

La fin justifiait- elle les moyens ?

Par GrouchoMarx

Ce scénario est dirigiste. Très dirigiste. Mais c'est fait pour ...

Quel MJ n'a pas eu un jour à initier au JDR des amis qui 1/ n'ont jamais joué à une jeu de rôle, et 2/ qui sont réfractaires aux manipulations à tiroir. Hein ? Pas mal d'entre vous je pense ? (enfin en tout cas moi, sinon je ne vois pas pourquoi j'aurais écrit ce scénar ...).

Alors voilà. L'intrigue est simple, dirigiste, mouvementée, et devrait être jouée à 100 à l'heure. pourquoi? Parce qu'il faut en mettre plein la vue aux futurs rôlistes potentiels, histoire qu'ils soient contaminés par le virus, et pour grossir nos rangs !!

Enjoy !

PS : vous ne devriez avoir besoin d'aucun supplément, même si Equinoxe et Hégémonie peut être utiles pour l'ambiance, ils ne sont pas indispensables.

Sommaire

Sommaire	1
Le fin mot de l'histoire	1
Prologue	1
Acte 1	2
Le port	2
Le hangar b-23	2
La sirène de keryss	3

La soute a bagages	3
La poursuite	3
Acte 2	3
Mauvaises nouvelles ...	3
L'ares	4
L'Amnesty	4
Epilogue	4

Le fin mot de l'histoire

Hégémonie a découvert il y a quelques temps (J-23) un dépôt de Généticiens non loin d'Equinoxe. Il contenait des prototypes d'armes, dont celui du Siphon de Réalité. Mais ce que le Haut Amiral Varamis n'avait pas prévu, c'est que son confrère, son compagnon, son ami, Ovar Godter, en pacifiste convaincu, menace de dévoiler au grand jour la découverte pour empêcher sa nation de dominer le monde par la force (il n'a rien contre une dictature, mais est persuadé que la guerre ne fait qu'envenimer les rancunes). Varamis a donc décidé d'un plan aussi subtil que machiavélique : en faisant tuer Godter sur Equinoxe, on fait d'une pierre deux coups

1. le problème Godter est résolu
2. Hégémonie prend possession d'Equinoxe, et peut-être même crée un conflit majeur, qu'elle est certaine de gagner grâce à cette arme dévastatrice.

Il a donc fait embaucher des Chiens Fous pour faire le sale boulot, se dégageant de toute responsabilité et passant pour un sauveur aux yeux de la population ... et bien sûr, pour ne pas laisser de traces, ces mercenaires vont être assassinés.

Prologue

EQUINOXE, JOUR 0

Les PJ sont en vacances / permission / vivent à Equinoxe. Ils profitent chacun de leur côté de la vie, et se rendent pour

une raison ou pour une autre (curiosité, invitation ...) dans une grande réception donnée à dans le **bateau privé de l'Ambassadeur d'Hégémonie**, le **NEMESIS**, en l'honneur de la fête nationale hégémonienne. Le **Marquis Ovar Godter** préside cette soirée, dans une grande salle comportant une baie vitrée donnant sur des bancs de poissons. Le spectacle, rehaussé par des éclairages multicolores, est ahurissant, bien que les conversations politiques soient d'un ennui phénoménal. Il y a toutes sortes d'invités (une soixantaine : 63) : gros industriels, officiers, nobles, un prêtre du Trident, la sécurité étant assurée en conjonction entre l'Armée Hégémonienne et les Veilleurs. Alors que les ragots battent leur plein, quelque chose survient

Jet de OBSERVER (cf p 156) : les PJ ayant réussi aperçoivent sur à l'extérieur de la baie vitrée deux commandos sous-marins ayant placé une charge explosive en plein milieu de celle-ci. Ils ont 10s pour réagir, mais quoi qu'il en soit, la bombe explose

L'eau remplit la salle. De tous les côtés, des hommes et des femmes s'agglutinent vers les sorties, mais trop tard : les flots progressent à une vitesse phénoménale, des invités se font aspirer dans l'océan, la seule chose à faire et de sortir de la pièce et de fermer les sas. Dans tous les cas, les PJ vont devoir affronter les derniers regards de personnes qui voient la porte se fermer devant eux, puis se dont les vagues recouvrent le corps.

Mais ça ne suffira pas pour les sauver : d'autres commandos ont pénétré dans le bateau par d'autres moyens et

en ont pris possession. En tout, **une vingtaine d'hommes** équipés, armés et prêts à tirer à la moindre occasion. A peine les PJ auront fermé les sas qu'ils se retrouveront face à face avec 2 d'adversaires en **combinaison jaune clair**. Le but de cette altercation est de leur faire comprendre qu'ils n'ont aucune chance de liquider ces terroristes à eux seuls. Une fois le combat terminé, laissez-les trouver un moyen de s'échapper (le bateau est toujours relié au port). Une fois dehors, ils verront par les hublots de la passerelle que **le bateau explose, et coule au fond de la mer**.

A peine seront-ils sortis du navire qu'ils seront accostés par **quatre Veilleurs** qui leur demanderont de les suivre (autant dire franchement qu'ils n'ont pas le choix). Emmenés au QG, ils seront entretenus à propos de ce qui s'est passé, puis mis en cellule, 'tant que nous n'aurons pas vérifié tout ce que vous avez dit' leur assurera le **capitaine Rolf Garten**, l'officier chargé de l'enquête. Tout ce que les PJ pourront découvrir en questionnant Jack l'Embrouille, un minable installé dans la même cellule, c'est que 'ça paraît grave votre bordel : je les ai jamais vus comme ça les keufs !'. En effet, c'est très grave : la Confrérie vient d'avoir la confirmation d'une nouvelle qui pourrait bien détruire le peu de paix qu'il reste dans les abysses

Acte I

EQUINOXE, JOUR 1

Le lendemain dès l'aube, un Veilleur les réveille vivement.

Jet de ANALYSE DES SENSATIONS EMPATHIQUES (dif. 2) : le type est mort de peur, mais essaie de ne pas le montrer.

Ils sont conduits dans le bureau de Garten, qui semble ne pas avoir dormi de la nuit. Il **leur annonce la terrible nouvelle** ...

'Messieurs, il y a maintenant 4 heures 12, nous avons reçu un message envoyé par l'**amirauté Hégémonienne**. Il se résume en une phrase : **LIVREZ NOUS LES COUPABLES DANS 24 HEURES OU NOUS PRENONS LE CONTROLE DE LA STATION**. Ce n'est pas la menace de guerre ni les pertes humaines, militaires et civiles, qui nous angoissent le plus : Si Hégémonie prend d'assaut Equinoxe, il est clair que ses plus grandes rivales, la Ligue Rouge et la République de Corail envoie également des troupes. Par conséquent, la région va devenir un champ de bataille gigantesque, et comme L'Union Méditerranéenne et l'Alliance Polaire fournissent une bonne partie des équipements de ces nations, il y a fort à parier que cet attentat va être à l'origine de la **Première Guerre Mondiale Sous-Marine**.

Mes hommes et moi allons être occupés sur le plan diplomatique, et le peu d'effectifs présents aujourd'hui m'empêche de mener une opération militaire officielle sur cet acte terroriste. Je vous propose un marché : **il vous reste un peu moins de 20 heures avant que la flotte Hégémonienne n'arrive à portée de tir d'Equinoxe**. C'est le temps dont vous disposez pour trouver les responsables et les ramener ici. En échange de quoi vous garderez tout l'équipement fourni, plus une prime de 10.000 sols par personne. C'est à prendre ou à laisser.

Encore une chose : vous n'êtes peut-être pas les terroristes que nous recherchons, mais vous êtes les seuls survivants, donc vous restez des suspects. **Et si vous ne trouvez pas les responsables, nous devons leur livrer les suspects ...**

La réponse, bien entendue positive, prononcée, les PJ se voient attribués l'équipement suivant :

Par personne :

Un poignard, une veste en kevlar (30/18), 1 ID avec des identités de Veilleurs (Garten les récupérera à la fin, et il insiste sur ce point), une drogue 'coup de fouet', un pistolet et un chargeur de 12 balles

Pour le groupe :

Un pistolet lance-capsules avec 2 capsules napalm et 2 capsules fumigènes, un fusil à pompe et 20 balles, un medkit, 10.000 sols, une caméra de type Triton 245, 4 paires de menottes

Le port

En interrogeant les dockers, les badauds, etc ... et en payant quelques sols leurs infos, les PJ peuvent découvrir (après de nombreux efforts), qu'une équipe de télévision a payé quelques gosses des rues pour les prévenir lorsque la fête commencera (= les portes se refermeront). Ça a surpris ces gamins car s'ils voulaient couvrir la réception pourquoi n'y sont-ils pas entrés ? Ils ont laissé **leur véhicule** non loin, au hangar B-23.

Le hangar b-23

Le hangar est **fermé à clé**. La grande porte métallique refuse de bouger, et il n'y a que deux façons plausibles de pénétrer à l'intérieur :

1. Fracturer la porte (c'est sûr, il y a des gros Bill à Polaris, comme dans tout autre jeu)
2. Passer par l'océan : en effet, comme le sait tout PJ originaire de l'armée ou marin (Commando sous-marin, hybride, pilote de chasseur, contrebandier, ...) les hangars donnent directement sur l'océan par un système ingénieux

Il suffit donc de disposer d'un véhicule ou d'une armure de plongée pour passer.

Une fois à l'intérieur, les PJ vont avoir une drôle de surprise : les **combis jaunes** ! Elles traînent par terre, à côté de bouteilles vides ou renversées sur le sol et de taches de cambouis. En examinant la pièce de plus près (vu la taille du hangar, le qualificatif de pièce est plus approprié) ils peuvent trouver ... laisser les croire qu'ils approchent d'un truc et balancez-leur une rencontre à la gueule : un chasseur (LAMPROIE p221) pénètre dans le hangar !

Laissez les se cacher derrière les quelques établis, caisses, etc ... et faites sortir un **PILOTE DE CHASSEURS** (profil type p 245). Improvisez une petite altercation, et à la destruction du tiroir où se trouvait ce qu'ils espéraient trouver, mais en le fouillant les PJ trouveront des papiers prouvant son appartenance aux **CHIENS FOUS**, et **[nombre de PJ -1] places en première classe pour la Sirène de Keryss**, navire de la compagnie de transport Hégémonienne

Nova (description p57). Que viendraient faire des soldats dans un paquebot de luxe ? C'est ce que les PJ vont devoir découvrir ... Le bateau part dans 1h (H-17).

La sirène de Keryss

La première chose à faire est de regarder les noms des billets (pour ne pas se faire refouler à l'embarquement) :

- Harold Pettybown
- Dev Cvetik
- Molina Van Karlatt
- Lloyd Regaj
- Julius Benett

Laissez le PJ sans billet trouver une astuce pour en obtenir (**prix : 38.400 sols**) un ou voyager sans, mais il faut qu'il rentre (à moins qu'il ne suive le paquebot avec son propre bateau, ou, pourquoi pas, avec le Lamproie récupéré).

NOTE : il existe un garage, dans le bateau, où ils peuvent parquer un véhicule (de taille respectable)

Toujours est-il que 2h plus tard, le bateau est à sa vitesse de croisière. Laissez-les improviser une visite chez les bourgeois, mais quoi qu'il en soit, ils reçoivent par le matelot qui les a enregistrés à l'entrée une note leur donnant rendez-vous **dans la soute à bagages** dans le quart d'heure.

La soute à bagages

Les PJ ne sont pas les seuls 'pauvres' à se trouver dans le paquebot : **4 types** ayant plus l'apparence de **MiB** sont en train de discuter dans la soute. En voyant arriver les joueurs, l'un d'eux, barbu, s'exclame '*beau boulot les mecs, mais vous avez perdu trop d'hommes pour toucher la prime*'. En effet, les MiB les prennent pour les Chiens Fous qu'ils ont engagés : tout ayant été réglé par communicateur, ils ne se sont jamais vus. Le bavard poursuit sa tirade après avoir serré les mains des PJ : '*En ce qui concerne votre salaire, vous serez payés dans peu de temps, rassurez-vous. Il vous suffit de rejoindre ces coordonnées [il leur tend un papier avec latitudes & longitudes] . Un transport vous attend derrière cette porte.*' Il leur montre un sas comme les autres, mis à part qu'il n'y a pas de bateau. En fait, la pièce est vide, et du gaz descend petit à petit. Par le hublot, les PJ voient les MiB s'éloigner en disant '*c'est pas tout ça les mecs, mais nous, on a rendez-vous aux fonds, alors bonne nuit !*'. Il ne reste aux PJ qu'à enfoncer la porte (ils n'ont que 5 rounds avant de perdre 1d6 cercle(s) d'inconscience par round : à la fin, la salle s'ouvre sur le vide aquatique...).

ENFONCER LA PORTE : procédure pages 153 / 162 (la porte a une résistance de 40 et un renforcement de 4)

Logiquement, ils devraient avoir compris que les MiB servent un gouvernement quelconque (ou au moins une organisation très importante étant données les mesures radicales prises). Le bruit de moteur qui s'éloigne de plus en plus leur fait comprendre que les MiB sont déjà partis : il leur faut maintenant les rattraper. Ils ne sont pas très loin, et vu la profondeur (- 4.000 m) la poursuite ne devrait pas être trop dure...

La poursuite

Le principal est de leur faire monter la pression : faites leur faire des jets de pilotage pour éviter des bancs de poissons, les parois, etc ... et au final, de rattraper les MiB

NOTE : il faut leur faire comprendre qu'il ne faut pas les tuer (au besoin, truquez les dés !) car ils ont beau être de parfaits salopards, ils n'en sont pas moins leur seule piste...

Ils s'arrêtent à hauteur d'une petite cavité, y restent à peine une minute, et repartent en direction d'Hégémonie.

NOTE : Maintenant, les PJ ont le droit de se les faire ! (Un conseil : même si ils font un critique, laissez le barbu s'échapper, et faites de lui un personnage récurrent dans vos scénarios. Comment vont-ils réagir face à un homme qui a essayé de les tuer, mais qui a lui-même survécu à leur vengeance ?)

Si les PJ rentrent dans la cavité, ils trouveront tout ce qu'ils voulaient : les preuves incriminant Hégémonie sont des **HISTORIQUES** de l'ordinateur présent montrant que les dernières opérations sont **des messages en direction de Keryss**, et surtout **des transferts de fonds en direction des Chiens Fous, pour 'service rendu à la nation'**. Il suffit de tout ramener à Equinoxe dans leur bateau et l'affaire sera conclue ... mais avant de partir, les MiB ont posé **des charges explosives** dans la grotte : si les PJ ne prennent pas le temps de fouiller partout, elles exploseront ¼ d'heure après le départ des MiB.

Acte 2

ENVIRONS D'EQUINOXE, JOUR 2

Mauvaises nouvelles ...

Si tout s'est bien passé, les PJ devraient arriver à Equinoxe entre H-6 et H-4. Mais en cours de chemin, ils vont être surpris.

Jet de SONSCAN PASSIF (+70%) : le sonscan semble être dérégulé. Il affiche quelque chose de bizarre, apparemment la moitié de la surface de balayage est détectée, comme si il y avait un écho gigantesque...

Ce n'est pas une erreur de la part du Sonscan. **L'Atlantis** est en route pour Equinoxe. Immédiatement, les Hégémoniens leur prie de s'identifier. S'ils ne le font pas dans la seconde qui suit l'appel, deux chasseurs de type REMORA s'approchent et leur redemandent de s'identifier (le Sonscan indique qu'ils ont **leur torpilles armées et verrouillées sur objectif**). Une fois identifiés, le but de leur déplacement sera demandé : à eux de voir ce qu'ils diront. A mon humble avis, leur dire '*nous venons apporter aux Veilleurs des preuves que votre dictature à la con est impliquée dans les origines de la guerre, qu'elle voulait d'ailleurs, alors arrêtez de me faire chier bande de salopards*' est assez courageux, mais stupide.

Etant donné l'incommensurable lenteur de l'Atlantis, les PJ arrivent à Equinoxe une heure avant lui, et il est temps de prévenir la Confrérie des Veilleurs, tant du complot que de

l'imminence du Cuirassé. Malheureusement, eux aussi ont une triste nouvelle : le **Ares**, croiseur lourd ayant la réputation de n'avoir jamais encaissé un coup (*) (Union Méditerranéenne), et le **Amnesty**, navire amiral de la Ligue Rouge, directement placé sous le commandement du Grand Amiral Karl Edgesteel, font actuellement route vers Equinoxe. Apparemment, le premier à arriver sera le **Ares**, dans une heure, puis l'**Amnesty**, dans 4h30. Désespéré, Rolf Garten leur confie une autre mission.

' Vous devez absolument convaincre ces nations de ne pas s'approcher d'Equinoxe : Soit vous contactez directement les bâtiments, soit vous vous rendez aux ambassades ici-même. Si jamais l'Atlantis détecte leur présence, il lancera ses torpilles sur eux et sur nous et ce sera la fin de la paix. Vous avez carte blanche : je vais prévenir les Veilleurs que vous êtes autorisés à leur donner des ordres et à disposer de toutes les ressources nécessaires. Appelez-vous : c'est sur vos épaules que repose l'avenir de l'OESM. '

L'Ares

Au moins, ça a le mérite d'être clair. Les PJ doivent encore une fois sauver le monde. Le premier navire étant le **Ares**, concentrons nos efforts sur le bâtiment méditerranéen. Ils n'ont pas le choix vu le peu de temps qu'ils leur restent, ils doivent aller à l'Ambassade de l'Union. Ils auront beaucoup de mal à passer le cordon de sécurité qui entoure le bâtiment. Une fois à l'intérieur, il va s'ensuivre un intense moment de roleplay. Mais à la fin, Höl Admundsen cédera un quart d'heure avant l'entrée de l'**Ares** dans les champ de détection de l'Atlantis.

Bon, après les hors-d'œuvre, passons au plat de résistance : l'**Amnesty**.

L'Amnesty

Là, ça sera nettement moins facile : l'ambassade de la Ligue Rouge ayant été évacué, il n'y a pas à hésiter. Il faut se rendre sur le bateau. Les PJ, à partir du moment où ils posent les pieds dans le vaisseau, ont **3h pour empêcher Karl Edgesteel d'atteindre Equinoxe**. Bien que c'est à quoi ils pourraient s'attendre, Edgesteel n'est pas le problème.

Quelques minutes après avoir appris la situation, Edgesteel sort de sa cabine en disant que **les communications ont été rompues avec Nazca**, donc il va prendre seul la décision : il décide **d'arrêter le navire jusqu'à ce que les communications soient rétablies**.

Cependant les officiers ne voient pas ça comme ça. Ils s'arment, et un quart d'heure après, **ils débarquent sur le pont et mettent le grand amiral aux arrêts, de même que les PJ**. Les joueurs ont 2h15 pour reprendre le commandement : heureusement, **la majorité des hommes tiennent avec Edgesteel**, mais les gradés sont contre.

A la fin, les officiers vont causer une fusillade dans le bateau, mais laissez les PJ gagner quoi qu'il se passe. Cette dernière épreuve doit tout de même être très éprouvante.

Une fois réussie, l'amiral Edgesteel stoppe l'avancée.

Il restait 3 minutes.

Epilogue

EQUINOXE, JOUR 2

Les PJ reviennent à Equinoxe au moment où l'**Atlantis** fait 'demi-tour'. Les Veilleurs viennent de sauver la paix : pour une fois, ce n'est pas les armes qui ont régi.

Hégémonie va devoir recalculer ses plans. Si les Veilleurs ont gagné cette fois, la suprématie des patriarches sera reconnue lors de la prochaine bataille, et Hégémonie gagnera la guerre !

L'OESM, par contre, se réjouit de cette victoire. Pour féliciter les PJ, la Confrérie leur propose d'intégrer une unité qui ne sera consultée qu'en cas de problème international.

Pour l'instant, ils se sont faits beaucoup de matos, des amis haut placés (amiral, ambassadeur, officier des Veilleurs...). L'OESM rajoute d'ailleurs une prime de 35.000 sols par PJ pour le dédommagement.

(*) On peut attribuer ça :

1. A la prodigieuse qualité de ses contremesures (l'Union est à l'origine des meilleurs équipements)
2. A la tendance 'typiquement Méditerranéenne' à exagérer les moindres détails

C'est vous le MJ, à vous de choisir !