

FLEURS D'ÉTERNITÉ

Une mini campagne en deux scénarios pour le Monde de Ténèbres.

Le Graal du Botaniste

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu Bien accrochés. Les capacités physiques des personnages autant que leurs capacités d'investigation seront mises à contribution pour la réussite de cette aventure.

Si vos joueurs ont des personnages boostés pour le combat, n'hésitez pas à augmenter les capacités de l'opposition...

Physique ●●●●○

Social ●●○○○

Mental ●●●○○

Synopsis : L'un des personnages joueurs reçoit par erreur un colis contenant une clé USB. Celle-ci a contient des informations sur une fleur rare dotée de propriétés tout à fait étonnantes. Le colis était adressé au professeur Colbert, enseignant en botanique qui habite la même rue que le personnage. Le soir même, le professeur Colbert est assassiné et les personnages découvrent rapidement qu'ils sont eux-aussi menacés...


À la fin du scénario, les personnages en savent assez sur les découvertes de Blandish pour décider de partir pour le Guatemala.

Thème : La quête de l'immortalité, du pouvoir... « Puissance et gloire, docteur Jones ? » L'avidité qui conduit tous les participants de l'action à leur perte ultime : Blandish et son laborantin sont assassinés... Le thème est également l'avidité, car les agissements des opposants dans ce scénario reposent uniquement sur celle-ci.

Ambiance : L'ambiance est celle de la plupart des thrillers : les protagonistes sont la cible d'un danger mortel sans véritablement comprendre pourquoi et doivent tout faire pour s'en sortir. À la fois enquête policière et film d'action, ce scénario sera réussi si vos joueurs sont à la fois inquiets de la survie de leurs personnages et suffisamment en colère contre l'opposition pour être déterminés à entamer le scénario suivant, alors vous avez fait votre job.

Le cadre : N'importe quelle grande ville, américaine ou non. Le professeur Blandish était enseignant dans une université d'une grande ville, comme Boston ou San Francisco, par exemple.

Toute l'histoire : Clovis Blandish était un paléo-botaniste tout à fait honorable et sans distinction particulière jusqu'à son voyage en



Amérique Centrale, il y a six mois. Professeur à l'université de *Yourtown* il était également membre de l'amicale du musée d'histoire naturelle et considéré comme un expert en matière d'essences de fleurs de toutes sortes.

Lors de son voyage au Guatemala, il a découvert dans la *Selva* une vallée isolée présentant une flore tout à fait exubérante, présentant des analogies troublantes avec certaines époques reculées de l'histoire du monde. Une espèce de fleur, notamment, *Iaruléa Orchidia*, attira tout particulièrement son attention.

Dès son retour à la civilisation, pourvu de plusieurs spécimens de cette fleur à laquelle la population locale prête des pouvoirs de jeunesse, il se lança dans son étude. L'un de ses laborantins, Emil Jarlowsky, comprit quelles étaient les conclusions de Blandish : la possibilité d'élaborer une véritable cure de jeunesse bio, un anti-cancer naturel, bref, le graal du botaniste. En homme pragmatique, Jarlowsky alerta Conrad D. Kramer, sous-directeur de la branche Recherche et Développement de la firme *Pramble Pharmaceuticals*. Aussitôt, il se vit promettre une jolie récompense et fut invité à se faire discret, ne pas quitter son travail et ne pas flamber - le tout assorti d'une avance de 30.000 \$. Sans perdre de temps, Kramer mandata un spécialiste de ce genre de situation, Hong Saï, dont la mission était de s'emparer des travaux de Blandish et de ses spécimens.

Saï commença par faire une offre à Blandish, qui refusa. Inquiet de cette visite, le botaniste prit l'intégralité de ses fichiers informatiques et en fit une copie sur clé USB. Il envoya aussitôt cette clé à son collègue, le docteur Colbert, accompagné d'un colis contenant un spécimen vivant d'*Iaruléa Orchidia*. Malheureusement pour lui, Saï le surveillait. Comprenant ce que Blandish faisait, Saï l'élimina : il était incompatible avec les intérêts de son client que quelqu'un d'autre puisse déposer un brevet sur la fleur exotique.

En bon pro, Saï déclencha un incendie qui détruisit le laboratoire, faisant croire à la mort accidentelle de Blandish - et de son laborantin, le très gênant Jarlowsky, qui en savait beaucoup trop. Ainsi, officiellement, il ne reste rien des travaux de Blandish ou de ses découvertes, rien qui puisse venir plus tard inquiéter la *Pramble Pharmaceuticals*. Il se tourna alors vers le docteur Colbert.

Quand il arriva à l'université où exerce celui-ci le colis n'était pas encore arrivé à son destinataire. Saï s'introduisit donc dans les locaux du service courrier de l'université et y déroba le colis contenant l'orchidée. Il pensait que celui-ci contenait également la clé USB, mais celle-ci avait été envoyée dans un pli séparé, qui, lui, devait arriver directement au domicile de Colbert.

Sauf qu'à cause d'une erreur de distribution du courrier, elle est arrivée chez l'un des personnages joueurs, qui habite la même rue... Saï, ne trouvant pas trace de la clé après avoir visité le labo de Colbert, visite son appartement et sa voiture, puis va s'en prendre au scientifique lui-même...

SCÈNE 1 : LE FACTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS.

Résumé : Les personnages entrent en possession d'une clé USB contenant les travaux du professeur Blandish. Ils en apprennent plus sur ce dernier et découvrent que le véritable destinataire de la clé vient d'être victime d'un cambriolage très étrange.

Description : Tandis qu'il rentre chez lui, après une absence de plusieurs jours, l'un des personnages trouve dans sa boîte aux lettres une grosse enveloppe kraft à papier bulle. L'adresse et le nom du destinataire ne sont pas les siens et le nom de l'expéditeur est très visible, il s'agit du professeur Blandish de l'université d'une ville voisine. L'enveloppe est endommagée.

La clé est lisible sur n'importe quel PC. Les informations qu'elle contient ne sont pas codées et la plupart des documents sont des fichiers textes ou des documents PDF. Un jet d'*intelligence+sciences /6* assorti d'une lecture approfondie des documents permet (en fonction du nombre de succès) de déterminer qu'il est question d'une fleur rare d'Amérique Centrale dont il semble qu'elle présente des vertus curatives impressionnantes. À partir de trois succès sur ce jet, les personnages comprennent qu'il s'agit d'une essence inconnue ou au moins peu étudiée jusque-là, et que ses propriétés sont potentiellement incroyables : nous parlons d'un antioxydant tellement puissant qu'il serait capable de réactiver la production de certaines cellules. Difficile d'être sûr sans tests approfondis. Des photos de la fleur sont présentes sur la clé USB, et les personnages la trouveront à la fois belle et attirante. Quand ils voient les photos, faites leur faire un jet de *Composure/6*. En cas d'échec, considérez qu'ils sont maintenant obsédés par cette fleur.

Si les personnages cherchent d'abord à rapporter l'enveloppe à son propriétaire légitime, ils découvrent qu'il sera difficile d'accéder aux boîtes aux lettres de l'immeuble en question : il faut un passe ou un code. Le professeur Colbert est dans l'annuaire et il est possible de lui laisser un message - aussitôt intercepté par monsieur Saï qui a mis sa ligne personnelle sur écoute.

S'ils cherchent à contacter l'expéditeur, ils apprennent auprès de l'université que celui-ci est décédé : il y a eu un incendie dans son laboratoire quarante-huit heures plus tôt. Cela devrait suffire à exciter la curiosité des personnages.

En insistant pour contacter Colbert, les personnages peuvent découvrir qu'il est professeur à l'université. Ils réussissent alors à contacter son secrétariat, mais le professeur Colbert n'est pas disponible. La secrétaire explique qu'il y a eu un problème au laboratoire et que le professeur ne sera pas disponible de la journée. En se rendant sur place, ils ne pourront pas voir Colbert, mais pourront apprendre (*Manipulation + Subterfuge /6*) que le laboratoire de ce dernier a été visité dans la nuit.

Objectifs des joueurs : Dans cette scène, les personnages doivent en apprendre le plus possible sur la situation, et comprendre qu'ils sont potentiellement les prochains sur la liste

Objectifs du Conteur : Cette scène est une scène d'introduction typique, où le conteur présente à ses joueurs l'accroche du scénario. La sauce doit prendre lentement, et chaque élément que les personnages obtiennent doit leur donner envie d'en savoir plus, que ce soit par l'appât de la récompense (quelqu'un donnerait sans doute cher pour connaître les infos contenues sur cette clé USB) que par soucis de leur sécurité (est-ce qu'une malédiction accompagne ces informations ?)

Si les joueurs décident tout simplement de se débarrasser de la clé USB, sans contacter qui que ce soit, peu importe. Cela signifie qu'ils n'apprennent rien du tout sur la situation. Le facteur, interrogé par monsieur Saï, lui se souviendra fatalement dans quelle boîte aux lettres il a déposé la clé par erreur... Ceci-dit, cela devrait considérablement amoindrir les chances des personnages de s'en sortir plus tard...

Conséquences : Les personnages sont forcément remarqués par Saï s'ils essaient de contacter Colbert. Ils passent à la scène 2 dès qu'ils entrent en contact avec Colbert qui leur fixe rendez-vous.

SCÈNE 2 : L'OPINION DU PROFESSEUR COLBERT.

Résumé : Les personnages réussissent à rencontrer le professeur Colbert, qui leur en dit plus long sur *Jaruléa Orchidia*.

Description : Finalement, les personnages pourront contacter Colbert à son domicile à partir de 18 h 30. Celui-ci ne veut d'abord pas les rencontrer, et un jet de *Manipulation* ou de *Charisme + Expression /6* peut s'avérer nécessaire. En effet, celui-ci a eu une longue journée : dans la nuit, son labo a été visité et fouillé, et dans la journée, c'est sa serrure qui a été forcée. A priori, on lui a volé le double des clés de sa voiture et sa voiture...

Colbert ne comprend rien à cette histoire de clé USB. Il connaît Blandish et lui a parlé au téléphone il y a un peu plus de deux semaines. Il savait que celui-ci revenait d'Amérique du Sud, mais ignore ce qui lui est arrivé depuis ou sur quoi il travaillait exactement. Si les personnages lui montrent le contenu de la clé USB, il dira ne pas être au courant de cet envoi et le trouver curieux : Blandish et lui ne se connaissaient pas très bien et n'avaient l'un pour l'autre qu'un respect très relatif. En réalité, il tient Blandish pour un hippie incurable, aux méthodes douteuses.

Colbert peut assez rapidement décrypter les textes contenus sur la clé USB. Il confirmera donc les premières impressions des personnages, puis il reçoit un coup de téléphone personnel. Il explique aux personnages qu'il a un rendez-vous, rien que de très *casual* (et d'ailleurs c'est vrai) et qu'il doit les laisser. Par contre, il leur promet de les recevoir en fin de matinée le lendemain afin d'élucider de la clé : là il n'a pas le temps. Il leur propose donc de passer, soit chez lui, soit à son bureau dès le lendemain matin.

Objectif des joueurs : En apprendre un peu plus sur le mystérieux colis.

Objectif du conteur : Faire en sorte que les personnages se sentent encore plus impliqués dans l'intrigue.

Variables : Si les personnages décident de suivre Colbert - les joueurs arguant que « ouais et ben celle du PNJ qui se fait trucider parce qu'on l'a laissé se barrer et après on comprend plus rien tu nous l'a déjà faite - alors faites effectuer des jets de filature, et ceux-ci ont plutôt intérêt à... être très bons ! A moins d'avoir une marge de succès de trois, Colbert appelle les flics, et comme son bureau a été cambriolé dans la journée et qu'il y a cette histoire de clé USB, ajoutée au meurtre de Blandish... Si en plus vous avez fait jouer *Rappel Automatique* ou *Pas Même un Adieu* et que ce sont Fletcher, Lopez ou Fontana qui s'en mêlent, alors là c'est le pompon, passez à la scène 3.

Si les personnages se contentent d'aller au rendez-vous du lendemain chez Colbert, passez à la scène 4...

SCÈNE 3 : LES SUSPECTS HABITUELS.

Résumé : Les personnages reçoivent la visite d'un inspecteur de police (connu ou inconnu d'eux) qui se montre extrêmement suspicieux.

Description : Des inspecteurs de police abordent les personnages alors qu'ils sont en train de suivre Colbert ou tout simplement à leur domicile. S'ils se sont montrés désagréables avec Colbert, celui-ci a appelé les flics.

Les policiers sont rapidement au courant de la mort de Blandish mais ils croient d'abord qu'elle est accidentelle, puisque la police locale adhère à cette théorie. En fait ils s'intéressent surtout au cambriolage du labo et au vol des clés de la voiture de Colbert. Ils veulent savoir quel était l'emploi du temps des personnages, pourquoi ils s'intéressent au professeur Colbert, comment ils se retrouvent mêlés à cette histoire et, si ils ont déjà eu maille à partir avec la criminelle, comment il se fait qu'ils soient à nouveau en si bonne place dans une affaire de vol et/ou de meurtre.

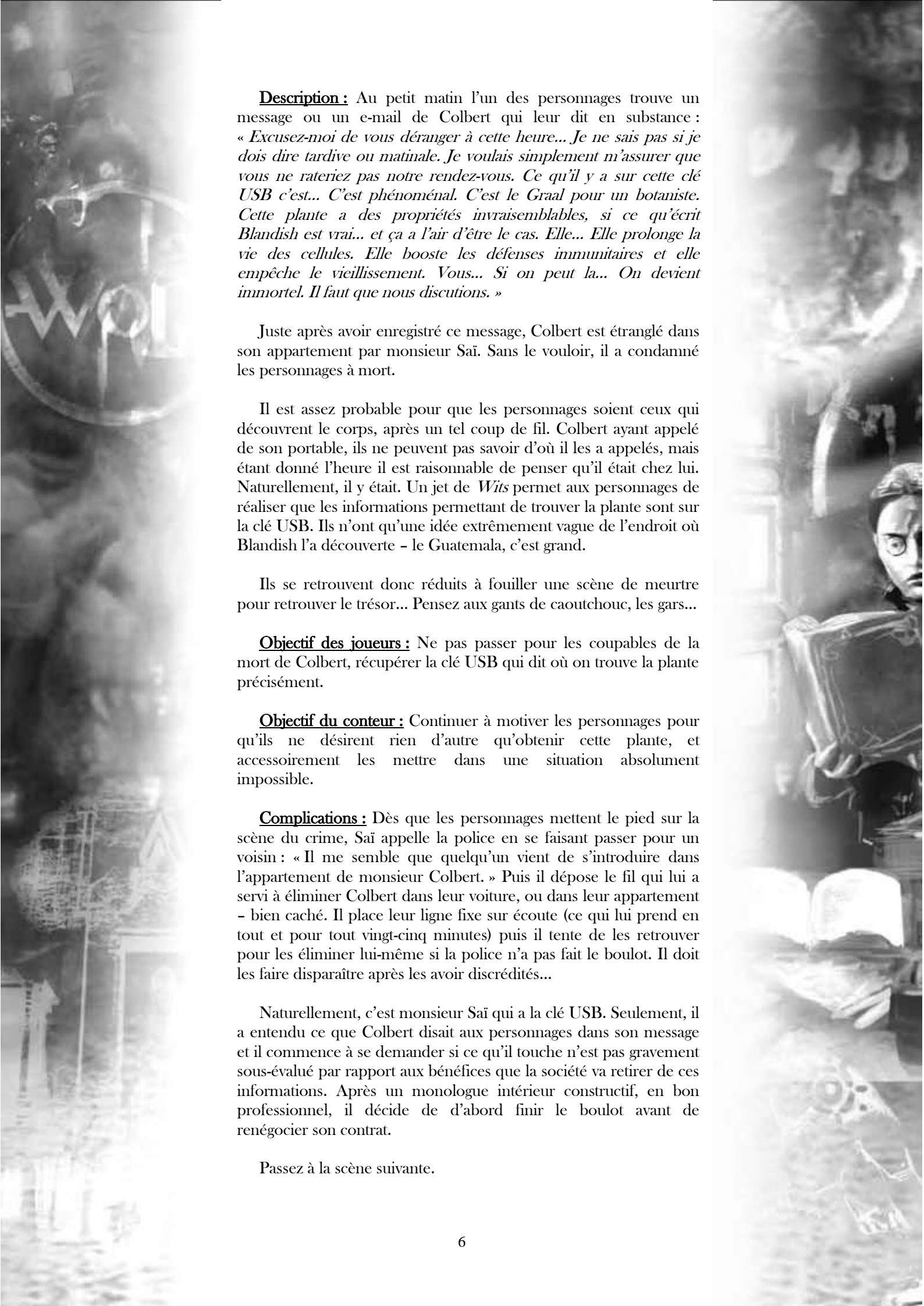
Objectif des joueurs : Démontrer l'innocence de leurs personnages.

Objectif du conteur : Enquiquiner les joueurs et faire en sorte que les personnages se sentent dans une situation tout à fait délicate.

Variables : Si les personnages font quoi que ce soit qui éveille encore l'attention de la police, les flics lanceront une surveillance. Soyons clairs, ils sont juste là pour être pénibles, poser beaucoup de question, ne pas comprendre les réponses, compliquer la situation des personnages. Une fois leurs nerfs en pelote, reprenez le cours normal du scénario...

SCÈNE 4 : CHANT DU CYGNE POUR COLBERT.

Résumé : Les personnages découvrent que le professeur Colbert a été assassiné peu de temps après leur avoir renvoyé les informations sur la *Iaruléa Orchidia*.



Description : Au petit matin l'un des personnages trouve un message ou un e-mail de Colbert qui leur dit en substance : « *Excusez-moi de vous déranger à cette heure... Je ne sais pas si je dois dire tardive ou matinale. Je voulais simplement m'assurer que vous ne rateriez pas notre rendez-vous. Ce qu'il y a sur cette clé USB c'est... C'est phénoménal. C'est le Graal pour un botaniste. Cette plante a des propriétés invraisemblables, si ce qu'écrit Blandish est vrai... et ça a l'air d'être le cas. Elle... Elle prolonge la vie des cellules. Elle booste les défenses immunitaires et elle empêche le vieillissement. Vous... Si on peut la... On devient immortel. Il faut que nous discussions.* »

Juste après avoir enregistré ce message, Colbert est étranglé dans son appartement par monsieur Saï. Sans le vouloir, il a condamné les personnages à mort.

Il est assez probable pour que les personnages soient ceux qui découvrent le corps, après un tel coup de fil. Colbert ayant appelé de son portable, ils ne peuvent pas savoir d'où il les a appelés, mais étant donné l'heure il est raisonnable de penser qu'il était chez lui. Naturellement, il y était. Un jet de *Wits* permet aux personnages de réaliser que les informations permettant de trouver la plante sont sur la clé USB. Ils n'ont qu'une idée extrêmement vague de l'endroit où Blandish l'a découverte - le Guatemala, c'est grand.

Ils se retrouvent donc réduits à fouiller une scène de meurtre pour retrouver le trésor... Pensez aux gants de caoutchouc, les gars...

Objectif des joueurs : Ne pas passer pour les coupables de la mort de Colbert, récupérer la clé USB qui dit où on trouve la plante précisément.

Objectif du conteur : Continuer à motiver les personnages pour qu'ils ne désirent rien d'autre qu'obtenir cette plante, et accessoirement les mettre dans une situation absolument impossible.

Complications : Dès que les personnages mettent le pied sur la scène du crime, Saï appelle la police en se faisant passer pour un voisin : « Il me semble que quelqu'un vient de s'introduire dans l'appartement de monsieur Colbert. » Puis il dépose le fil qui lui a servi à éliminer Colbert dans leur voiture, ou dans leur appartement - bien caché. Il place leur ligne fixe sur écoute (ce qui lui prend en tout et pour tout vingt-cinq minutes) puis il tente de les retrouver pour les éliminer lui-même si la police n'a pas fait le boulot. Il doit les faire disparaître après les avoir discrédités...

Naturellement, c'est monsieur Saï qui a la clé USB. Seulement, il a entendu ce que Colbert disait aux personnages dans son message et il commence à se demander si ce qu'il touche n'est pas gravement sous-évalué par rapport aux bénéfices que la société va retirer de ces informations. Après un monologue intérieur constructif, en bon professionnel, il décide de d'abord finir le boulot avant de renégocier son contrat.

Passer à la scène suivante.

SCÈNE 5 : QUELQU'UN A APPELÉ LA POLICE ?

Résumé : La police arrive sur les lieux du crime et y trouve les personnages.

Description : Les personnages cherchent la clé USB et ne la trouvent pas, forcément, quand deux flics font irruption dans l'appartement, flingue au poing. Plusieurs options :

Se rendre. C'est de loin la plus raisonnable, mais c'est celle qui les met le plus en difficulté. L'arme du crime est retrouvée chez l'un d'entre eux, le message du professeur Colbert est louche, il les a déjà contactés à leur sujet la veille... Les personnages ont de longues heures de garde à vue et d'interrogatoire devant eux...

Si les choses en viennent là, les personnages comparaissent devant un juge et leur avocat (commis d'office ou non) réussit à convaincre ce dernier qu'il existe un doute raisonnable et que ses clients doivent être libérés sous caution. Le montant n'est même pas trop élevé (une certaine compagnie pharmaceutique a graissé des pattes). Naturellement, tout cela pue le coup fourré, mais quelle autre opportunité auront-ils de sortir de prison ?

S'enfuir. Organisez la chose de façon réaliste. Il n'y a pas d'issue de secours en fer forgé sur le côté de l'immeuble de Colbert, mais si vos joueurs ont créé des acrobates, ils ont une chance. Il sera cependant peut être nécessaire de :

Neutraliser les flics. Si les personnages leur en laissent l'occasion, les flics appellent immédiatement du renfort. Si les personnages réagissent vite (l'un d'entre eux faisait le guet ?) ils peuvent neutraliser les deux flics et prendre la poudre d'escampette. Ils disposent alors d'un peu de temps pour décider de la suite à donner aux événements...

S'ils réussissent à échapper à la police, ils sont tout de même contactés par Saï qui leur donne son rendez-vous. Vous pouvez dès lors passer à la scène suivante.

Objectif des joueurs : Ne pas passer pour les coupables de la mort de Colbert, récupérer la clé USB qui dit où on trouve la plante précisément.

Objectif du conteur : Continuer à motiver les personnages pour qu'ils ne désirent rien d'autre qu'obtenir cette plante, venger la mort de Colbert, découvrir le fin mot de l'histoire... Et accessoirement les mettre dans une situation absolument impossible.

Complications : Dès que les personnages mettent le pied sur la scène du crime, Saï appelle la police en se faisant passer pour un voisin : « Il me semble que quelqu'un vient de s'introduire dans l'appartement de monsieur Colbert. » Puis il dépose le fil qui lui a servi à éliminer Colbert dans leur voiture, ou dans leur appartement - bien caché. Il ruine les ordinateurs. Il place leur ligne fixe sur écoute (ce qui lui prend en tout et pour tout vingt-cinq minutes) puis il tente de les retrouver pour les éliminer lui-même si la police n'a pas fait le boulot. Il doit les faire disparaître après les avoir discrédités...

Variables : « On en a rien à foutre, on en a fait une copie sur notre disque dur, » déclare fièrement un de vos joueurs. Ah Ah ! Hélas, monsieur Saï a effacé les disques durs - il a une mini-boîte à EMP pour ça. Et si c'est une clé USB que les personnages ont gardée sur eux, la copie est défectueuse... Vraiment, ce n'est pas de chance... En l'occurrence, se barrer du lieu du crime sans vouloir retrouver la clé USB est *la* solution. Seulement elle ne leur évite pas une fouille de leur appartement par la police - où on découvre l'arme du crime, par exemple...

Cette scène vous permet de broder pas mal : confrontation avec la police, interrogatoires, emprisonnement, procès... Prévoyez la chose, mais ne faites pas durer trop longtemps. Les personnages ne doivent pas trop longtemps être détournés de leur quête de l'orchidée qui est le véritable moteur du scénario.

SCÈNE 6 : RENDEZ-VOUS AVEC LE TUEUR.

Résumé : Les personnages se retrouvent face à face avec monsieur Saï, ou plutôt, ils tombent dans ses griffes.

Description : Dès qu'il en a l'occasion, monsieur Saï tente d'éliminer les personnages. Le plus sûr moyen pour cela, selon lui, est de les contacter et de leur tendre un piège en les attirant avec la clé USB. Il leur passe donc un coup de téléphone d'une cabine téléphonique, leur donnant rendez-vous dans une zone industrielle le soir même.

Une fois sur les lieux, il tente d'abattre les personnages, à distance puis *close and personal*.

Objectif des joueurs : Se blanchir du meurtre de Colbert, récupérer la clé USB qui dit où on trouve la plante précisément, survivre.

Objectif du conteur : Faire en sorte que les personnages atteignent leurs objectifs pour pouvoir passer au scénario suivant sans pour autant que cela soit facile.

Complications : Tuer l'un des personnages-joueurs maintenant est une très mauvaise idée. Cependant, monsieur Saï peut en blesser un, pas trop grièvement. Laissez les personnages organiser la capture de Saï. Celui-ci ne se laissera pas prendre vivant et ne laissera rien percer de la raison de ses agissements. Il n'a pas d'empreintes, pas d'identité.

La seule chose qu'il ait, c'est la clé USB. Elle est trop précieuse pour qu'il ne la garde pas sur lui. Au plus fort la pogne. La meilleure stratégie pour vos joueurs est de faire en sorte que l'un d'eux reste en embuscade.

Par contre, se blanchir risque d'être compliqué pour les personnages. Si ils ont prévenu les flics, ceux-ci sont prêts à admettre qu'il y a un détail qui coince et que leur version coïncide avec la présence d'une vraisemblable barbouze... Mais où sont les preuves de leur innocence et de l'implication du mystérieux asiatique dans le meurtre du professeur ? Il a la clé USB, c'est vrai. Face à un

tribunal, c'est mince. Qui plus est, dans ce cas, les flics risquent fort de garder la clé USB, pièce à conviction - ce qui permet à la firme de la récupérer discrètement. Les personnages peuvent-ils vraiment se le permettre ? Au contraire, il vaut mieux ne pas impliquer des flics obtus et s'envoler tant qu'ils ne sont pas passés en audience...

SCÈNE 7 : DÉCORTIQUER LE MC GUFFIN.

Résumé : Les personnages ont enfin récupéré la clé USB, ils tiennent entre leurs mains le secret de l'immortalité. Il ne leur reste plus qu'à s'envoler, et échapper à la police.

Description : Soyons clairs : un ordinateur portable et des billets d'avion pour le Guatemala, c'est tout ce dont les personnages ont besoin désormais. Ils découvrent que Colbert a enregistré un fichier qui vient s'ajouter à ceux de Blandish : le résumé de ce que ce dernier a découvert, autrement dit *Iaruléa Orchidia* pour les nuls. Les personnages apprennent donc en très clair que la sève de cette fleur est une véritable panacée, qui contre les effets du vieillissement et renforce l'immunité. Elle rend immortel, tout simplement, et aussi bien Blandish que Colbert, deux scientifiques éminents, en semblaient certains.

Problème : comment s'approprier la plante ? La réponse est simple, il faut quitter le pays. Problème supplémentaire : la police est à leur trousses pour le meurtre de Colbert et/ou celui d'un inconnu. La prison les attend ? Soit ils se rendent et c'est la fin du scénario (pourquoi pas), soit ils foncent vers l'Amérique Centrale.

Objectif des joueurs : Décider quoi faire.

Objectif du conteur : Faire en sorte que les personnages décident de partir pour le Guatemala.

Complications : Faites sentir aux personnages qu'ils ont peu de temps. La radio diffuse l'annonce de la mort de Colbert (si c'est approprié) ou de la fusillade dans la zone industrielle (si ça l'est plus). Elle parle d'un témoin qui affirme avoir assisté à la fusillade en question. C'est exact et celui-ci, un veilleur de nuit, a vu qui a tiré le premier, comment il était placé. Il peut attester que c'était bien une embuscade, renforçant ainsi la thèse des personnages. Ceci est tout simplement optionnel et ne servira que si vous souhaitez que les personnages puissent revenir à leur ancienne vie. Pour l'instant, cela devrait avant tout vous servir à leur faire comprendre que c'est soit la cavale tant que leur photo n'a pas été distribuée à tous les postes de douane, soit la cabane, le goudronnage des routes, les corvées de patates... Pour parler des douceurs...

Avant que les personnages ne s'embarquent pour l'aéroport, faites monter la pression. Un petit contrôle de police, un motard qui les fait se ranger sur le bas-côté parce que le feu arrière gauche s'allume mal... Mais ne les empêchez pas de s'embarquer. Des jets de *Streetwise* ou des *Contacts* peuvent leur être utiles pour obtenir de faux passeports, mais ils ne pourront embarquer aucune arme. Par contre, retirer tout ce qu'ils ont de liquide est possible...

Conclusion : Selon toute vraisemblance, les personnages s'embarquent vers le Guatemala, en rêvant d'immortalité...

« Ce qu'il y a sur cette clé USB
c'est... C'est phénoménal. »

Appendice.

Les Personnages non joueurs.

Inspecteur Derek Fletcher, Brigade Criminelle.

Utilisez les caractéristiques des policiers (World of Darkness, p. 205-206).

Description : L'inspecteur Derek Fletcher est un homme d'une quarantaine d'années, plutôt costaud, au visage un peu rouge et à la face carrée. Ses deux yeux noirs sont solidement enfoncés dans son crâne qui évoque le garçon boucher.

Vertu : Justice. Derek Fletcher a horreur que le criminel s'en sorte. Pour lui, le monde est bien ordonné en deux catégories et son devoir de flic, c'est de faire le tri. Il déteste se tromper.

Vice : Paresse. Le problème de Fletcher, c'est son manque d'énergie. Peut-être qu'il s'épuise sur les mauvaises choses, peut-être parce qu'il a l'impression que parfois ça ne vaut pas la peine. Il ne va pas jusqu'au bout, il peut abandonner en cours de route.

Antécédents : Vous n'êtes pas un vieux routard, mais vous avez tout de même vos dix années de bouteille en tant qu'inspecteur. Vous êtes un flic procédurier et routinier, mais peut-être l'un des plus ouverts au surnaturel...

Inspecteur Hector Lopez, Brigade Criminelle.

Utilisez les caractéristiques des policiers (World of Darkness, p. 205-206).

Description : Hector Lopez, est un jeune gars qui ne doit même pas encore avoir trente ans, hispano, coiffé et rasé de très près – exhalant une très forte odeur d'antiperspirant. Ses yeux sont très cernés, et sous le vernis, on sent qu'il est à bout de nerfs, au bord de l'explosion. Il termine chaque phrase d'un reniflement.

Vertu : Prudence. Lopez a vu le *hall of fame* du commissariat, la liste des agents tombés dans le cadre du service. Il n'a pas du tout envie d'en faire partie, surtout avec l'arrivée de ses deux gamins.

Vice : Orgueil. Lopez veut plus, il veut percer, il ne veut pas être pris en faute. Il n'est pas ambitieux pour l'ambition, mais il veut qu'on se souvienne de lui comme un flic sans tache.

Antécédents : Vous n'êtes pas inspecteur depuis très longtemps, mais vous êtes soucieux de vous imposer. Il faut dire, avec l'arrivée des jumeaux, vous ne supportez plus de vivre dans ce trois-pièces merdique, dans ce quartier pourri... Vous accumulez les heures supplémentaires, vous renoncez à vos congés pour joindre les deux bouts. Votre femme n'y comprend rien : elle vous demande d'être plus présent alors que vous vous sacrifiez pour elle... Résoudre une affaire importante, coincer un meurtrier que personne n'avait repéré... Voilà qui vous permettrait de vous démarquer...

Inspecteur Harry Fontana, Brigade Criminelle.

Utilisez les caractéristiques des policiers (World of Darkness, p. 205-206).

Description : Fontana a la quarantaine bien entamée et vingt-trois ans de métier derrière lui. Brun comme un *latin-lover*, les tempes grisonnantes, il mesure un mètre quatre-vingt-onze et pèse quelque chose comme 125 kg. Malheureusement pour lui, ce n'est pas que du muscle. Il souffre d'obésité, et en subit les inconvénients (souffle court, pas d'endurance, sueur abondante). Il s'essuie constamment le cou, le front et les joues avec un mouchoir en tissu gris. Ses costumes trois pièces sont impeccables le matin, douteux en début d'après-midi et bons à laver longtemps avant qu'il ait l'occasion de terminer sa journée.

Vertu : Justice. Sous des airs de vieux flic obèse et fatigué, Fontana est un homme intègre, et tout à fait opiniâtre. Il peut même devenir vicieux quand il s'agit de choper un criminel.

Vice : La cupidité. Ouais. C'est par là qu'il pêche. Ce n'est pas qu'il soit corrompible - il ne l'est pas. Par contre, il louche sur ceux qui ont de la fortune et ressent une certaine jalousie à leur égard - et par extension à l'égard de tous ceux qui ne sont pas flics.

Antécédents : Vous avez vingt-trois ans de métier et en vingt-trois ans, vous avez vu des dizaines et des dizaines de meurtres. Une chose est sûre pour lui : il suffit d'être un être humain pour avoir l'étoffe d'un meurtrier, et quiconque cherche à le faire dévier vers des histoires ésotériques d'appel de l'au-delà cherche simplement à se couvrir...

Hong Saï, Professionnel de ce genre de situations.

Attributs: Intelligence 3, Wits 3, Resolve 3, Strength 2, Dexterity 4, Stamina 3, Presence 3, Manipulation 2, Composure 4

Compétences: Academics 2, Crafts (Rifle Repair) 3, Investigation 2, Athletics 2, Brawl 2, Firearms (Sniper Rifle) 4, Stealth (Reposition) 3, Survival 2, Weaponry 2, Empathy 1, Intimidation 2, Subterfuge 2

Merits: Combat Awareness, Direction Sense, Fighting Style: Sniping 3, Fighting Style : Chain Weapons 3, Fighting Style : Spetsnaz Knife Fighting 2, Meditative Mind

Volonté : 7

Moralité : 3

Vertu : Endurance. Il y va parfois lentement, mais il va jusqu'au bout.

Vice: Orgueil. Le goût du travail bien fait...

Initiative: 8

Défense: 3

Vitesse : 11

Santé : 8

Description : Un petit asiatique d'un âge indéfini, assez jeune, habillé de façon classique.

Antécédents : Son parcours est classé secret défense.

Conseil d'Interprétation : Pas de parole inutile, pas d'émotion. Vous êtes un professionnel, c'est tout... Il n'y a rien de personnel dans tout cela.

*Les atouts de Monsieur Saï sont tirés de **Armory**. Si vous n'avez pas accès à ce supplément, ne le téléchargez pas illégalement, considérez simplement que c'est un assassin très dangereux, boostez ses compétences de combat, son score de défense et son score d'initiative. Et si vraiment vous n'en pouvez plus, écorchez un chat, ou quelque chose, mais arrêtez de jouer les dés...*

*Un scénario conçu par Arthis Jolimont
(vincentgin@hotmail.com)*