

Préambule et Introduction

Ce scénario prend place dans un univers qui aurait pu être le nôtre, à une période située entre la fin du 19^e et le début du 20^e siècle. Mais un univers plus grandiloquent, plus fantastique, plus steampunk, plus fou. Le contexte lui-même est assez flou, aussi adaptez-le à votre convenance.

Précédemment ...

Paul-Jean Belmont est immensément riche. Voire même plus que ça. Il est l'héritier d'une famille d'industriels français. Mais il s'ennuie. Il est fiancée à la magnifique Alice Ponchabert, issue elle d'une famille anciennement noble, mais peu à l'aise financièrement. Un mariage arrangé par feu ses parents qui ne l'enchantent guère.

Wang, son précepteur, le découvre près de se suicider. Paul-Jean, sur les conseils de son mentor, souscrit alors une assurance-vie au bénéfice de Wang, et décide de consacrer ses 30 prochaines journées à essayer de trouver le bonheur. Au bout de ce délai, si Paul-Jean n'a pas retrouvé la joie de vivre, Wang confiera à un assassin la tâche de le tuer.

Au bout de quelques jours, Paul-Jean fait la rencontre d'Ursule Alexandrine, une journaliste française, dont il tombe éperdument amoureux. Mais de sombres silhouettes le pourchassent. Les assassins de Wang, qui est introuvable ! Il n'a pas attendu le délai, l'assurance-vie étant trop alléchante ! Mais avec Ursule à ses côtés, Paul-Jean ne veut plus mourir ! Il doit retrouver Wang, l'affronter et lui faire retirer le contrat sur sa tête !

Après plusieurs jours de courses-poursuites à travers toute l'Asie du Sud-Est, Paul-Jean et ses amis se trouvent à Puntaki, au pied des plus hautes montagnes de l'Himalaya. Ils viennent de découvrir que le chemin vers la cité cachée de Situcca part d'ici, et que Wang se cache dans la taverne du 7^e Ciel, dans cette même Cité. Il y attend le chèque de la prime d'assurance. C'est autre chose qui va lui arriver !

Le fin mot de l'histoire

Bon, en fait, c'est pas vraiment Wang qui est derrière tout ça.

Déjà, Alice Ponchabert est en fait une des criminelles les plus recherchées de toute la planète : la tristement célèbre Veuve Noire. Et c'est par le biais de poisons et diverses drogues qu'elle a sapé le moral de son ex-futur-mari. Dans le but qu'il se suicide, et qu'elle récupère sa fortune. Pour accroître son emprise sur le Monde.

Actuellement, elle suit les pérégrinations de Paul-Jean par l'intermédiaire de son beau-père, Cornelius Goh. Il est totalement dévoué à la Veuve Noire, et il possède un artefact de communication directe avec elle. Sa mission actuelle est d'arriver à la Cité Cachée de Situcca, d'où il émettra un message. La Veuve Noire connaîtra ainsi la localisation de la Cité, et pourra l'attaquer pour la piller et en faire son domaine.

Les sombres silhouettes qui suivent le groupe depuis plusieurs jours ne sont pas des assassins. Ce sont juste des avocats qui viennent informer Paul-Jean de la faillite de son entreprise. D'étranges investissements dans des entreprises suspectes ont vidé les caisses. Il est ruiné. Wang a détourné une partie de l'argent pour financer les Oiseaux à Moteur. La Veuve Noire a détourné une autre partie pour ses Autom-Arachnides.

Ce qu'il va se passer, normalement ? Cornelius va dévoiler l'emplacement de Situcca, la Veuve Noire va attaquer la Cité, et la prendre par la force. Mais Wang, dans les vapeurs d'opium, a vu cet avenir. Et a préparé la défense en faisant construire une armada de vaisseaux volants, les Oiseaux à Moteur. La bataille se prépare !

Scénario

Acte 1 – Vers le 7^e Ciel

Puntaki, la ville de départ, est un centre commercial important dans la région (Nord de l'Inde actuelle). Il y règne une ambiance commerciale vivante, bruyante, odorante. Et surtout, elle est un nœud important de la Toile, ce réseau de câbles qui permet aux Ballons-Câbles de se déplacer partout dans le monde. Imaginez : un véhicule ressemblant à un zeppelin ou une montgolfière, rattaché à un câble gigantesque qui, à l'instar d'un funiculaire ou d'un téléphérique, va permettre de se déplacer vers une direction sûre. Bon, la technologie marche bien, mais il y a encore des collisions, des changements de câbles à opérer en plein ciel, et d'autres complications.

Scène 1 – Embarquement immédiat !

Sur un quai de Puntaki, le transport vient d'arriver à quai. Direction, Situcca ! Le quai est situé à plusieurs dizaines de mètres de hauteur, les bagages des personnages sont avec eux, ils sont seuls sur le quai. Mary Glenarvan est la seule qui peut les guider à leur destination. Mais voilà que des ombres se profilent. Des ninjas attaquent !

Objectif : *Repousser l'attaque, embarquer, et décoller (sans passager clandestin, si possible) !*

Pour le MJ

Histoire de ne pas perdre de temps, attaquons le scénario In Media Res. Un combat à ne pas équilibrer. Les PJ ne doivent pas vaincre l'opposition, mais embarquer et partir. Les ninjas attaquent par vague, innombrables. Des bagages peuvent être perdus, ou servir d'armes non-conventionnelles. Une chute risque d'être mortelle. Il faudra quelqu'un pour démarrer le Ballon-Câble, le piloter. Peut-être est-il équipé d'une arme mitrailleuse ? Cette introduction ne doit pas être calme. Pensez aussi à ménager Cornelius. Il travaille avec les ninjas !

Scène 2 – Poursuite aérienne

Dans les airs, dans leur Ballon-Câble, les personnages découvrent les gigantesques montagnes qui les entourent. Un peu de repos, de discussions, mais l’aventure revient vite au galop : un vaisseau les poursuit, et il va falloir trouver un moyen de les semer.

Objectif : Distancer le vaisseau et arriver à bon port assez vite

Pour le MJ

Le vaisseau est celui des avocats qui viennent signaler à Paul-Jean sa faillite. Ils sont deux, avec un pilote, et ont accès à Situcca. Laissez les joueurs trouver un ou deux moyens d’accélérer le voyage : pousser le moteur, sauter/voler de câble en câble, ralentir le poursuivant, ... Les péripéties peuvent être un risque de collision avec un autre Ballon-Câble, ou encore une tempête. En cas d’échec trop flagrant des joueurs, le navire des avocats arrive à portée, se signale amicalement, et les deux avocats (voir encadré) se présentent et délivrent la sentence. Puis repartent.

Scène 3 – Trahison au Sommet du Monde

Alors que les personnages débarquent, il va leur falloir passer la douane de Situcca. Les armes n’y sont pas autorisées, ni les drogues. Mais le véritable danger n’est pas là : un des leurs va les trahir. Cornelius va activer sa balise et sortir de sa balise deux automarachnides. Et il devrait mourir, normalement, une fois son devoir accompli.

Objectif : Réussir à entrer à Situcca.

Pour le MJ

La scène se déroule sur une plateforme au-dessus du vide. C’est ici qu’arrivent les Vaisseaux-Câbles. Un poste de douane avec un portail aux étranges symboles mène vers Situcca. Ce portail deviendra actif et lumineux en cas de passage de drogues ou d’armes. Les joueurs seront prévenus par deux douaniers. Cornelius sait qu’il ne pourra pas passer le portail, et activera la balise qu’il a en sa possession pour indiquer la position aux troupes de la Veuve Noire. Il se battra contre les autres personnages, accompagné de deux automarachnides. Ce doit être une grosse surprise, et sa mort doit être marquante : drôle, horrible, pitoyable, mais surtout pas commune.

Si les avocats ne sont pas apparus lors de la scène 2, faites-les intervenir à la fin de cette scène. Histoire que Paul-Jean soit au courant de sa faillite.

Acte 2 – Monter au 7^e Ciel et redescendre sur Terre

Situcca est une ville unique en son genre : il n’y a rien de plus haut qu’elle sur Terre. Construite sur un promontoir rocheux, elle est la cible de vents violents, aussi trouve-t-on peu de gens à l’extérieur. De nombreux bâtiments parsèment le promontoir, souvent semi-enterrés. Un mélange de cultures important règne ici. L’auberge du 7^e Ciel est un bâtiment d’inspiration asiatique. Une fumée opiacée trône dans les hauteurs de la salle, et la lumière n’est fournie que par quelques chandelles.

Scène 1 – Retrouvailles

Dans la taverne du 7^e Ciel, les personnages retrouvent Wang. Qui n’a rien à voir avec les attaques. Mais reconnaît là la marque de la Veuve Noire. Et craint pour la sécurité de Situcca. Mais il est en plein concours de boisson avec un russe, Michel Strogoff. Qui a réussi à lui piquer un contrat capable de renflouer les caisses.

Objectif : récupérer ce contrat des mains du russe.

Pour le MJ

Cette scène permet de redonner un rôle au joueur ayant joué Cornelius. Wang est tout indiqué pour ça. Mais pour l’heure, il est engagé dans un duel de boisson avec un russe pas commode. Faites-jouer le concours de boisson à votre guise (lancer de dés, perudo, cul-sec d’oasis, ...), et n’hésitez pas à impliquer les autres joueurs : concurrents supplémentaires (avec quoi à mettre en jeu ?), détournement des boissons utilisées, vol du contrat, ... Le but : obtenir des informations sur la Veuve Noire (détenues par Wang) et récupérer un contrat portant sur une Volière. Oui, une volière.

Scène 2 – Arach Attack !

La Veuve Noire attaque Situcca ! Des automarachnides de toutes sortes sont en train de grimper la montagne pour attaquer la ville. Wang révèle que la Volière contient une arme capable de rivaliser avec l’armée de la Veuve Noire, mais que ce n’est pas la porte à côté. Il va falloir emprunter une fusée.

Objectif : Traverser la ville le plus vite possible

Pour le MJ

Une alarme retentit dans la ville. Tous les habitants le savent : la ville est attaquée. Les personnages doivent prendre connaissance des capacités de la Volière. Wang est au courant de tout ça. Par contre, pour y aller, c’est à plusieurs centaines de kilomètres, au niveau de la mer. Mary Glenarvan devrait à ce moment se souvenir d’une expérience de son frère, réalisée ici-même. Une fusée pour aller de la Terre à la Lune. Une expérience inaboutie. Mais si la fusée est toujours là, alors on pourrait s’en servir.

Les personnages vont parcourir la ville, tenter d’échapper aux monstres mécaniques qui arrivent par dizaines, et rejoindre l’antique fusée. Jouez cette scène comme une course-poursuite. Les combats ne doivent pas s’éterniser, et doivent utiliser le décor. Et le nombre d’adversaires peut dépendre du temps qu’il vous reste à jouer également.

Scène 3 – De la Terre à la Mer

La fusée est dirigée vers la Lune, il faut la reconfigurer vers les coordonnées, la lancer, résister aux Automarachnides., et une fois dedans, réussir à la piloter jusqu'à destination.

Objectif : S'enfuir de la Cité vers l'Île Mystérieuse

Pour le MJ

Cette scène doit être une sorte de reprise de la scène 1 de l'acte 1, mais en plus violent. Les automarachnides vont faire plus de dégâts, et les personnages ont déjà souffert. Peut-être est-ce la fin pour l'un d'entre eux ? De plus, il va falloir réussir à ouvrir la fusée, rallumer le moteur, changer son angle d'approche, et n'oublier personne (ou alors, quelqu'un reste sur place pour revenir dans l'Acte 3 ?). Une fois la fusée partie, il faut aussi la piloter en partie, et gérer l'atterrissage. Quelques jets de dés en faisant participer tout le monde (il y a des manivelles et des leviers pour gérer un peu tout un peu partout dans la fusée) permettront de voir si tout se passe bien. Et dans le cas contraire, quelques blessures, du temps en moins dans le combat final, ou d'autres pénalités sont à prévoir.

Acte 3 – Bataille sur la Toile

L'acte 3 est l'acte final, et nécessitera du MJ une bonne dose de timing. Deux environnements sont proposés : une île mystérieuse. La présence de la Volière fait qu'elle sera tropicale. À vous de brôder autour, selon le temps qu'il vous reste et vos préférences / inspirations. L'autre environnement est la toile de câbles découverte dans l'acte 1. Il sera le lieu de l'affrontement final entre Paul-Jean et sa ex-future femme.

Scène 1 – Une île pleine de mystères

Arrivée sur l'île mystérieuse et rencontre avec l'ingénieur qui y travaille. Qui présente ses merveilles, dont ses magnifiques Oiseaux à moteur. Qu'il va falloir piloter !

Objectif : Récupérer les Oiseaux à moteur et savoir s'en servir

Pour le MJ

Jouez cette scène tranquillement ou en mode résumé, selon le temps qu'il vous reste. L'ingénieur de la Volière n'est autre que le frère de Mary : Robert Grant. Les Oiseaux à moteur sont tous uniques, et reprennent tous leur design d'un oiseau existant : le Colibri, l'Aigle, le Condor, l'Albatros, le Moineau. Voyez ces engins comme des avions steampunks, armés, avec une technologie étrange. De toute façon, ils vont surtout servir d'instruments à la contre-attaque des personnages contre la Veuve Noire. Au niveau des caractéristiques, ne vous embêtez pas : ils ont celles des personnages les utilisant.

Cette scène doit être rapide, surtout si vous êtes short au niveau timing. Si vous êtes large au niveau du temps, n'hésitez pas à l'agrémenter d'un petit apprentissage de pilotage, d'une menace (un automarachnide agrippé à la fusée qui aurait suivi les personnages). Les retrouvailles entre Mary et Robert peuvent également être intéressantes à jouer, surtout si un personnage a disparu lors de l'attaque sur Situcca. Robert est alors un très bon remplaçant pour la scène finale.

Scène 2 – Chérie, c'est fini entre nous !

L'armée de la Veuve Noire a pris possession de Situcca. Au plus grand malheur de ses habitants. Mais leur nouvelle reine n'est pas encore arrivée à destination. À bord de sa gigantesque araignée mécanique, elle grimpe sur les câbles qui mènent à la cité cachée. Aux personnages de l'arrêter !

Objectif : Vaincre la Veuve Noire.

Pour le MJ

Les personnages ont tous pris place à bord d'un Oiseau à moteur. À eux de voir s'ils sont à plusieurs dans le même, ou chacun dans le leur. Et charge à vous d'animer le combat. Celui-ci doit être épique. D'autres Oiseaux à moteur peuvent être de la partie, et être détruits. L'araignée de la Veuve Noire est gigantesque, et ses huit pattes peuvent chacune être détruite. Et quand la dernière sera pulvérisée, et bien, la Veuve Noire, enfermée dans son cockpit central, tombera.

Pour ce combat, pensez aux missiles que peut lancer la Veuve Noire, à des jets de toile collante entravant les vaisseaux, aux câbles qui traversent le champ de batailles, aux autres protagonistes présents (vaisseaux, automarachnides, ...). Ne faites pas que des jets de combat. Pensez aux autres actions, aux slaloms aériens, aux diversions, ...

Mais peut-être Paul-Jean a-t-il des remords ? Peut-être veut-il la juger avant de la condamner ? Et peut-être la Veuve Noire l'emportera-t-elle ?

Personnages

Personnages joueurs

Paul-Jean Belmont, Héritier Milliardaire

Beau gosse, riche héritier d'une famille d'industriels, Paul-Jean est fiancé à la magnifique Alice Ponchabert. Mais il ne l'aime pas. Il n'aimait pas la vie, jusqu'à que son ancien mentor lui propose de redécouvrir le sens de la vie en 30 jours. Et de le tuer passé ce délai, si ça ne valait pas le coup de continuer. Mais les assassins sont arrivés trop tôt, et Paul-Jean a rencontré Ursule, qu'il veut épouser. Il faut retrouver Wang, et le raisonner pour qu'il renvoie ces assassins qui suivent Paul-Jean partout !

Mental 2 / Physique 3 / Social 4 / PV 24

Compétences : Salut Poupée ! (Social), Bling Bling (Social), Éviter une mandale (Physique)

Léon, valet de Monsieur

Léon est payé par la famille de Paul-Jean pour veiller sur lui en toute heure et tout lieu. Et il en a vu des vertes et des pas mûres. Mais il est toujours de bon conseil, et sait soutenir son « maître ». Même si celui-ci lui rend parfois la vie impossible.

Mental 4 / Physique 3 / Social 2 / PV 24

Compétences : J'ai tout lu (Mental), Soigner les bobos (Mental), Pan dans les dents (Physique)

Cornelius Goh, responsable financier et beau-père de la future mariée

Ancien catcheur reconverti comptable, Cornelius a une belle moustache. Il a aussi épousé la mère d'Alice Ponchabert, et se réjouit du mariage à venir. Moins de l'idylle qui commence entre Paul-Jean, son futur beau-gendre, et Ursule. Surtout que sa belle-fille est la Veuve Noire, criminelle internationale. Et lui son bras droit. Mais personne ne le sait.

D'ailleurs, une fois arrivé à Situcca, la cité des nuages, la cité cachée, Cornelius doit activer une balise pour signaler sa position à la Veuve Noire. Et il a deux petits automarachnides avec lui pour se défendre. Par contre, Cornelius doit mourir avant de véritablement entrer à Situcca. Et pas de manière anodine, faites-ça bien ! Genre une mort éclatante, pitoyable ou horrible. Mais rien de commun.

A moins que les autres ne lui pardonnent ?

Mental 3 / Physique 4 / Social 2 / PV 32

Compétences : Roi de la gonflette (Physique), Faire gôber des âneries (Social), C'est à moi que tu m'adresses ? (Social)

Ursule Alexandrine, journaliste et future femme de Paul-Jean

En plein reportage sur les marchés flottants asiatiques (en fait, une couverture pour un reportage sur une mafia locale rattachée à la mystérieuse criminelle appelée la Veuve Noire), Ursule est tombée sur Paul-Jean. Et un coup de foudre est né. Les deux sont plutôt des beaux-gosses, genre des stars de cinéma, donc, ça tombe bien. Depuis, les tourtereaux ne se lâchent pas d'une semelle. Et peu importe les rumeurs sur la faillite de Paul-Jean en provenance des rédactions européennes. Ursule l'aime d'un amour véritable.

Mental 3 / Physique 2 / Social 4 / PV 16

Compétences : Ninja Warrior !!! (Physique), Démineur belge (Mental), Espèce de mytho (Social)

William Bidulph, ami d'enfance

Ami de la famille sans le sou, William est un amateur de belles choses. Et profite de son amitié avec Paul-Jean pour parcourir le monde et vivre ses vices : les femmes, les drogues, l'adrénaline. Et depuis que des assassins pourchassent Paul-Jean, l'adrénaline bat son plein. Heureusement que William aime rentrer dans le lard de ceux qui gênent son ami.

Mental 2 / Physique 4 / Social 3 / PV 32

Compétences : Ca va saigner ! (Physique), Salut poupée ! (Social), Roi de la gonflette (Physique)

Mary Glenarvan, pilote émérite et ingénieure mécanicienne à ses heures

Depuis sa plus tendre enfance, Mary a toujours eu les mains pleines de cambouis. La mécanique n'a pas de secret pour elle. Ni pour son frère, qu'elle n'a plus revu depuis qu'il s'est fait enlever par la criminelle la Veuve Noire. Mais c'était il y a plusieurs années de cela. Depuis quelques mois, elle sert de pilote à un fils de bonne famille. Ca paye bien, et elle peut mener quelques projets secondaires tranquillement. Enfin, tranquillement, plus depuis que des assassins les pourchassent. Mais leur prochaine destination l'intéresse grandement : Situcca, la cité des nuages. Son frère y a vécu plusieurs mois, y construisant même un appareil de voyage grande distance.

Mental 4 / Physique 2 / Social 3 / PV 12

Compétences : Réparer les trucs (Mental), Premier en sciences (Mental), Pan dans les dents (Physique)

Personnages non-joueurs (ou presque)

Wang, mentor, précepteur et philosophe

Le typique vieux moine chinois philosophe. Plutôt porté sur la boisson. Mais également protecteur de Situcca. Surtout depuis que la Veuve Noire convoite la Cité des Nuages. Son protégé, Paul-Jean, lui permettait de piquer dans la caisse, pour alimenter ses forces de défense. Mais maintenant, la guerre est déclarée, et il va falloir activer le projet Volière. Mais pour ça, il faut récupérer le plan vers l'île que possède cet ivrogne de russe !

Mental 4 / Physique 3 / Social 2 / PV 24

Compétences : Ninja Warrior (Physique), Faire gôber des âneries (Social), Éviter une mandale (Physique)

Robert Grant, frère de et gardien de la Volière

Génie de la mécanique et des transports, Robert formait avec sa demi-sœur, Mary Glenarvan, un duo d'inventeurs hors-pair. Il faillit lui-même réaliser le voyage de la Terre à la Lune. Mais il fut capturé par une bande de criminels pour concevoir un vaisseau gigantesque en forme d'araignée : la Veuve Noire. Après avoir livré son œuvre, il réussit à s'échapper, et développa, pour le compte d'un énigmatique personnage, le projet Volière. Des vaisseaux personnels capables d'abattre la Veuve Noire.

Mental 4 / Physique 3 / Social 2 / PV 16

Compétences : Ca va saigner (Physique), Réparer des trucs (Mental), Démineur belge (Mental)

Adversaires

Ninjas

Bah, des ninjas quoi. Ils ont un tatouage avec une araignée noire.

Mental 1 / Physique 2 / Social 1 / PV 8

Compétences : Ninja Warrior (Physique), Ca va saigner ! (Physique)

Petits Automarachnides

Des araignées mécaniques de la taille d'un chien. D'un labrador plus que d'un teckel. Et qui lancent des décharges d'énergie et un peu de toile gluante.

Mental 2 / Physique 2 / Social 0 / PV 8

Compétences : Roi de la gonflette (Physique), Pan dans les dents (Physique)

Michel S.

Un russe. Aveugle. Aux mains brûlées. Ivrogne. Qui a tout vu et tout fait. Mais qui possède un plan et un contrat vers la Volière. Et sa fierté qui l'empêche de donner ces informations sans contrepartie. Genre le battre à boire des shots de ... c'est quoi cet alcool, là ?

Mental 4 / Physique 3 / Social 1 / PV 12

Compétences : Eviter une mandale (Physique), J'ai tout lu (Mental), Espèce de mytho (Mental)

Gros Automarachnides

Des araignées mécaniques de la taille d'un cheval. Et pas d'un poney. Et qui lancent des décharges d'énergie et beaucoup de toile gluante. Et qui frappent aussi de leurs grosses pattes.

Mental 2 / Physique 3 / Social 1 / PV 12

Compétences : Roi de la gonflette (Physique), Ca va saigner (Physique), C'est à moi que tu m'adresses ? (Social)

La Veuve Noire

Alice Ponchabert en personne. La fiancée faite cocue. Mais surtout la grande criminelle internationale ! Aux commandes de sa super-arachnide géante, lanceuse de missiles, avec ses ars électriques, ses lances-toile, et un égo surdimensionné.

Mental 5 / Physique 5 / Social 4 / PV 40

Compétences : Ca va saigner (Physique), Réparer des trucs (Mental), Pan dans les dents (Physique)

Equipements : Tout son armement fait 1d6+2 dégâts. Et elle a 8 pattes (5 pv chaque, d'où le total à 40).

Crédits

Texte par Nicolas Ronvel (Gulix) publié sous licence Creative Commons CC-By-SA dans le cadre du concours de Bob le Rôliste.

Systeme de jeu Bob le Rôliste.

Inspiré par le film « Les Tribulations d'un Chinois en Chine » et divers écrits de Jules Verne.