

# Cargo me nuit

par Alias

*Un mystérieux commanditaire engage les PJ pour aller récupérer un objet, qui serait toujours dans l'épave d'un cargo qui a sombré au large de Copacabana, il y a de nombreuses années.*

## Synopsis

Les personnages sont des aventuriers, chasseurs de trésor, dilettantes et autres gens moyennement recommandables. Ils sont engagés par un mystérieux commanditaire pour aller récupérer un objet, qui serait toujours dans l'épave d'un cargo qui a sombré au large de Copacabana, il y a de nombreuses années.

L'objet est une caisse standard, d'un volume d'environ un demi-mètre cube ; elle doit peser, en tout, une centaine de kilos ; elle était cachée dans un double fond de la salle des machines. Les personnages doivent la ramener intacte, de préférence ; il y a une prime substantielle sur ce point. De même, s'ils ne ramènent pas la caisse mais ont une preuve substantielle qu'elle et son contenu ont été détruits, le commanditaire payera. Les tarifs sont très intéressants – trop, peut-être...

## Ce qui n'est pas dit

Le commanditaire en question est un Atalen, Aerken Taljarin (ce n'est pas son vrai nom), qui se trouve avoir été expulsé de Copacabana en 2181, après une sombre histoire de trafic. Ladite affaire s'était quand même soldée par un assaut de la Douane et l'explosion d'un navire, à quelques centaines de

mètres des plages de Leblon. Évidemment, c'est un pan de son histoire dont il ne se vantera pas.

L'objet est un objet siyansk, un de ces artefacts que les Siyani ramènent à grands frais d'au-delà de la Sphère, qui coûtent un prix prohibitif et finissent par provoquer des catastrophes. Les Siyani l'appellent « Le Siffloiteur ». Le commanditaire l'a volé à ses employés d'alors – la GMS – et a essayé de le faire transiter sur Terre pour le revendre à un collectionneur highlander. Les choses ont mal tourné lorsque la Rose de Mars, la Douane et les agents de la GMS ont voulu récupérer l'engin. La bataille sur le vaisseau a donné lieu à de grandes scènes d'hystérie et des trahisons multiples, avant le grand boum final.

Enfin, ce qu'un peu tout le monde a oublié depuis, c'est que, sur l'emplacement du naufrage, a été construit la Vidigal Aquaria.

## L'objet

Le Siffloiteur est, pour les Siyani, un instrument de musique. Il fonctionne sous l'influence de champs de Tzegorine et émet, selon les variations de ces champs ambiants, des sifflements plus ou moins disharmonieux. Le problème est que le plus gros des sons émis le sont en dehors de la gamme audible

par les Antropomorphes et ont des effets désastreux sur les comportements des individus. Ils ont tendance à provoquer des changements de comportement, des crises d'angoisse voire, lors d'exposition prolongée, des crises de démence.

Une théorie conspirationiste atlanoeyldarin, à la mode après la chute de l'Arlauriëntur, dit que les Siyani ont précipité cette chute en cachant des Siffloiteurs pour rendre fous les dirigeants. Quoi qu'il en soit, ce genre d'engin est très recherché par les Siyani, très interdit par le Cepmes (classé dans le domaine des armes psychotropes) et, du coup, très cher (on parle de plusieurs millions de crédits...).

Pour tout arranger, il a aussi, à forte puissance, des effets amplificateurs et disrupteurs sur les Arcanes : toute utilisation d'Arcane devient incontrôlée et de cinq niveaux plus puissante ; un simple message télépathique peut devenir une attaque mentale.

## L'épave

Aerken peut donner les coordonnées précises de l'endroit où a coulé le navire. Il s'agissait d'un des multiples cargos qui font du cabotage (et du trafic) le long des côtes sud-

américaines, le « Santa Cruz 122 ». Si les personnages essayent de se renseigner sur l'engin et les événements qui l'ont amené à servir de terrain de jeux aux poissons de la baie, ils ne trouveront que quelques coupures de presse sur le naufrage d'un cargo – mais vont éveiller l'attention de la Douane et de la Rose de Mars, qui gardent encore un œil sur l'affaire. Ceux-ci vont probablement surveiller les personnages et, si nécessaire, tenter de les dissuader d'enquêter là-dessus.

L'autre surprise qui attend les personnages est que l'endroit indiqué pour le naufrage est aujourd'hui en plein milieu de la Vidigal Aquaria, un des quartiers les plus luxueux, les plus touristiques et – du coup – les mieux surveillés de Copacabana (construit entre 2220 et 2235). En plein, comme dans « au centre de la tour Atalen Central » ; là où se trouvent l'ambassade des Ligues atlani et d'autres choses un tantinet sensibles... La bonne nouvelle, c'est que c'est une fausse piste : les Atlani n'ont pas été taquins au point de construire leur QG terrien sur une épave de cargo, mais ça peut occuper les personnages un moment.

En enquêtant auprès des archives, du cadastre et des entreprises de travaux publics qui ont travaillé sur le projet, il apparaît que la zone a été nettoyée au préalable et les épaves qui gisaient au fond ont été déplacées plus loin, voire vendues à des ferrailleurs ; le Santa Cruz entre dans la première catégorie. Au demeurant, le chantier de nettoyage semble avoir été le théâtre d'accidents bizarres, de morts suspectes et de troubles psychiatriques.

Toujours est-il que le Santa Cruz repose, par une cinquantaine de mètres de fond, couché sur le côté, à quelques brasses de Vidigal Aquaria ; là encore, pour y arriver, il faudra être discret : bateau furtif, sous-marins de poche, voire passer par les sas de ser-

vice de l'Aquaria et emprunter un submersible de maintenance. L'approche de l'épave est assez aisée, mais les personnages attentifs peuvent noter deux choses : d'une part, que le navire a coulé suite à une série de très fortes déflagrations survenues à l'intérieur, dans le compartiment cargo ; d'autre part, que l'épave a été visitée il y a peu (quelques semaines), par des gens peu discrets, qui ont taillé au laser de découpage un peu partout.

Notamment au niveau de la salle des machines, qui a complètement disparu...

#### *Note annexe*

Si les personnages ne sont pas doués en plongée ou n'ont pas le matériel ad hoc, l'épave se trouvera dans une casse navale de Frontera.

### **Ciel, j'ai égaré ma salle des machines !**

Il va falloir aux personnages déployer les grands moyens pour apprendre ce qui s'est passé, pour une très bonne raison : personne n'a rien dit. Le découpage et l'enlèvement de la salle des machines du Santa Cruz ont été faits sans autorisation, sous couvert d'une opération de renflouage générique, par une bande de petits bricoleurs qui allient pragmatisme et appât du gain : des promoteurs immobiliers. Les retracer ne sera pas très difficile : même s'ils ont utilisés quelques sociétés-écran, il existe assez peu de compagnies capables de transporter une salle des machines de cargo, même en plusieurs parties...

Dans le cas présent, la Trevor Lopez Estate est une des entreprises en vue de la Vidigal Aquaria ; elle a même fait partie du consortium initial, qui a construit le complexe, et le fait qu'elle n'ait pas fait faillite avant la fin du chantier témoigne de son solide sens des affaires (à défaut de sens moral...). Elle s'est mise en tête de cons-

truire une grosse boîte de nuit, à thème maritime, et pour cela a récupéré l'épave du Santa Cruz – discrètement, car elle sait que la Douane a un œil dessus.

Après rénovation partielle, plusieurs pièces du cargo naufragé trônent dans le complexe flambant neuf « Mariner », qui va ouvrir ses portes dans quelques jours. La salle des machines elle-même a été complètement aménagée en dancefloor – et personne n'a trouvé la cache du Siffloleur, maintenant sous la scène centrale. Ce ne serait pas tant un problème si la boîte de nuit n'était équipée d'un arsenal impressionnant en matière d'amplificateurs à champ sectoriel. C'est-à-dire, une technologie basée sur les champs de Tzegorine...

### **N'ayons l'air de rien**

Si les personnages n'ont pas compris l'étendue du problème, la Rose de Mars, si. C'est elle qui a fait sauter le cargo, en espérant avoir éparpillé le Siffloleur ; pas de bol, il n'était pas dans la soute... Si les personnages ont une raisonnablement bonne réputation, ils tenteront d'en appeler à leur esprit civique, avant d'user d'un savant mélange de dédommagement pécuniaire et de menaces bien senties (par exemple, les faire embastiller par la Douane, puis leur proposer un marché...).

Le problème est que ce genre d'arrangement ne fait pas du tout les affaires d'Aerken, qui risque de faire appel à des gens encore moins recommandables que les personnages, pendant que la GMS rameute-t-elle aussi le ban et l'arrière-ban des mercenaires douteux pour tenter de récupérer sa propriété ; dans ces conditions, les personnages peuvent aussi décider de faire cavalier seul et/ou de trahir tout le monde, mais ce n'est probablement pas très bon pour leur petite santé...

Évidemment, pour ne rien arranger,

l'agence immobilière niera tout en bloc et refusera de reculer la date d'inauguration.

## Blood on the dancefloor

Récupérer le Siffloteur ne sera pas une mince affaire ; les personnages peuvent tenter de pénétrer sur le site, encore un peu en plein chantier (les amplis sectoriels sont arrivés en retard, personne n'a encore eu le temps de les tester, ce qui fait flipper les ingénieurs du son...) et donc actifs jour et nuit.

En se faisant passer pour des ouvriers, ils pourront repérer les lieux, mais il est peu probable qu'ils puissent récupérer l'engin : trop de monde. S'ils y arrivent néanmoins, les sbires adverses arriveront à ce moment et ça va être la grosse bagarre sur le chantier.

Si le déhemme se sent d'humeur stressante, il peut décider que l'inauguration a lieu le lendemain soir, plus de temps pour cambrioler, il faut entrer et agir. Imaginons donc une boîte de nuit toute neuve, bondée. Au thème « marins, cargos et tout », qui passe de l'indus' à fonds les amplis, et les effets du Siffloteur qui commencent à se manifester. Il va falloir, d'une part, couper les amplis sectoriels au plus vite, puis récupérer le bidule (qui, je vous le rappelle, pèse dans sa caisse une centaine de kilos – sans sa caisse, une dizaine, mais les effets seront nettement plus forts), et enfin échapper à la Foule Hostile et aux Sbires Aussi Hostiles.

## Note latérale sans aucun rapport

Je conseille au déhemme de se procurer l'album « Tales from the Engine Room », de Marillion and the Positive Light, d'une part parce que j'aime beaucoup Marillion, d'autre part parce que ça change de la techno tchic-boum traditionnelle, et enfin parce que le thème s'y prête.

## Conclusion

Théoriquement, il serait bon que la Rose de Mars récupère l'engin : ils sont alliés avec la Douane, représentante des Autorités locales et il ne vaut donc mieux pas les contredire, à moins d'être tenté par un très long exil, très loin. Les personnages peuvent néanmoins tenter d'engourdir le bidule, profitant de la conclusion, pour le revendre au plus offrant ; c'est jouable, mais pas forcément très prudent au vu du manque flagrant de scrupules des acheteurs potentiels.

Cela dit, il reste très probable que, à la fin des événements, il n'y ait plus rien à vendre...

Quoi qu'il en soit, l'inauguration du « Mariner » fera la une des journaux. Il serait peut-être bon que les personnages ne soient pas sur les photos...

## Rubrique « people »

Suivant le degré de solidité des personnages et l'ambiance que le déhemme veut donner, préconiser d'utiliser des sbires avec une Valeur moyenne de 11–13. Leurs alliés (potentiels) de la Douane et de la Rose de Mars ont des VM de 12–13. Comme on est à Copacabana, la plupart des gens évitent de sortir l'artillerie lourde et, du coup, tout le monde est équipé avec des neutralisateurs, des matraques à générateur de choc, etc. ; quelques rares cas cliniques ont pris des flingues plus conventionnels, équipés (ou non) de balles en caoutchouc. Seule la Douane a potentiellement des générateurs de plus gros trous.

\*\*\* \*\*

**Rappel :** ce 10<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Limule (en sa qualité de gagnant du 9<sup>ème</sup> concours) :

- thème : avec le temps, va, tout s'en va ;
- élément : tombé dans l'eau.