immeuble d'assaut, avec Akane à leur tête (le bâtiment n'est pas armé). Cinq hommes passent par la porte d'entrée et 4 semblent grimper par les câbles.
Akane se dirige calmement vers la porte d'entrée.
Les cinq hommes du rdc se divisent en deux groupes, deux prennent l'ascenseur et trois les escaliers. Tous les hommes de main sont équipés d'une lame rétractable et les tireurs d'un nanoculaire de tir. Ils ont pour mission de ramener Anita vivante, ils seront donc très attentifs à sa survie. La situation sera compliquée pour les joueurs. Il y a des voitures à leur disposition au sous-sol. Il est possible que les PJ s'en sortent sans fuir, Akane battra en retraite lorsque la situation sera trop compliquée.
C'est normalement un moment où les joueurs sont sous tension et doivent se sentir acculés. Le but pour les joueurs est de combattre ou de fuir par le sous-sol. Quoi qu'il en soit, à la fin de cette rencontre, les joueurs

quittent le bâtiment, soit poursuivis par les hommes de main de Monsieur Rivati, soit pour aller se mettre à l'abri chez Elliot, un lieu bien moins exposé.

Note MJ : les hommes de main ont des chargeurs spéciaux en réserve. Des chargeurs de seringues de poison (l'agent viral DT589). Ce poison a été conçu par Monsieur Rivati. Lui seul connaît la formule et possède l'antidote. Ils ont l'autorisation de l'utiliser. Servez-vous en pour infecter Anita et ou l'un de vos joueurs.

Agent viral DT539 :

Avant de trouver sa formule de régénération, Monsieur Rivati a étudié tous les dérèglements du corps liés à l'âge. Lors de son étude sur la progeria, il a fait une certaine avancée. Non pas pour la soigner mais pour créer une bactérie qui, une fois inoculée, reproduit les symptômes de la progéria (un vieillissement accéléré).

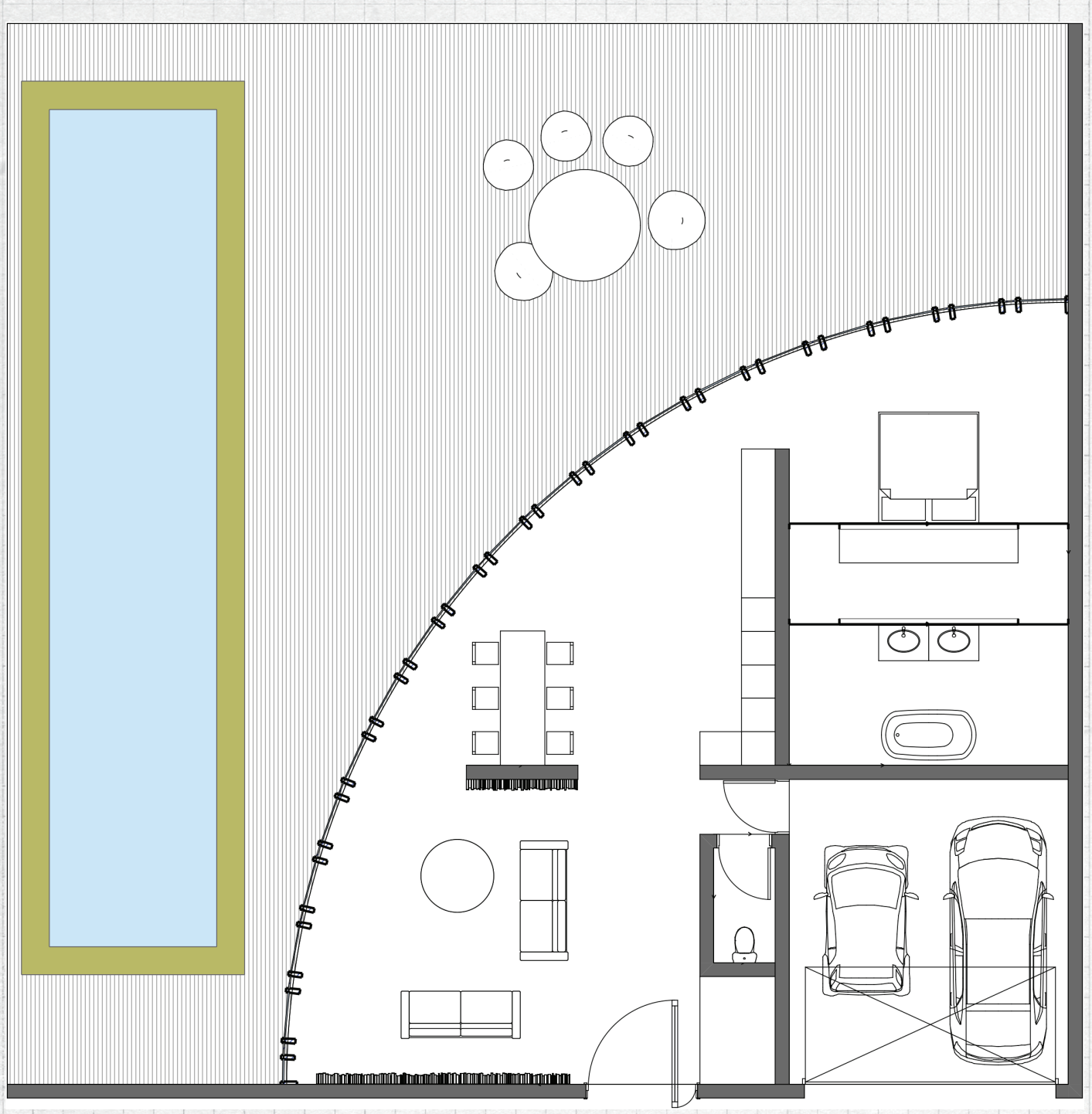
Effets en jeu : Après inoculation, la bactérie met une dizaine d'heures pour infecter totalement son hôte. C'est à partir de là que les symptômes commencent à apparaître. La personne va prendre cinq ans toutes les heures, selon l'âge des cheveux blanc apparaîtront, ou des rides. Bien sûr, les capacités des joueurs vont diminuer, il vous suffit de vous référer aux limites humaines en fonction de l'âge. Ce produit est mortel et il tue en presque 80 heures. La personne ne vieillit pas réellement si l'anti-poison est pris dans les temps, et elle n'en garde pas de séquelles.

Course poursuite (facultatif)

Si les personnages arrivent au parking avec le groupe d'hommes de main à leur poursuite et prennent la fuite en voiture, il est possible de prendre deux voitures ou de monter à sept dans une seule mais, en cas d'accident, les dégâts seront plus importants. Les hommes de main les suivront : deux en moto et le reste réparti en deux voitures (bien sûr, s'il y a eu des blessés chez les hommes de main, il est possible qu'ils ne prennent qu'une voiture).
Comme dit plus haut, Zagreb est une ville calme, il n'y aura pas beaucoup de circulation, mais c'est aussi une ville où les moteurs à explosion existent encore. Le flux de véhicules est donc difficilement anticipable.
Il est possible de faire agir de multiples compétences durant une course poursuite :
Esquiver une voiture qui déboule de la droite demandera de la rapidité et exigera un test de Rapidité*Esquive. Pour ne pas se perdre dans une ville que l'on ne connaît pas, il va de soi qu'un test de Perception*Vigilance sera requis
Conduire est une activité physique comme les autres mais le contexte en fait une activité compliquée, vous pouvez donc demander un test ne prenant en compte que la caractéristique du joueur conducteur, et non sa compétence.
Les personnages peuvent se retrouver en grande difficulté durant cette phase de jeu. De plus, c'est aussi un moment où vous pouvez décider de les **empoisonner (Agent viral DT589)**.
Bien sûr, il faut semer les poursuivants avant de se rendre chez Elliot.

Maison d'Elliot

Elle se situe un peu à l'écart de la ville, sur les hauteurs de Zabreg. L'habitation est construite à flanc de montagne, au pied d'un parc naturel.
C'est une maison très moderne de plain-pied. Une façade complètement vitrée donne sur une terrasse en bois accompagnée de sa piscine. La vue sur Zagreb est splendide. A l'intérieur, les murs sont en béton. On sent tout de suite que c'est l'appartement d'un célibataire qui a de l'argent. Il aime recevoir, ça se remarque dès qu'on entre dans la maison : il vous proposera un verre à boire et se posera très vite dans le salon.
Il proposera aux joueurs de dormir là et de se reposer, et ce n'est pas une mauvaise idée. Il est possible qu'il ait une ou deux doses de nanocolle. Il n'y a pas grand chose pour dormir mais techniquement personne ne viendra vous trouver ici.



Campagne 001

La peur au ventre !

Scénario 5

Maison d'Elliot

Elle se situe un peu à l'écart de la ville, sur les hauteurs de Zabreg. L'habitation est construite à flanc de montagne, au pied d'un parc naturel.
C'est une maison très moderne de plain-pied. Une façade complètement vitrée donne sur une terrasse en bois accompagnée de sa piscine. La vue sur Zagreb est splendide. A l'intérieur, les murs sont en béton. On sent tout de suite que c'est l'appartement d'un célibataire qui a de l'argent. Il aime recevoir, ça se remarque dès qu'on entre dans la maison : il vous proposera un verre à boire et se posera très vite dans le salon.
Il proposera aux joueurs de dormir là et de se reposer, et ce n'est pas une mauvaise idée. Il est possible qu'il ait une ou deux doses de nanocolle. Il n'y a pas grand chose pour dormir mais techniquement personne ne viendra vous trouver ici.

Lendemain

Effectivement, cela sera une nuit réparatrice, mais au réveil les premiers symptômes des personnes touchées par l'agent viral DT589 se feront ressentir.
Il faudra prendre une décision : la seule personne à avoir l'anti-poison est Monsieur Rivati. De plus, la confection d'un anti-poison demandera au mieux une semaine de délai, sans compter le temps nécessaire pour trouver les matières premières.
Elliot sera capable d'estimer la durée de vie restante des personnages infectés. Il est possible de ralentir les effets par un test de Résistance*Immunitaire :
Seuil de réussite de 1 : permettra au personnage de tenir 5 heures de plus. Cela peut paraître peu mais ces heures peuvent permettre d'envisager d'autres solutions.

- Seuil de réussite de 2 : permettra de gagner 8h.
- Seuil de réussite de 3 : permettra de gagner 12h.
- Seuil de réussite de 4 : permettra de gagner 24 h.
- Seuil de réussite de 5 : permettra de doubler le temps estimé par Elliot, ce qui devrait presque laisser une semaine aux personnages pour aviser.

La solution la plus simple est de négocier Anita contre l'anti-poison. Ce choix n'est pas moral et Elliot sera contre. Il est possible de retourner à Venise et de trouver l'antidote dans le manoir, ou encore de tenter un échange plus rapide avec un intermédiaire, en prétextant un trop grand avancement des symptômes chez la/les personne(s) infectée(s).

Assumer les tir (facultatif)

S'il y a eu des coups de feux tirés dans la succursale d'Eternity, vous pouvez décider de faire intervenir les forces de l'ordre. Celles-ci viendront sonner à la porte d'Elliot pour poser des questions.

- "Bonjour Monsieur Miwnnvat, nous venons vous voir suite aux événements qui se sont produits hier sur votre lieu de travail."

- "Déjà, nous sommes heureux de savoir que vous allez bien, il y a tout de même eu des blessés (peut-être des morts)..."

- "Êtes-vous ou il y a quelqu'un chez vous ?"

- "Vous serait-il possible de venir au poste pour nous donner votre version des faits ?"

Il dira qu'il prend quelques affaires et les suit, en glissant aux joueurs :

- "Nous n'avons pas le temps de nous organiser, je vous laisse la maison et les voitures mais faites attention à Anita. Voici mon numéro personnel, essayez de m'appeler quand tout ceci sera fini. Ne faites rien de stupide, s'il vous plaît."

Avec cette partie facultative, Elliot prendra ses responsabilités et ne sera donc pas un allié pour la suite de l'aventure (en effet, il sera interrogé de longue heures). Tenter de le libérer serait une grave erreur : Elliot est innocent donc cela prendra du temps mais il s'en sortira.

Quel que soit le plan des personnages, le retour à Venise devient vite une évidence, pour soigner la ou les personne(s) infectée(s), se confronter au père d'Anita, se débarrasser d'Akane, et peut-être récupérer un peu d'argent.

Retour à Venise

Le plus simple sera de prendre un train Zagreb - Venise. Il est possible qu'Elliot leur prête un peu d'argent.

C'est toujours le carnaval, les rues sont remplies de touristes et de personnes déguisées, et c'est un avantage certain pour les personnages. La ville est en effervescence et un groupe de six personnes passera inaperçu.
A priori, les personnages seront pressés et n'auront pas besoin d'hôtel, par contre il est possible qu'ils choisissent de se déguiser afin d'être libres de leurs mouvements dans les rues. Les prix pour de beaux costumes peuvent vite grimper, mais il est possible de s'en sortir pour 500 MM par personne. Le Palais Rivati n'accueille pas d'événement pour le carnaval, et n'est pas gardé.
Il est possible d'imaginer un nombre de plans infinis pour entrer et trouver l'antidote, mais voici les points importants à ne pas oublier :

- L'antidote est dans le laboratoire à l'étage (Anita connaît sa position) au fond de la chambre de Monsieur Rivati.

- La porte du laboratoire ne s'ouvre qu'avec une empreinte digitale de la famille Rivati (encore une fois Anita le sait).

- Les droïdes domestiques sont programmés pour attaquer les inconnus (il est donc possible de venir de façon non furtive avec Anita, celle-ci ne sera pas attaquée).

- Monsieur Rivati n'est pas présent la journée mais sera dans sa chambre la nuit.

Note MJ : c'est un moment stressant mais qui doit se jouer dans le calme. Les joueurs seront en infiltration. Même s'ils rencontrent certaines difficultés, ils doivent réussir à rentrer dans le laboratoire.

Le laboratoire

C'est une petite pièce très propre. Il y a deux grandes cuves vides et six cuves plus petites. Quatre sont remplies d'un liquide transparent, une autre est à moitié pleine d'un liquide aux reflets verts et la dernière au trois quarts d'une substance noire.
Il y a un descriptif pour chaque liquide dans le PC présent au fond de la pièce. Un test de Mémoire*-Connaissance difficulté 2 est nécessaire pour hacker le PC.

- Liquide transparent : c'est la substance qui lui permet de se régénérer. Il y a un tas de calculs qui accompagnent la fiche technique mais ils sont trop complexes pour les personnages. Par contre, il y a des dates de livraison régulières, tous les mois une cuve est envoyée à une adresse à Venise (Santa Maria Della Salute). Ensuite, il y a quelques notes expliquant qu'une injection par jour est suffisante pour un être humain normal.
Pourquoi M. Rivati en consomme-t-il 10 fois plus que la normale? Les multiples tests qu'il a fait sur lui ont provoqué une accoutumance : s'il baisse la dose, les effets disparaissent en presque 14h.

- Liquide verdâtre : c'est tout simplement l'agent viral DT589. Il n'y a pas d'explication pour sa découverte ni même sa formule. Il y a une dizaine de seringues pour chargeur au pied de la cuve (équivalent 18mm).

- Liquide noire : c'est un liquide qui ressemble à du goudron tant par la couleur que par la consistance. C'est l'antidote. Il semblerait qu'il puisse être administré de plusieurs façons : inhalation, voie cutanée, ou intraveineuse. La plus efficace reste la seringue. Il ne soignera pas les PJ instantanément, mais au bout d'une heure tout sera redevenu normal.

Les PJ choisiront sûrement de détruire le laboratoire et les données. Ils trouveront peut-être un moyen de se débarrasser de M. Rivati :

- En le tuant par injection de son propre poison, ou encore en lui tranchant la gorge.
Les majordomes braqueront leurs armes sur les PJ s'ils sont présents.
Anita a bien sûr tout pouvoir sur eux.

- En le séquestrant en attendant que le temps fasse son office. Sans ses injections, il en a pour deux jours maximum.

S'il arrive quelque chose à M. Rivati, l'ensemble de sa fortune revient à sa fille (elle ne le sait pas, elle pense même le contraire). En l'interrogeant, il est possible de l'apprendre. Le palais, les comptes... tout lui revient. Si cela arrive, elle voudra payer les joueurs, mais découvrira que les comptes ne sont pas aussi fournis que prévu. Elle ne pourra leur offrir que 5000 MM par tête. Les démarches administratives seront faites par Anita, cela lui prendra quelque jours tout au plus, d'ici là elle invite les PJ à rester chez elle.

Interrogatoire

Voici quelques pistes de réponse possibles si les PJ interrogent M.Rivati.
Il ne travaille pas pour son propre compte. Il s'avère qu'il a trouvé la formule à partir des cellules des femmes de sa famille, mais il n'a jamais réussi à passer outre ce problème.

- "Bien sûr que j'ai envoyé des ratés chercher ma fille, personne ne vous aurait recherchés une fois que je vous aurais tués !"

- "C'est ma famille tout entière qui était en danger."

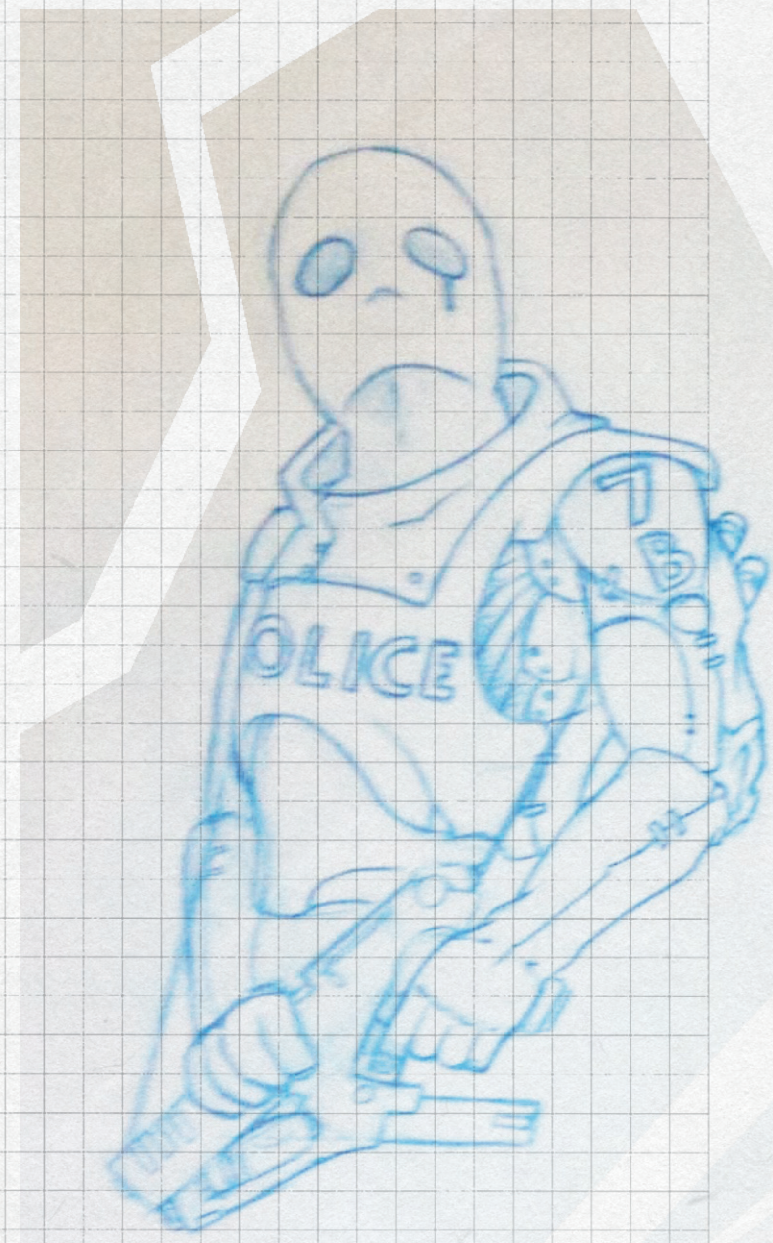
- "Ils sont venus me trouver peu de temps après que j'aie découvert cette possibilité de régénération. Mais le procédé reste incomplet."

- "Vous pensez que je suis votre pire cauchemar ? Hahahaha ! Dès qu'ils sauront que je ne peux plus leur procurer ce qu'ils veulent, vous deviendrez leur cible ! Vous pensez réellement que j'ai les moyens d'engager des personnes comme Mlle Sakaï ?"

- "Vous voulez un nom... Mais ils n'existent pas. Ils ont des moyens que vous ne pouvez pas imaginer. HAHAHAH ! Comment allez vous lutter contre les "Sans ge" ?"

Les joueurs seront donc face à cette nouvelle : il existe une entité encore plus dangereuse qui plane au-dessus de leur tête. Mais ils n'ont qu'un nom (et une adresse de livraison, s'ls font le lien)... et ce qu'il y a sur les réseaux est bien maigre concernant les "Sans ge"

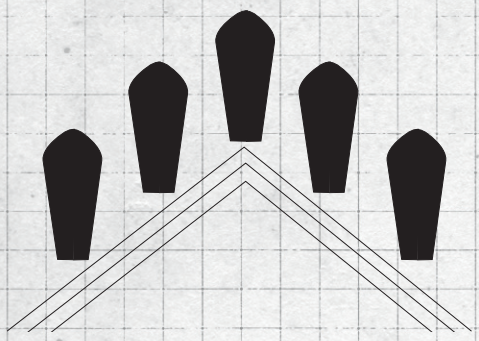
Note au MJ : les informations que vous avez sur les Sans ge sont là pour vous donner de la profondeur, en ligne il n'y a rien.



Les Sans Âge

Date de création : Inconnue
Statut : Société secrète
Localisation : Centre névralgique de Venise
Dirigeant/Hiérarchie : Il y a 5 ordonnateurs à la tête de cette société secrète, mais leur identité est inconnue. Le reste des adeptes est au même niveau mais il est impossible d'en savoir le nombre. Ils sont par contre tous riches et puissants dans les pays où ils habitent. Les ordonnateurs sont en tout 10 mais 5 sont en sommeil cryogénique, il sont réveillés à tour de rôle.

Logo :



Il est facile de comprendre quel est le but ultime de ce regroupement de personnes : ne pas mourir. Ils sont prêts à beaucoup de sacrifices et de malversations pour arriver à leurs fins. Ils ne se contentent pas d'exploiter des chercheurs en génétique, ils investissent aussi dans tous les domaines. La cryogénisation fut leur premier investissement. C'est à cette époque que les ordonnateurs sont passés au nombre de 10. La coutume veut que, tous les 5 ans, un ordonnateur "s'endorme" pour une durée de 25 ans. Par cette pratique, ils espèrent prolonger la durée du règne des Dix.

Leur pouvoir est tentaculaire. Leurs membres sont placés de façon stratégique afin d'orienter les débats sur la génétique, de faire accepter des recherches trop coûteuses et bien sûr avoir l'exclusivité sur les découvertes. La totalité de l'Europe peut être considérée comme sous leur influence. On ne parle pas d'un contrôle total, mais plus d'un bruit de couloir, d'une légende.

Ils ont pris sous leur coupe M. Rivati il y a une dizaine d'années, et, depuis, il leur livre de façon régulière sa substance. C'est entre autres pour cela qu'il a dû augmenter son rendement... ce qui a causé la mort de sa femme et de sa fille.
Cependant, ce n'est pas la seule emprise qu'ils ont. Ils trafiquent avec de nombreux pays à fort taux de natalité, afin de récupérer des embryons et des bébé morts-nés pour alimenter leurs recherches sur les cellules souches.

Bien que cette organisation soit colossale, il y a très peu d'informations qui tournent sur elle sur les réseaux. C'est le bouche à oreille qui les sert le plus. Il sera compliqué pour les PJ de se renseigner sur ce nouvel ennemi.

Situation délicate

Les PJ ont peu d'informations. Ils ont une date de livraison (environ une semaine après tous les événements), un lieu (Santa Maria della Salute), et peut-être un nom. Il existe plusieurs solutions pour la suite des événements :

- Aller sur place pour faire la livraison et glaner des informations, c'est une solution culottée mais cela peut fonctionner. Après tout, ils sont une marchandise convoitée. Il est possible de tenter un coup de bluff en se faisant passer pour le dernier convoi.
- Il est possible de se présenter là-bas sans la marchandise pour expliquer la situation.
- Bien sûr, ils peuvent ignorer cette information et reprendre le cours de leur vie. Mais avant leur départ, une invitation pour une rencontre leur sera amenée par coursier.

Quoi qu'il en soit, les joueurs finiront par rencontrer l'un des 5 ordonnateurs : une certaine Edna Glioge. Elle sera accompagnée d'Akane qui restera à ses côtés en toutes circonstances. Cette rencontre aura lieu dans la partie arrière de l'église.
Quelle que soit la méthode employée par les PJ, la rencontre sera cordiale, extrêmement froide mais cordiale.

Elle accusera bien sûr les PJ de l'avoir privée d'une source illimitée de jeunesse. Lors de l'argumentation des joueurs sur le fait que cela tuait Anita à petit feu, elle répond simplement: "Et?". Ce n'est pas son problème, elle veut sa marchandise quel que soit le "prix" à payer. Comme c'est de la faute des personnages, elle n'avancera pas un sou pour être dédommagée.

Edna Glioge

Nom : Glioge
Prénom : Edna
Âge : 100 ans

Madame Glioge est une grande femme qui n'a que la peau sur les os. Elle a des cheveux argentés toujours coiffés en chiffon. C'est d'ailleurs ce. Elle porte des robes de soirée en toutes circonstances. C'est ce qu'elle porte à la première rencontre avec les PJ. Ses yeux sont blanchis par les années.
Elle se déplace avec le dos droit, sa posture est sévère. C'est une femme de caractère qui n'a jamais vécu dans le besoin. Elle est prête à tous les sacrifices, et fait passer les pires actes pour des besognes normales. Bien sûr, elle ne se salit jamais les mains. Dans les faits, on ne peut rien lui reprocher.
Elle parle à tout le monde avec dédain. Son éducation, sûrement : elle descend d'une grande famille française. Elle a grandi à Paris, elle ne s'est jamais mariée mais a eu de multiples amants durant sa vie. A l'aube de ses 70 ans, elle fut approchée par l'un des 5 ordonnateurs. Une héritière si fortunée arrivant dans un âge déclinant est du pain béni pour les Sans ge. Elle investit l'ensemble sa fortune dans l'enrichissement du pouvoir de la société secrète. Aujourd'hui, elle est peut-être le membre le plus extrême des Sans ge. La peur de mourir la rattrape un peu plus tous les jours. Elle n'a donc pas le temps de tergiverser.

Négociation

Bien sûr, il est possible que les PJ veuillent bien fournir le reste de la substance, s'ils n'ont pas brisé les cuves. Mais elle ne trouvera ça pas suffisant et demandera Anita.
Si les PJ sont prêts à la livrer, elle tente de les recruter (ce moment permet de mettre en relief le fait que les PJ aient oublié leur humanité). S'ils le font néanmoins, elle aura une mission pour eux.
Si les personnages refusent, elle leur proposera un marché : que les PJ s'occupent de deux-trois affaires courantes pour le compte des Sans ge et elle engage sa réputation sur le fait qu'Anita et eux-même n'auront plus à les craindre.

Campagne 001

La peur au ventre !

Scénario 6

Santa Maria della Salute

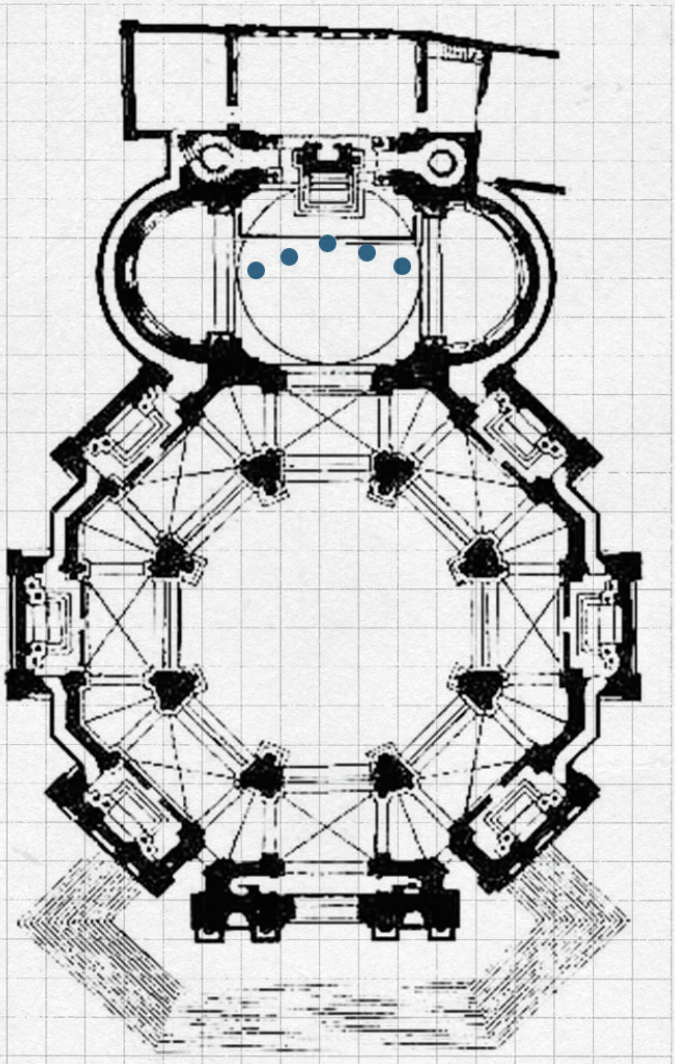
Située à l'extrémité sud du Grand Canal, cette basilique n'a pas d'importance culturelle particulière, c'est pour cela qu'elle a été vendue. Les touristes ne peuvent plus pénétrer dans le bâtiment. Il appartient à une grande famille de Venise (celle-ci faisant partie des Sans ge, la basilique sert de lieu de rassemblement). La basilique est de forme octogonale pour évoquer une couronne dédiée à la Vierge. Pour assurer une transition harmonieuse entre les façades et les deux dômes, l'architecte a mis en place des « orecchioni », volutes coiffées de statues.

Les façades sont richement décorées de statues de personnages, d'anges, des quatre évangélistes et, au sommet du fronton, d'une Vierge à l'enfant. Au sommet du plus grand dôme se trouve une statue de la Vierge, tandis qu'au sommet du plus petit, c'est Saint-Marc qui est honoré.

L'intérieur est très contrasté : on y retrouve l'architecture et ses ornementations, mais aussi des écrans affichant le cours de la bourse et les votes politiques de toute la planète.

Au niveau du choeur se trouve un bureau où sera installée Mme Glioge. Autour de celui-ci sont disposés cinq dispositifs cryogéniques. Akane est appuyée contre l'un d'entre eux. Elle tournera autour des PJ durant l'ensemble des échanges.

Pour asseoir son pouvoir, Mme Glioge déclarera qu'un petit groupe d'individus comme eux (tout en les regardant de haut) ne peut rien contre une organisation de cette ampleur.



Il faut bien comprendre que c'est une organisation tentaculaire, c'est de l'ordre de faire tomber un laboratoire... Mais c'est loin d'être impossible. Il ne faut pas contraindre les idées de vos PJ. Pour ce faire, lors de chaque "affaire courante", il vous sera proposé des alternatives et des pistes pour faire tomber les Sans ge.

Deux-trois affaires courantes

La discussion est calme lors des échanges. Les PJ et Mme Glioge trouveront un accord sur trois missions (les missions restent les mêmes si les PJ sont recrutés plutôt que contraints).

Note du MJ : Il est possible de faire plusieurs missions à la fois, cela demande juste plus de travail pour le maître du jeu.

Il est bien sûr possible que les personnages jouent un double jeu, acceptant les missions tout en cherchant un moyen de détruire les Sans ge depuis l'intérieur.

C'est une campagne en elle-même, mais c'est tout à fait envisageable.

Escorte

Mme Glioge a besoin de gardes du corps pour un événement public. Elle est invitée à un dîner de notables pour des affaires courantes et elle est "actuellement en manque de personnel". Elle demande à l'ensemble du groupe d'être présent pour assurer sa sécurité.

Elle exige que les PJ soient habillés de façon convenable. Ce repas a lieu le lendemain de la rencontre. En plus d'être la première mission, c'est un moyen pour Mme Glioge de tester les PJ et leur "loyauté". Elle n'est pas réellement en manque de personnel. D'ailleurs si les PJ tentent quelque chose qui n'a pas été convenu, une dizaine d'autres gardes du corps seront là pour protéger Mme Glioge.

Mme Glioge demande aux PJ de venir la chercher à 19h le lendemain sur le parvis de Santa Maria Della Salute. Un bateau privé est à disposition pour les déplacements au cours de la soirée. Le restaurant est sur St Marc, le bateau ne fera qu'un tout petit trajet.

Bateau solaire :

Le bateau solaire fut développé par Transtation, comme un acte de bonne conscience vis à vis du futur de l'humanité. Le Laboratoire lançait alors une vague de projets dits "écologiques", avec pour but de faire baisser les taxes qu'il subissait avec la construction de son autoroute dans les Rocheuses. Contrairement à ce que pourrait faire penser son nom, le bateau solaire ne fonctionne pas à l'énergie solaire.
En effet, il fonctionne sur batterie à hydrogène stabilisé. Ce qui en fait un moyen de transport propre, c'est son système de rechargement, car celui-ci par contre fonctionne à énergie solaire.
Au début des essais, Transtation a tenté d'auto-saboter ses recherches : celles-ci engouffraient beaucoup trop de fonds. Mais des villes portuaires et lagunaires ont pris le projet sous leur aile.
Les recherches furent en grande partie financées par la ville de Venise et des transporteurs maritimes. Cela fait presque 5 ans que les bateaux sont accessibles au public et le marché du bateau solaire est en pleine expansion. Il existe bien des modèles correspondant à cette technologie, et ils ont tous la même particularité : leur coque est d'un noir intense. C'est un revêtement canalisant les rayons du soleil et redirigeant l'énergie ainsi captée dans les batteries à hydrogène placées dans la soute.
Mais il est également possible d'acheter un voilier comme un supertanker doté de cette technologie.

Bateau de Mme Glioge :

C'est un bateau long et fin, la coque tout entière est noire. On ne distingue plus le revêtement de la couleur du bateau.
Sa structure est fine, la cabine est remplie de canapés en cuir. On pourrait y voir un hoverboard croisé avec une limousine. Il n'y a bien sûr aucun pilote. Mme Glioge parle directement au bateau, et celui-ci suit ses ordres. Il est donc impossible pour les joueurs de diriger le bateau par la voix.

Le restaurant :

Le restaurant se nomme le Unnamed. Il se situe juste sur la place St Marc.
C'est un restaurant très moderne du point de vue de sa décoration, très chic.
Il n'y a qu'une seule table de dressée, pour deux personnes, au centre du restaurant.
Il n'y a, à l'intérieur, que des gardes du corps des deux partis et le personnel du restaurant (les membres du personnel du restaurant sont en fait les gardes du corps de Mme Glioge si les joueurs tentent de la tuer).

Un homme est déjà installé, il est en costume 3 pièces noir avec une chemise blanche. Il a le crâne et la barbe rasés, il porte des lunettes de soleil.
Il a un visage carré et un sourire carnassier.

Mme Glioge prendra place à la table,et un échange commencera. Celui-ci aura lieu entièrement en italien. A moins qu'un PJ ne parle italien, ils ne pourront pas comprendre la conversation. Il est possible d'enregistrer la discussion mais il faudra être très discret.

Discussion *(cette partie servira si les joueurs arrivent à comprendre ou à enregistrer et traduire, elle permet de mettre en place une ambiance et montrer à quel point les Sans ge sont prêts à tout)*
L'homme proposera en fait de lui vendre une cargaison d'orphelins. Il a un bateau cargo à Gênes.
La discussion sera cordiale mais cela restera du business. Dès que Mme Glioge voudra parler de ce qu'elle fera aux enfants, l'homme éclatera de rire et dira qu'il n'en a rien à faire, que le plus important, c'est la somme. La discussion prendra tout le repas. Par leur posture et les sourires, il est possible de déterminer que l'affaire va se conclure (test de Réflexion*Psychologie difficulté 2).

Tout se passera bien durant le repas et l'affaire se conclura.
Libre à vous de choquer un peu plus les joueurs en leur rappelant qu'ils sont en train d'échanger des orphelins contre Anita...

Comment aller à l'encontre du plan :

- Empoisonner la nourriture au préalable : il faut être très discret mais cela peut être une idée. Par contre, comment savoir ce que Mme Glioge va manger ? De plus, il faut rappeler que les Sans ge ont 5 représentants en ce moment, et que Mme Glioge n'est qu'un tout petit maillon de la chaîne.

- Trouver une solution pour libérer les orphelins. Il est possible de récupérer des informations sur le bateau et de prévenir les autorités compétentes sur place. Il faut être malin pour faire parvenir le message : si Mme Glioge a un doute, elle mettra sous surveillance les PJ et cela pourrait vraiment poser problème.

- Durant le repas, si un des personnages comprend ce qui se trame et a accès au réseau mondial, il peut tenter de repérer le bateau et de prévenir les autorités. Cela serait un bon moyen d'avoir un alibi.

Si les joueurs se font prendre lors d'une tentative de coup fourré (assassinat, annulation de contrat, etc.), vous pouvez imaginer bien des manières de poursuivre l'aventure. Voici quelques pistes :

- Mme Glioge est quelqu'un de froid et calculateur, elle peut avoir à sa disposition une salle de torture et de chirurgie.
La séance de torture aura lieu sur le membre ayant le score de Réflexion*Psychologie le plus bas (celui qui aura tendance à craquer le plus vite).
La séance de torture est en fait dirigée vers ceux qui regardent : elle fait ouvrir la nuque du patient à vif. Le patient doit réussir un test de Résistance*Immunitaire difficulté 3 pour ne pas crier.
"Vous pensez être les premiers à tenter de nous duper ? Bien des gens sont forcés de nous obéir."
Elle fait implanter une puce aussi grosse qu'un pouce et dit :
"Votre ami fait ce que je lui demande." Elle demande à l'un des membres d'en frapper un autre et celui-ci s'exécute : il n'est pas possédé mais agit contre sa volonté. De plus, la puce est une mini-bombe.

- Il est possible que les Sans ge fassent comme si cela était normal, comme s'ils avaient envisagé ce cas de figure ; par contre, les personnages auront une nouvelle affaire à régler et seront accompagnés par des agents des Sans ge. C'est une possibilité bien plus soft : elle joue plus sur une frustration des joueurs.

Quoi qu'il en soit, Mme Glioge finit son repas et demande aux joueurs de la raccompagner.
Durant le retour, elle fera quelques remarques "humoristiques" :

"Vous voyez, nous ne sommes pas des monstres."

"Un simple repas entre commerçants."

Si les joueurs n'ont vraiment pas saisi le contenu de la discussion dans le restaurant, il est peu probable qu'il saisissent le côté sarcastique (ou du moins peu moral) une fois raccompagnés à Santa Maria della Salute.

"Merci pour cette soirée, je vous recontacte pour la suite des événements."

Influencer un vote

Akane Sakai appelle lendemain pour convoquer les PJ, à midi, pour apprendre quel sera leur seconde tâche.
Quelle que soit l'heure à laquelle les PJ arrivent, ils prendront une réflexion de Mme Glioge.

"Ah ! Enfin. Bon, hier, vous n'étiez pas inutiles, j'ai donc décidé de vous confier une tâche simple : je dois partir en déplacement durant 15 jours. Des affaires importantes demandent ma présence en Europe, vous aurez ce laps de temps pour faire changer d'avis trois personnalités sur le vote à venir.
En effet, Venise va bientôt voter le prolongement de la loi autorisant les déchets de la société à occuper les villas abandonnées et... Vous voyez, j'ai très envie d'offrir à l'ensemble des Sans ge ces quelques villas.
Mais je sais que certaines personnes sont réticentes."

Elle donne trois noms. Ce sont tous des notables ayant une place importante dans la politique de la ville, et ils sont pour que les villas restent telles qu'elles sont : cela fait vivre la ville et les plus démunis ont de quoi habiter décemment.

Riceto Malani :
C'est un homme petit et bedonnant, il a les cheveux gras avec une très large calvitie, il arbore une petite moustache bien taillée.
C'est un bon vivant : il est fort possible que les personnages le rencontrent dans un restaurant.
Il parle avec expression et bouge beaucoup, il se lève et mime ce qui lui arrive en permanence.
Il vient du bas peuple, c'est pour cela qu'il est contre l'expulsion. C'est peut-être lui le plus dur à convaincre.

Arguments à avancer pour le faire changer d'avis :
Il est possible d'être très franc et de lui expliquer la situation. Si les joueurs ont la preuve que le vote ne passera pas, il acceptera de les couvrir car il comprendra leur situation.
Si les joueurs veulent garder secrètes leurs manigances ,il sera possible de l'acheter : oui, bien qu'il soit contre, tout le monde a un prix, et celui de Riceto est de 100 000 MM.
Bien sûr, il est possible que les joueurs trouvent d'autres approches. Dans ce cas, faites un test en opposition de Réflexion*Psychologie.

Marina Esto :
C'est une petite femme d'une cinquantaine d'année. Elle a un air sévère.
Elle porte ses cheveux bruns en chignon et prend soin d'elle, cela se voit au premier regard.
Elle vient d'une famille bourgeoise et pense foncièrement que rénover les villas coûterait trop cher à la ville. Elle préfère que ce soit les "autres", comme elle les appelle, qui restaurent comme ils peuvent.

Arguments à avancer pour la faire changer d'avis :
Des arguments pragmatiques la feront changer d'avis. Lui présenter des chiffres qui sous-entendent que cela ne sera pas rentable pour la ville pourra la convaincre. Ou encore que cela dénaturera l'esprit de Venise.
Tout type d'argument factuel et économique aura une grande chance de lui faire changer son vote.

Emiliana Fresca :
C'est une grande femme assez maigrichonne d'une trentaine d'années, elle a de longs cheveux raides noirs lui arrivant au bas du dos et de grands yeux bleus.
C'est une femme dynamique, travaillant dans le tourisme.
Ce n'est pas vraiment par conviction qu'elle est contre l'expulsion mais davantage car "on a toujours fait comme ça alors pourquoi faire autrement ?".
Elle s'interrogera davantage sur l'intérêt soudain soulevé par ce vote que sur l'expulsion en elle-même.

Arguments à avancer pour la faire changer d'avis :
Emiliana n'est pas insensible au charme d'un(e) de vos PJ et elle sera prête à changer son vote contre des faveurs physiques.
Libre à vous de décider desdites faveurs et du PJ concerné.

Comment aller à l'encontre du plan : Cette fois, il y a encore moyen de transgresser le plan. Mme Glioge leur a proposé de faire changer le vote de trois personnes, elle n'a pas parlé de tous les autres.
Les joueurs peuvent donc aller voir les autres notables faisant partie de cette assemblée pour leur faire changer leur vote à leur tour mais dans l'autre sens.
Il faudra le faire en toute discrétion mais si cela fonctionne, il sera très compliqué pour Mme Glioge de mettre en relation l'échec du vote et les PJ.
Il y a en tout 10 notables qui participent au vote. Vous avez déjà les noms de 4 d'entre eux (Mme Glioge fait partie des votant). Il faut une majorité absolue durant le vote pour qu'une motion soit acceptée (ce sont des informations publiques, il est possible de les trouver très simplement sur les réseaux de la ville). Il faut donc convaincre 5 personnes de voter contre le projet d'expulsion.

- Mme Glioge : Pour.
- Riceto Malani : Contre mais doit être Pour.
- Marina Esto : Contre mais doit être Pour.
- Emiliana Fresca : Contre mais doit être Pour.
- ...

Il est possible aussi de marchander. Mme Glioge veut offrir quelques villas aux Sans ge. Son but n'est pas de voir des gens dans la rue mais d'obtenir des biens fonciers.
Si les joueurs arrivent à obtenir, disons, 3 villas, celle-ci s'en contentera.
Elle pourra même y voir un certain avantage car cela est bien plus discret que mettre à la rue des milliers de personnes.
Une solution plus radicale est de profiter du départ de Mme Glioge pour tenter de détruire les 5 cryotubes. Bien sûr, ceux-ci sont très bien protégés.

Espionnage industriel

A son retour, Mme Glioge convoque une dernière fois les PJ. Son voyage ne s'est pas passé comme elle le pensait et elle a besoin d'accélérer les choses.
Son déplacement avait en fait pour but de signer un contrat avec une succursale d'Eternity.

Note : Effectivement, de nouveaux cryotubes plus performants ont été mis en place et les Sans âge voulaient en acheter l'exclusivité. Cela ne représentait pas assez d'argent, le laboratoire a donc refusé. C'est tout du moins ce qu'elle dira aux PJ s'ils le lui demandent.

De plus, elle a raccompagné un des ordonnateurs à Paris. Celui-ci vient d'être réveillé et il fallait lui faire un topo sur les 25 ans qui venaient de passer.

Elle aura toujours un comportement très hautain, et le fait de ne pas avoir eu ce contrat la contrarie fortement. Elle sera encore plus désagréable avec les PJ.
Cette colère fera qu'elle donnera sûrement trop d'informations aux joueurs.

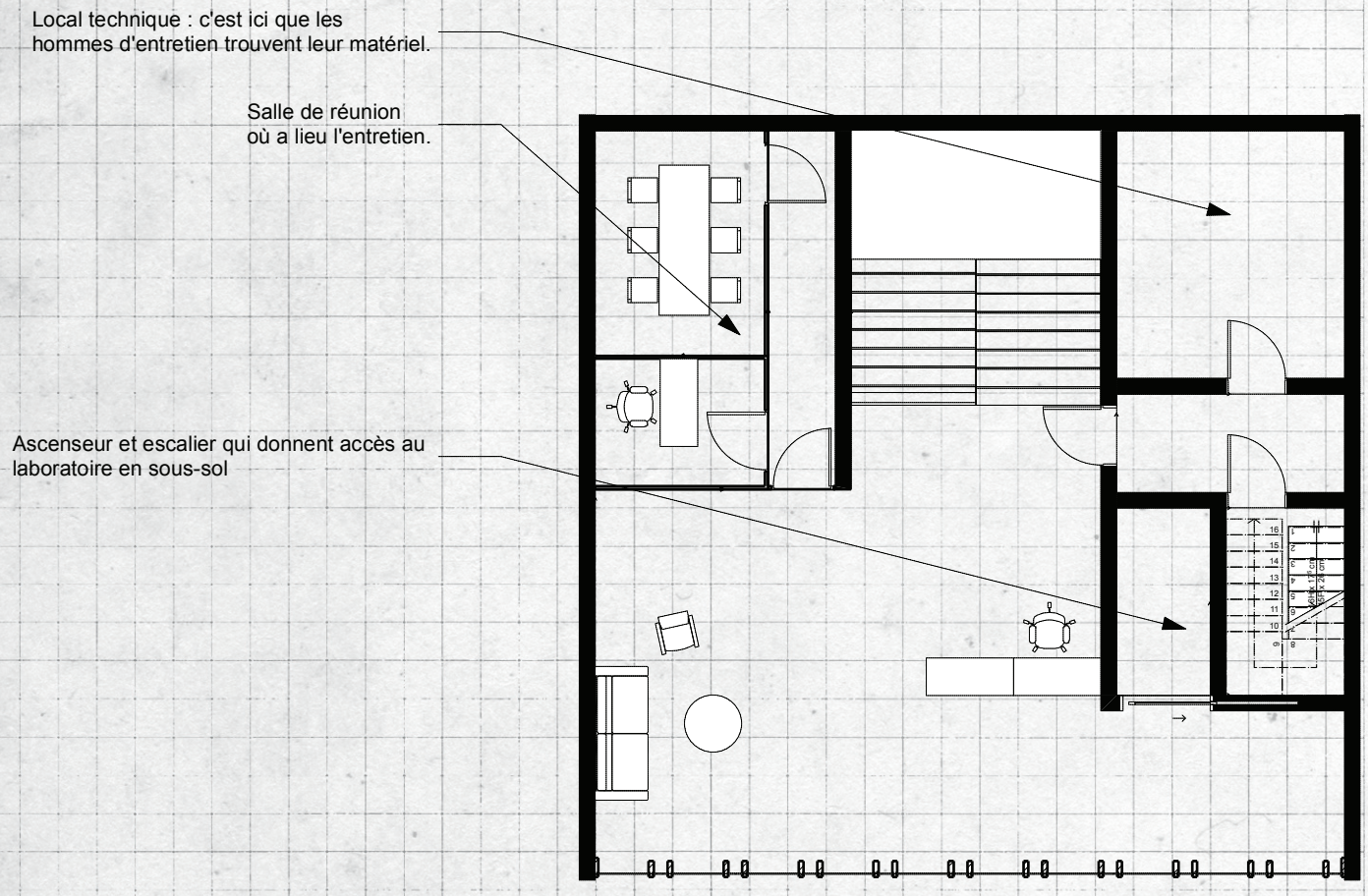
"Nous avons un désagrément et j'aimerais me servir de vous pour une dernière affaire, je vous donne ma parole : si vous me ramenez les informations que je souhaite, vous serez libres et Anita aussi.
J'ai besoin d'informations précises sur la dernière invention d'Eternity.
Je me suis rendue à Paris pour les rencontrer et il semblerait que nous ne soyons pas tombés d'accord.
Je vous demande donc récupérer ces informations de n'importe quelle manière."

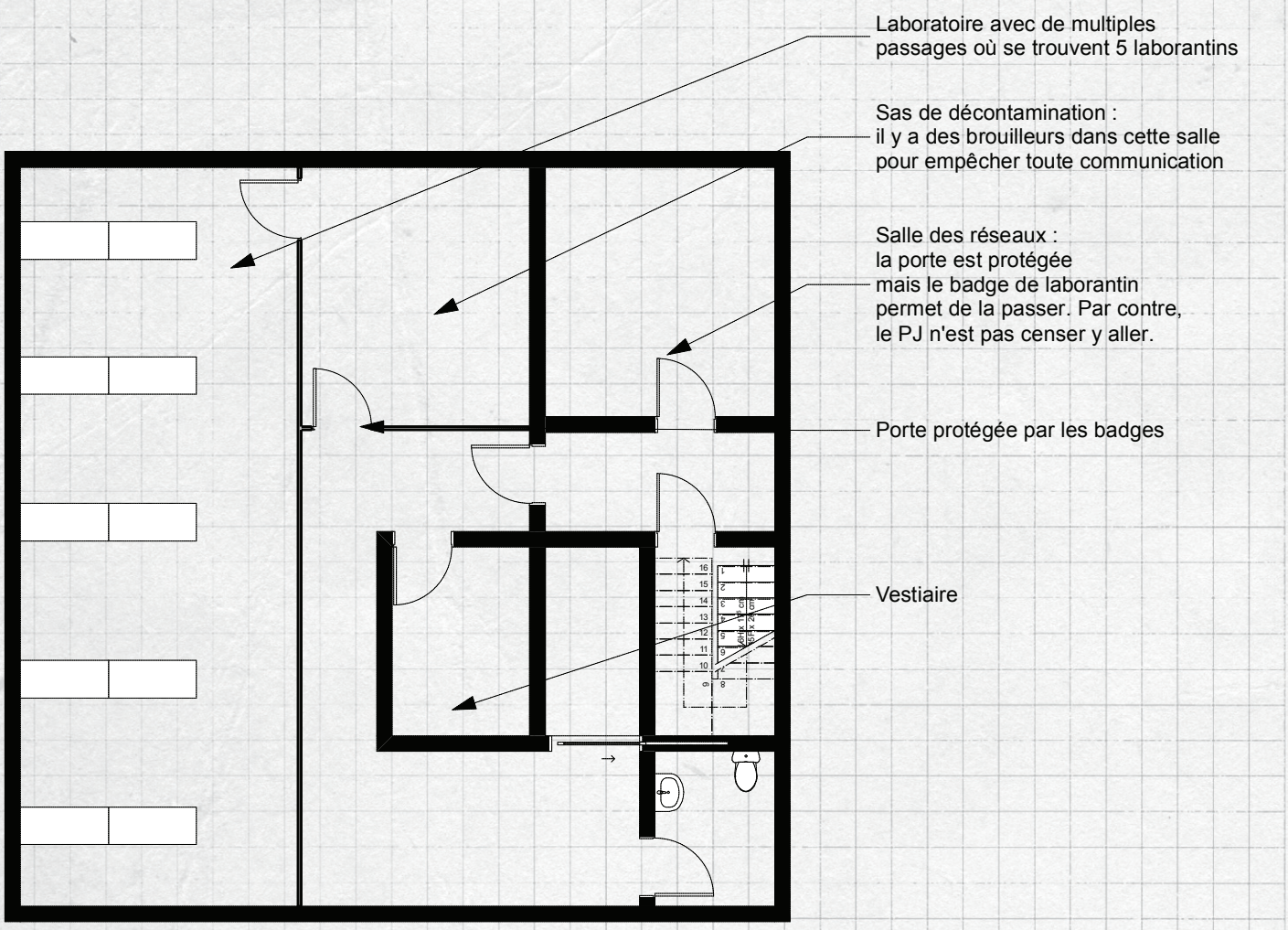
Elle ne leur imposera aucune date, mais on sentira que cela presse de son côté.
Eternity (cf. page 133, livre de base) est un laboratoire français. Le siège social est à Paris.
Mme Glioge n'a imposé aucune méthode, les PJ sont donc libres de s'organiser comme ils le souhaitent.
Libre à vous de faire durer cette étape, il est possible que les PJ veuillent se débarrasser de ce poids mort rapidement. Mais il est probable qu'ils manoeuvrent dans l'ombre pour faire tomber les Sans ge, cela prendra du temps et on vient de leur en offrir. De plus, l'espionnage industriel est quelque chose de long, cela ne va pas se faire en quelques heures ni même quelques jours, on parle au minimum d'un mois.

Si les joueurs décident d'aller sur place :

Si les PJ veulent aller sur place, c'est tout à fait possible. Il existe une ligne de train Paris-Venise, certains l'ont même déjà prise au début de leur aventure. Ils leur en coûtera 300 MM par personne pour faire le voyage jusqu'à Paris (cf. page 254, livre de base).
Le siège social est sur les Champs Elysées. Les PJ veulent tenter d'intégrer une équipe de chercheurs ou même d'être hommes d'entretien au sein du laboratoire. Il faudra fournir un CV avec de hautes qualifications, passer un entretien... Et donc mentir sur son identité. Tout d'abord informatiquement parlant, puis, durant l'entretien, bluffer la personne assise en face d'eux. Ce n'est pas impossible, mais cela prendra du temps, et il faudra se loger et vivre à Paris pendant quelques temps. C'est une ambiance lancinante et habituelle qui doit se poser dans ce moment de jeu, une routine va s'installer entre les PJ.
Il est bien sûr possible qu'ils échangent et/ou de faire intervenir leur BG. Un ennemi intime pourrait faire son apparition pour tenter de leur mettre des bâtons dans les roues... Et un personnage recherché devra se faire discret. Afin de monter un dossier convenable, il faut réussir un test de Mémoire*Connaissance difficulté 2 pour un agent d'entretien et difficulté 4 pour un chercheur. Si c'est un échec, les PJ recevront une lettre de refus (ou un mail), sinon, cela leur donnera rendez-vous le surlendemain.
Lors de l'entretien, que ce soit pour un poste d'homme d'entretien ou laborantin, c'est un être humain qui les accueillera (profil page 206 du livre de base). Ils seront accueillis dans le hall du bâtiment et amenés dans une des salles de réunion.
Il faut réussir un test de Réflexion*Diplomatie ou Apparence*Présence difficulté 2 pour que l'entretien se passe correctement. Si c'est le cas, le PJ recevra une confirmation 3 jours plus tard et commencera à son poste.

Homme d'entretien : Le PJ travaillera de nuit et ne nettoiera que le hall, il n'aura aucun accès aux serveurs ou au laboratoire. Son pass ne lui donnera accès qu'au rez-de-chaussée et même en tentant de hacker les PC de l'accueil, il s'apercevra que ceux-ci ne sont pas reliés au réseau de recherche.
S'il décide d'attendre et de se faire remarquer par un travail bien fait, cela lui prendra deux semaines pour qu'on lui confie le nettoyage des laboratoires. A ce moment-là, il aura un pass lui permettant de fouiller un peu. Il restera tout de même sous haute surveillance et il faudra être très discret pour ne pas se faire virer au premier accroc.





Si un test de Discrétion échoue, vous pouvez décider que le PJ réussit tout de même à trouver ce qu'il cherche, mais qu'il a été vu.
Cela peut être par une autre personne de l'entretien, qui lui demandera sûrement de l'argent pour se taire.
Ou bien une caméra, ce qui lui imposera le gain de "recherché" par Nextgen (bien sûr sans gagner les CS de la création de personnage)

Laborantin : A ce poste, le personnage aura accès aux différents niveaux de recherche (sous-sol). L'inconvénient, c'est qu'il ne sera jamais seul : effectivement, on ne lui fait pas encore 100% confiance.
Encore une fois, il est possible de choisir de prendre son temps et donc de faire son travail. Pour rappel, cette fois, c'est en tant que laborantin que le PJ est embauché et faire semblant de s'y connaître dans ce domaine est beaucoup plus dur.
Clairement, la fausse identité sera blacklistée de tous les laboratoires de Paris.
En revanche, il est tout à fait possible de prétexter d'aller aux toilettes pour ensuite tenter de récupérer les plans dans le serveur.

Si les joueurs décident de pirater les serveurs du labo :

Pirater les serveurs de recherche d'un laboratoire peut être fait de n'importe où, cela ne facilite pas la démarche d'être à 200m ou à 6000km.
Par contre, un PJ expérimenté dans ce domaine demandera du matériel et du temps pour exécuter cette tâche proprement.
Il faudra investir au moins 2000 MM pour obtenir les outils adéquats. Anita laissera à disposition une chambre pour l'installation des PJ (les appareils du père ne suffisent pas pour tenter un hacking de cette ampleur mais peuvent faire diminuer les coûts).
La livraison et l'installation devraient prendre une semaine. Une fois installé, il faut estimer à 10 jours le temps du hacking. Il faudra réussir deux tests de Mémoire*Connaissance difficulté 5. Attention : un échec ne détruit pas toute chance de réussite, vous pouvez considérer :

- que cela rallonge le 24h les recherches : en effet, le

joueur s'est fait repérer et il doit effacer ses traces avant de reprendre.

- que le hacking a lieu dans l'autre sens et donc que le personnage sera recherché virtuellement parlant.

Note : Il est possible de trouver quelqu'un qui le fera à la place des joueurs en faisant marcher leur réseau ou en cherchant un peu.
Le hacker estimera à une semaine son implication et demandera 30 000 MM.
Attention : si les joueurs ne le précisent pas, celui-ci revendra les informations qu'il a volées et cela pourrait leur porter préjudice plus tard. Dans le cas contraire, celui-ci demandera 100 000 MM.
Compte tenu des sommes impliquées, il est possible de faire intervenir la fortune d'Anita. Elle a en tout et pour tout 100 000 MM pour vivre car, pour rappel, ses comptes ont été bloqués.
Si son père est toujours en vie, il est possible de négocier avec lui et, dans ce cas, possible d'avoir un budget de 200 000 MM.

Si les joueurs décident de payer pour les informations :

Cette solution est peut-être la plus simple et la plus rapide, par contre elle sera onéreuse : 500 000 MM et aucune garantie que ce soit les vraies données.
Sachant que Mme Glioge voulait acheter l'exclusivité 6 fois ce prix-là...
Si l'un des PJ a un contact dans le monde des laboratoires, cela sera un énorme avantage et les plans seront les vrais.
Il est bien sûr possible de passer un marché avec le vendeur et lui expliquer la situation. Celui-ci a des chances de comprendre, voire d'aider les PJ dans leur démarche en acceptant de fournir des plans presque justes qui ont simplement un détail qui ne correspond pas.
Il y a de fortes chances que Mme Glioge n'ait pas les compétences pour s'en rendre compte. Cela fera gagner énormément de temps aux joueurs. De plus, eux non plus n'ont pas les capacités pour voir ledit défaut et ils pourront se défendre de cette manière s'ils se font prendre.

Les échanges peuvent avoir lieu dans un café si c'est du face à face mais aussi par mail ou encore au téléphone. Il faudra prendre des précautions si les joueurs décident de jouer un double-jeu : il est possible que les Sans ge surveillent l'ensemble de leur communication.
Passer par des serveurs privés ou des cybercafés, créer de fausses adresses mail sont des principes bien connus des pirates informatique pour brouiller leur trace. Un test de Mémoire*Connaissance difficulté 5 permettra d'être complètement invisible virtuellement.

Si les joueurs décident de faire des faux :

Il est possible que les PJ aient l'idée de fabriquer un faux pour en même temps les sortir d'affaire et ne pas fournir au Sans ge ce qu'ils demandent.
Une fois encore, ici, il faudra investir dans le matériel pour acheter des programmes, les matières premières. Cela coûtera 10 000 MM.
Un petit tour chez les faussaires peut être une excellente idée pour obtenir des informations et des astuces.
Pour mettre en place un bon faux, il faut mettre en place beaucoup de compétences, fin de charmer le client, mais aussi de reproduire un document existant. L'équipe travaillant de concert, chaque membre peut tenter le test en question. Mais cette fois, un échec peut être désastreux et détruire le travail tout entier de l'équipe. Le plus dramatique, c'est qu'il est possible que les PJ ne s'en rendent compte qu'une fois le travail rendu.

Note : Payer un faussaire est possible aussi il demandera 50 000 MM. En revanche, lui ne revendra pas les informations (après tout, elles sont fausses).
Les plans des anciens cryotubes sont facilement trouvables sur le réseau mondial, il est même possible que Mme Glioge les ait pour la maintenance des leurs.

Le nouveau cryotube a en fait un système permettant de communiquer avec la personne à l'intérieur. Celle-ci ne peut pas répondre mais il est possible de lui télécharger les données des années qui passent durant son stockage.
C'est pour cette option que Mme Glioge veut ces plans : en effet, cela permettrait de ne pas perdre 15 jours à 1 mois à chaque réveil.
Ce n'est en soit pas une avancée majeure de la science, mais c'est un argument suffisant pour les Sans Âge.

Situation de fin

La fin de la campagne a énormément de dénouements possibles, en fonction de comment agissent les joueurs. Ont-ils décidé de détruire les Sans ge ? Et y sont-ils parvenus ? Ont-ils suivi les ordres à la lettre sans broncher pour sauver Anita ? Ont-ils tué Akane ? Dans cette partie, nous allons tenter de vous aider à faire émerger la meilleure fin pour votre groupe.
Il faut tout d'abord vous poser la question : quelle fin souhaitez-vous ? Cela ne donne pas la même ambiance, ni les mêmes retombées psychologiques si vous décidez de les aider à sauver Anita ou au contraire de la livrer pour qu'il s'en sortent.
Ensuite, écoutez vos joueurs : s'ils n'évoquent pas l'idée de détruire les Sans ge, cela n'est pas un problème, cela restera une société secrète omniprésente qui pourra refaire surface plus tard.
Nous allons tenter de poser des jalons pour vous aider dans cette fin de campagne.

Anita

Quelle est la relation qu'entretiennent les PJ et Anita ? S'ils ne la considèrent que comme un objet à déplacer, il y a peu de chances qu'ils veulent prendre autant de risques pour elle à la fin. Vous pouvez bien sûr influer sur son comportement, elle prendra peut-être part aux trois étapes pour montrer à quel point elle est reconnaissante. C'est une femme forte qui a résisté aux diktats de son père. Si les joueurs ne veulent pas être entraînés dans ces histoires, elle comprendra, les remerciera et décidera de lutter seule.
Rappelez tout de même aux joueurs qu'ils envoient à l'abattoir une personne tout ce qu'il y a de plus innocent : il y aura sûrement un ou deux PJ pour se ranger de son côté. Quoi qu'il en soit, à la fin de l'aventure, si Anita est toujours en vie, elle reconnaîtra la valeur des PJ et saura le mettre en avant.
Elle leur dira que sa porte sera toujours ouverte et qu'elle les recommandera à ses amis pour toute mission de confiance. Les joueurs peuvent gagner le don "réseau" de façon très restreinte car il ne concerne qu'Anita et ses amis proches. C'est, cela dit, un plus dans le monde vénitien.
Si par contre Anita meurt, que ce soit livrée par les PJ ou lorsqu'elle les accompagne, vous pouvez jouer sur le sentiment de vengeance des joueurs qui voudraient détruire les responsables. Si c'est entièrement de leur faute, vous pourrez jouer sur un sentiment de culpabilité.

Monsieur Rivati

Monsieur Rivati a dupé les joueurs et il ne le regrette pas du tout. Si les joueurs lui ont laissé la vie sauve, Anita l'aura fait enfermer (bien qu'il ne survivra pas plus d'un mois). Pourtant, il est possible que les joueurs aient de nouveau du mal à faire confiance à un commanditaire.
Bien sûr, si les joueurs ont assisté à sa mort, il est possible que cela amplifie des sentiments très variés. Laissez alors vos joueurs s'exprimer :

- Il se peut qu'ils ressentent un grand dégoût pour les scientifiques et leur travaux sans contrôle.
- Il se peut qu'ils éprouvent des remords d'en être arrivés là, et, la prochaine fois qu'ils devront séquestrer voire torturer quelqu'un, cela les travaillera quant à la personne qu'il sont en train de devenir.
- Enfin, il peuvent imputer ça à toutes les sociétés secrètes et au danger qu'elles représentent.

Quoi qu'il en soit, Monsieur Rivati ne devrait plus être une menace pour les joueurs.

Les Sans Âge

C'est ici qu'il y a vraiment beaucoup de possibilités, entre leurs agissements et le côté aléatoire des dés, il est possible que la fin de votre campagne soit diamétralement opposée celle d'un autre groupe.

- **Détruits :** il est presque impossible que les joueurs aient réussi à détruire intégralement les Sans ge. Au mieux, ils trouveront un moyen de tuer Mme Glioge et peut-être de détruire un ou deux cryotubes, mais plus ne serait pas du tout à l'échelle des joueurs.

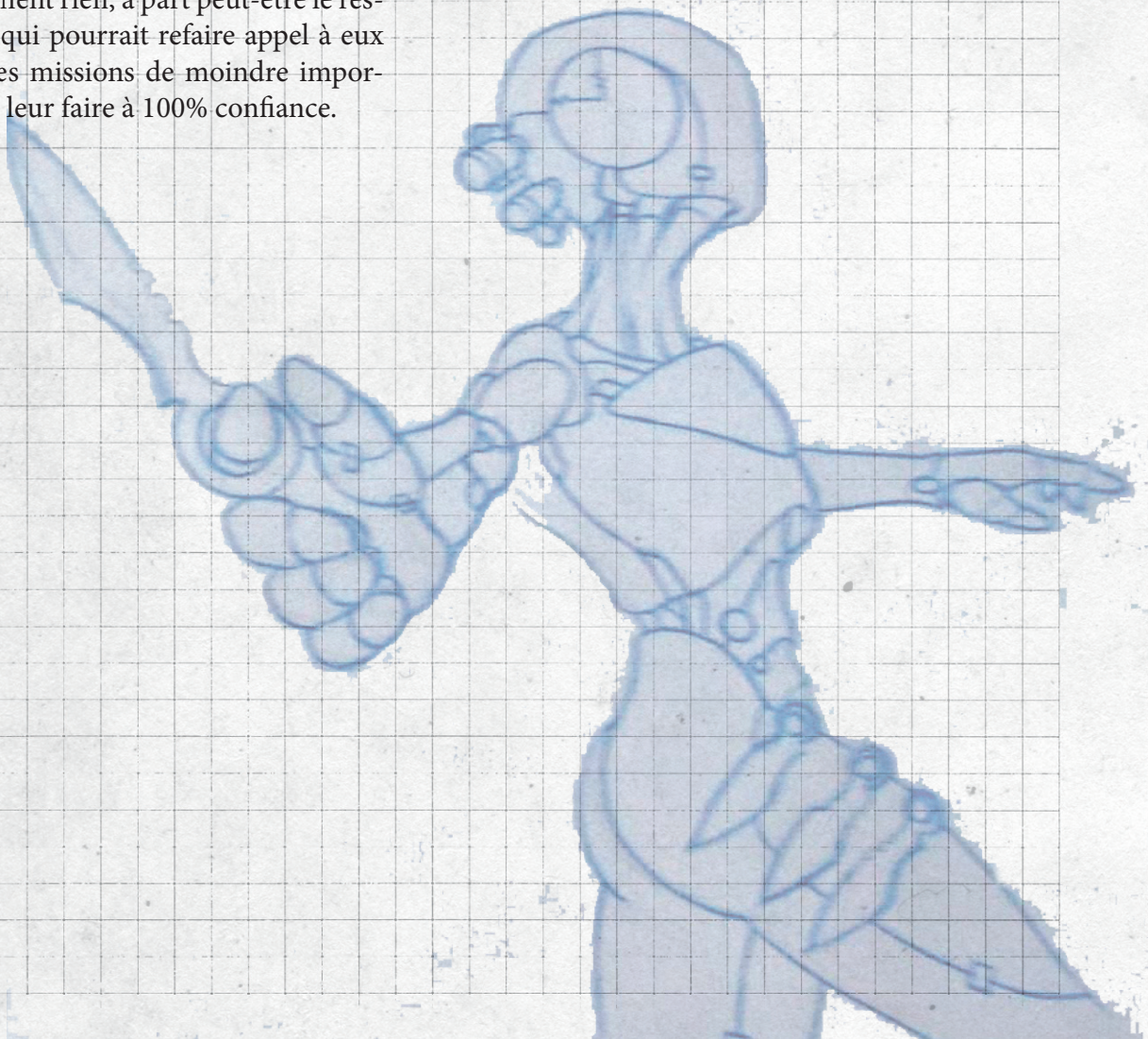
Si, tout de même, ils réussissent à affaiblir autant cette société secrète, celle-ci les laissera tranquilles un moment, mais, les jugeant dangereux, mettra un contrat sur l'ensemble du groupe. Ils gagneront tous Akane Sakai en ennemi intime et seront recherchés spécifiquement par les Sans ge.
Le projet de les détruire peut être une ouverture et vous permettre de continuer l'aventure, mais nous sortons de la temporalité de la campagne et cela demandera des mois (pour trouver les 5 ordonnateurs réveillés) et bon nombre de voyages (vu qu'ils se situent partout dans le monde).

- **Être à leur service :** il est possible que les joueurs aient décidé d'aider les Sans ge en leur âme et conscience, même si à la base ils le font pour sauver

Anita. Bien que cette société secrète fasse des horreurs, elle paye bien.Oui, il y a un questionnement moral sur tout ceci mais c'est peut-être cela qui est intéressant pour la suite. Ici, les joueurs vont gagner un don précieux : le réseau et la technologie des Sans ge. Cela représente plusieurs milliers de Mod Money, et ils ont des agents partout dans le monde. Il est peu probable que cela arrive, mais c'est aussi un choix possible.

- **Contrecarrés :** si les joueurs ont tenté tant bien que mal de contrecarrer les plans tout en suivant les ordres, il est fort probable que Mme Glioge ne les conseille pas à d'autres car leur efficacité n'est pas prouvée, et qu'elle ne les considère pas comme une menace et ne les mette pas sous surveillance.
C'est peut-être le scénario le plus simple pour le futur des joueurs. Cela leur laisse de l'air et leur permet d'envisager toutes les éventualités, même un plan à très long terme pour détruire les Sans ge.

- **De façon neutre :** c'est peut être la manière la plus simple. Les joueurs ont suivi les instructions. Ils ne le font pas de gaieté de coeur mais ne veulent pas lutter contre cette force invisible. Ils le font pour sauver Anita, point !

Dans ce cas, ils ne gagnent rien, à part peut-être le respect de Mme Glioge qui pourrait refaire appel à eux dans le futur pour des missions de moindre importance, sans forcément leur faire à 100% confiance.

Note : la destruction des Sans ge est en aucun cas une obligation. Si vos joueurs veulent vraiment les détruire, c'est une campagne en soi. Mais si cela ne les intéresse pas, cela peut rester une ombre planante, c'est même conseillé.
Il faut bien comprendre qu'entreprendre quelque chose de cette ampleur va occuper les joueurs pendant très longtemps, et que cela est très probablement perdu d'avance.
Appuyez les arguments du personnage le plus défaitiste, et mettez en valeur les embûches. Si le groupe reste motivé, cela fait place à de nombreux scénarios.