

Étoile passagère. Demain, en main Et toile, passage, erre de mains en mains

par darkgrinder

Un tableau de Renoir est mis en vente par un musée de Berlin désireux de lever des fonds pour se protéger des réalités invasives. Le Renoir étant l'objet de la convoitise de diverses puissances, l'acheter et le conserver ne sera pas de tout repos.

Aide de jeu

Pour que tout le monde puisse comprendre sans souci ce scénario.

Le background : plusieurs réalités ont envahi la terre des années 1990 dans le but de lui voler ses possibilités. Les mondes principaux du scénario sont :

Le Japon technologique : un monde où l'argent est le centre de tout, le capitalisme poussé à l'extrême.

L'empire du Nil : un monde des pulps genre 1930 mélangeant super héros, religion égyptienne et gadgets bizarroïdes.

Possibilités : « Énergie de la création, des choix ». Les chevaliers tempêtes possèdent des possibilités.

Chevaliers tempêtes : personnes capables sous leur réalité même dans des mondes qui leurs sont étrangers à l'inverse de monsieur tout le monde. Les joueurs sont des chevaliers tempêtes.

Le contexte

Le scénario se passe dans Berlin, une ville réputée pour son ouverture d'esprit, où la majorité des réalités sont présentes.

Là bas, un grand musée, le Alte Na-

tionalgalerie, afin de préserver de la convoitise des réalités invasives et des voleurs, met à contribution les compétences de tout un contingent de gardiens.

Les salaires pesant lourdement sur les finances du musée, le directeur Meinhardt Von Mayhauss n'a d'autre choix que de vendre une des œuvres qu'il expose (cela évidemment en accord avec le gouvernement de Berlin). Son choix s'est porté une peinture de Renoir; *Sous le soleil exactement*.

<http://www.linternaute.com/sorties/exposition/sous-le-soleil-exactement/diaporama/images/2.-12--Renoir12.jpg>

Afin d'engendrer un maximum de surenchères, il a averti les différentes ambassades présentes à Berlin que chacune pouvait envoyer un ou deux émissaires, pas plus par mesure de sécurité.

Pour la gloire de l'Amérique !

D'autre part, un important organisme contacte les joueurs (le bloc Rauru, Hantu S.A.R.L... ici mettons le conseil de Delphé ; un organisme américain créé pour gérer l'état de crise et

qui a pour particularité de recenser un maximum de chevaliers tempêtes).

Arrivés au lieu de rendez-vous, c'est Joshua Jackson qui s'occupera des joueurs. Joshua est un mêtisse très stressé (mains tremblantes, cigarette...).

Hormis cela c'est un homme énergique et s'il a obtenu une place élevée au sein du conseil de Delphé, c'est en partie parce qu'il adhère pleinement à leurs méthodes cavalières (secrets diplomatiques, meurtres, etc.).

Voici des extraits du genre de discours qu'il pourrait tenir aux PJ :

- L'Amérique est meurtrie et nous avons besoin de vous pour sa gloire contre les envahisseurs.

- A Berlin, centre de négociations avec ces terroristes venus d'ailleurs, vont s'engager des enchères. Bien sûr, pas une enchère comme les autres, sera mis en vente un Renoir. Et nous avons fort à parier que cette grande œuvre renferme des pouvoirs au-delà de la simple expression artistique.

- Qu'est-ce qui nous fait penser que ce Renoir est un fragment d'éternité ? Le fait que ce traître de direc-

teur, que ce félon boshe ait contacté les envahisseurs pour son profit personnel. Jamais ceux-ci n'auraient répondu présents s'ils ne soupçonnaient pas l'importance de la toile.

- Bien évidemment notre belle nation ne peut laisser faire cela. Les États-Unis d'Amérique vont donc acquérir ce Renoir.

- Ce que j'attends de vous ? Que vous veniez nous protéger durant le séjour, moi et la peinture.

- Nous ne pouvons bien évidemment pas engager les services militaires habituels, il nous faut des hommes qui ont du nez et connaissent les pouvoirs des envahisseurs ».

Enfin, après discussion et la prise d'engagement des joueurs (si c'est l'argent qui les motive, le conseil a les moyens ; s'ils ne sont ni altruistes ni vénaux, le conseil sait mettre la pression).

Enchères et surenchères

Les joueurs débarquent donc à Berlin. Joshua les loge dans l'hôtel qui lui aura paru le plus discret.

Il restera 4 jours aux joueurs avant les enchères lorsqu'ils seront installés.

A partir de là, les joueurs font ce qu'ils veulent. Le plus intéressant pourrait être d'aller quérir des renseignements au musée.

En ce cas en plus de la visite il est possible qu'ils se mettent en quête des personnes qui seront présentes aux enchères.

Par persuasion du directeur par exemple (score de volonté du directeur 15) ou plus dangereux et plus difficile en fouillant des fichiers informatiques ou la paperasse du musée auquel cas il est fort possible que ça se termine mal pour les joueurs étant donné les protections accrues du musée.

Les protagonistes présents seront : Testuda Yokoama (Japon), Henrico Gorim (terre pure) Jérôme Darmon : un archiprêtre français (cyberpapauté), Jackson du conseil de Delphe Mahagag Cyrbrynn : un bri-

tannique (Aysle), et Mehagan : une Irlandaise (Aysle), Lord Byron Huberhood (Orrorsh).

Je conseille de révéler ces renseignements dans cet ordre croissant de difficulté.

Les joueurs remarqueront alors sans doute aussi que personne de l'empire du Nil ne sera présent, ce qui est plus qu'étrange étant donné leurs ressources financières.

De plus, ils noteront que le Japon sera présent. Ceci étant, les chances de remporter les enchères sont alors quasi nulles étant donné le monstre financier qu'est le Japon technologique.

A partir de là, les joueurs seront poussés à l'attentat sur la personne de Testuda.

S'ils ne prennent pas l'initiative d'eux-mêmes ou s'ils ne possèdent pas le renseignement, c'est Jackson qui le fera. Et ce, un jour seulement avant le jour J (moment où lui obtiendra le renseignement).

Connaissant son nom il est possible de connaître sa localisation, Testuda est le PDG d'une chaîne d'usine spécialisée dans la fabrication d'alarmes, une filiale Kanawa. C'est d'ailleurs lui qui protège la majorité des musées berlinois.

S'ils passent par l'attentat, ils ont carte blanche.

-Sniper si ils sont vraiment très bon au fusil, en conséquence il y a peu de chance que cette option soit viable pour eux.

-Attentat à l'explosif s'ils s'y connaissent dans ce domaine

-Une attaque classique, en plein Berlin est osée mais pourquoi pas.

-Et finalement, sans doute le plus simple, provoquer un accident de voiture. Auquel cas je conseille au MJ la résolution événementielle de compétence :

A. S'approcher du véhicule ce qui avec la circulation ce n'est pas si facile

que cela (véhicule terrestre 6)

B. Suivre la voiture sans en avoir l'air jusqu'au moment propice (art comédie)

C. Percuter celle-ci suffisamment violemment lors du passage en voie rapide pour provoquer l'accident (véhicule terrestre 6 chaque niveau de succès inflige une blessure aux personnes présentes dans la voiture)

D. Ne pas finir arroseur arrosé (véhicule terrestre 13)

Le nombre de rounds pour réaliser la première étape n'est pas important

Si l'étape B ou C échoue s'engagera une course/poursuite ce qui compliquera évidemment les choses. Surtout que Testuda se déplace avec des 2 Yakusas grands adeptes d'uzi

Viendra ensuite le jour des enchères à la date prévue.

Durant les enchères les joueurs pourront alors converser ou non avec les gardes du corps des autres royaumes. 2 vikings, 3 archers, 2 cyberprêtres et 4 hommes qui s'avèrent être des chevaliers tempêtes. (Ceux-ci sont présent pour obtenir le tableau pour leur propre compte, ce sont des baroudeurs et ne sont sans doute pas très honnêtes).

Un passage RP qui pourrait être intéressant.

Bien que la tension soit palpable lors des enchères, celles-ci se passeront bien. Les Japonais les remporteront s'ils sont présents sinon c'est Jackson qui sera monté le plus haut.

Il a dichparu chichi « Garcimore »

Comme prévu, et pour des raisons de sécurité, le tableau ne sera emporté que plus tard à un jour choisi secrètement par le gagnant.

Le lendemain Jackson est contacté par le directeur, Le tableau a disparu !!

Il convie Jackson d'urgence à le re-

joindre au musée pour lui expliquer les circonstances plus qu'étranges de cette disparition, et surtout il pense pouvoir retrouver la trace du voleur. Jackson et les joueurs se rendent donc au musée.

Ils apprennent vite que celui-ci est bouclé et qu'une fois à l'intérieur ils ne pourront pas ressortir.

Le directeur leur apprend tout en panique qu'il a été comme possédé et qu'il a remis le tableau à un agent de service. De plus, ses paumes de mains sont marquées comme au fer rouge, de ce qui semble être des constellations. Il est possible de les reconnaître via la compétence mathématique, religion égyptienne, voire astronomie.

Ces deux dessins rigoureusement identiques représentent un alignement de planètes.

Ce qui réussiront les éventuels jets comprendront qu'il s'agit d'un schéma présentant un alignement des planètes ; Isis et Nout (ce qui arrive une fois tous les 22 jours).

De plus ces marques se font de moins en moins douloureuses au fur et à mesure qu'on s'approche de la personne qui a effectué l'envoûtement.

La course aux étoiles

A peine ses esprits revenus le directeur a immédiatement ordonné l'interdiction au personnel de sortir, la toile doit donc encore être dans le musée.

Les joueurs vont donc devoir jouer au chat et à la souris avec une méchante masquée des pulps ; Étoile.

Vêtue d'un costume bleu nuit constellé d'étoiles blanches, ses capacités principales sont de pouvoir lancer des étoiles glaçantes et de pouvoir posséder une personne (10 minutes par degré de réussite ou de manière permanente si elle décide de se priver de ce pouvoir pendant 22 jours).

Mais dans le musée c'est une personne possédée de manière permanente qui tire les ficelles. Étoile n'est pas présente personnellement, elle attend en dehors de pouvoir récupérer le tableau.

Les joueurs devront donc mettre au point un stratagème pour éviter qu'il puisse sortir. Notamment en veillant particulièrement sur les fermetures des portes et sur les personnes qui gardent les sorties. On peut imaginer une suite d'envoûtements, une course poursuite, un affrontement, des énigmes, etc.

Le scénario se termine quand les joueurs mettront la main sur le tableau et sur l'éventuelle promesse de vengeance d'Étoile. (l'usage de la carte ennemi personnel pourrait être amusante, notamment parce que plus le temps passe, plus elle se multiplie).

La peinture, quant à elle, en plus d'être une œuvre d'art, est un passage qui permet au groupe porteur du pouvoir de rejoindre le lieu qui a bercé l'enfance d'un des personnages.

* * * * *

Rappel : ce 12^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hika.ki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Bertram (en sa qualité de gagnant du 11^{ème} concours) :

- thème : une étrange disparition ;
- élément : toile.