



Passager clandestin (huis clos sur le Mississippi)



mardi 3 mai 2005, par [Aries](#)

En quelques mots ...

Les membres du gang vont passer quelques jours sur le Mississippi, à bord d'un bateau. Sur celui-ci, un passager indésirable va leur causer quelques petits soucis : une tique des prairies (comme quoi, ce n'est pas toujours les plus gros monstres qui sont les plus dangereux).

The story so far

Henry Stevens est le commandant du Victoria, un bateau à vapeur qui fait la liaison entre les villes X1 et X2 (j'ai volontairement laissé les noms des villes incomplets, pour que vous puissiez organiser ce scénario selon les convenances de votre campagne), sur le Mississippi. Un de ses passagers, un certain Harry Frail, dispose de quelques caisses de matériel minier, qu'il a emmené de son exploitation du Texas. Il remonte le Mississippi avec son chargement. Le problème est le suivant : une tique des prairies s'est glissée à bord d'une des caisses et lors d'une vérification du contenu par le personnel du Victoria, elle a profité d'un moment d'inattention d'un membre du personnel pour se glisser hors de la caisse et se réfugier quelque part à bord.

Pourquoi les joueurs sont-ils à bord ? Et bien, c'est à vous, Marshal, de trouver une bonne raison. Chaque groupe est différent et les

motivations peuvent varier énormément. A vous de trouver une raison de leur faire entreprendre ce voyage.

Le plus intéressant pour ce scénario serait de suivre cette idée : le gang escorterait ou accompagnerait Helen Walsh, qui est journaliste pour le Tombstone Epitaph, à une convention politique très importante se déroulant à X2, à laquelle assistera bon nombre de personnalités qu'il serait bon de rencontrer. La tique va provoquer de lourds dégâts à bord, comme vous allez vous en rendre compte ...

Le premier jour :

C'est de bon matin que le gang gagne le bord du Victoria. Le temps est assez maussade mais ça n'empêche pas les gens de se presser sur les quais. Devant le Victoria qui est à quai, ça grouille d'activité. Les porteurs s'empressent de monter à bord les dernières caisses tandis que des hommes d'équipage accueillent les passagers à bord. Le commandant, Henry Stevens est également présent sur le quai pour accueillir les arrivants, dont le gang et Helen Walsh.

Alors que les joueurs s'engagent sur la passerelle, un *tooooot* sonore retentit, indiquant que le Victoria est proche de son départ pour X2. Les derniers arrivés se pressent de monter



a bord, tandis que les personnes restées à quai saluent leur proches. Le bateau s'éloigne petit à petit, à présent. Pas loin de 30 personnes sont à bord, en tant que passagers, sans compter l'équipage : machinistes, stewards, commandant, etc.

Le tout nous amène à presque 50 personnes.

Le gang a été installé dans les cabines qui leur sont réservées, proches de celle d'Helen Walsh. Le tout semble très confortable et augure d'un bon voyage ! Pour ce qui est de l'infrastructure du bateau, je vous propose de vous procurer *River o'Blood*, un supplément en anglais qui vous propose un plan de bateau à vapeur, ainsi qu'un descriptif du Mississippi et de ses dangers. Ce supplément servira de toile de fond pour vos descriptions et comme source de renseignements. A défaut de posséder cette boîte, inventez un plan de bateau qui peut vous sembler convenable sans oublier les chambres de passagers, des membres du personnel, la cale (pour les bagages ainsi que la fameuse caisse qui nous intéresse. ...), la salle des fourneaux, etc.

Premières heures à bord

En compagnie de Miss Walsh, les joueurs vont faire la connaissance des gens qui se trouvent sur le bateau. Si les membres du gang sont tous des desperados mal lunés, cette courte séance de mondanité risque d'être du plus bel effet ! Quoi qu'il en soit, Walsh insistera pour leur faire connaître du monde ("*les relations, y'a que ça de vrai, dans le métier ...*"). Parmi les personnes présentées, n'oubliez pas de leur faire vaguement rencontrer Greg O'Gallows, un homme politique qui voyage seul et qui n'est pas très causant, car cet homme risque d'intéresser le gang par la suite ... Le commandant Stevens sera également de la partie, allant d'un passager à l'autre, dans

l'espoir de rencontrer du beau monde. Si les joueurs s'ennuient vraiment, ils pourront toujours visiter certaines parties du bateau pour passer le temps, ou s'adonner à d'autres activités hautement intéressantes telles que roupiller dans leur cabine.

Pendant ce temps

Pendant que la matinée s'avance, les membres de l'équipe procèdent à une petite vérification. En effet, les caisses de Harry Frail ont un petit air suspect, qui n'est pas pour leur plaire. Aussi ont-ils décidé de procéder à une petite vérification, et ils ouvrent ces caisses.

Pendant que les caisses sont ouvertes, un des membres d'équipage appelle son collègue pour un détail anodin et, tandis que le collègue en question va voir ce qu'il se passe, une tique des prairies sort de la caisse laissée seule, sans être vue et se faufile sans bruits dans un coin obscur de la cale. Pourquoi se trouvait-elle dans la caisse ? Et bien, simplement parce que dans une des mines de l'exploitation de Mr Frail, il y a un nid de tiques des prairies et que cette dernière s'est aventurée dans la caisse, loin du nid, alors qu'on embarquait les caisses pour le voyage d'Harry Frail. Enfermée la-dedans depuis 2 jours, elle sort de la caisse... à la recherche de sang...

Les choses sérieuses commencent

La première journée à bord s'est déroulée sans problèmes, le repas était très bon et l'humeur à bord est assez joyeuse. En effet, de nombreux passagers se sont trouvés des centres d'intérêts communs et chacun pousse la plaisanterie pour distraire l'assemblée. La soirée s'avance et petit à petit, chacun rejoint sa cabine, pour passer une première nuit à bord.



Mais la nuit ... Un drame survient. La tique des prairies a eu la journée pour se balader sur le bateau, et elle a fini pour élire son domicile dans la chambre du pauvre O'Gallows (dont je vous parlais plus haut). Ce dernier s'endort d'un profond sommeil, sans se douter le moindre instant du danger qui le menace. La tique va grimper sur son lit et profiter de son sommeil pour le tuer de la manière classique des tiques des prairies, c'est à dire qu'elle va lui rentrer dans la bouche, s'infiltrer dans son organisme, le dévorer de l'intérieur, puis sortir par le ventre, laissant un corps sanguinolent et sans vie, la cage thoracique ouverte. Le pire pour le pauvre Greg, c'est qu'il va se réveiller, croyant qu'il souffre d'aigreur d'estomac et puis, il va ressentir une douleur atroce lui vriller le ventre alors que la tique lui dévore les entrailles. Mais passons les détails sordides ...

Un nouveau jour

Le matin, personne ne s'étonne de ne pas voir Greg O'Gallows. Vivant seul et n'étant pas très causant ni très lié, pas un seul passager ne remarque qu'il a disparu. Toutefois, alors que c'est l'heure du petit déjeuner, un steward (Roy Flannagan) fait le tour des cabines pour vérifier si personne n'a besoin de rien. Arrivé devant la cabine de O'Gallows, il frappe poliment et n'entendant pas de réponse, ouvre la porte pour jeter un coup d'oeil, afin de vérifier l'état de la chambre.

C'est là que le steward est pris de frayeur ! Il panique, à la vue du corps sans vie de l'homme politique et, ne sachant trop quoi faire, va trouver en catastrophe le commandant. (un indice que le gang pourra exploiter : une façon d'apprendre que Roy a découvert le corps est d'interroger la bonne personne. En effet, un autre steward l'a vu passer en courant et il l'a trouvé *"un peu palôt, comme effrayé par*

quelque chose ou quelqu'un." Ne donnez pas cet indice trop rapidement à vos joueurs ... quitte à faire revenir le steward interrogé par la suite *"au fait, c'est peut-être sans importance, mais j'avais oublié de vous dire tout à l'heure que..."*)

Mais revenons à notre histoire. Roy s'en va précipitamment auprès de Stevens. Ce dernier, aussitôt mis au courant va voir par ses propres yeux l'ampleur de la situation et échange quelques mots à voix basse avec le steward. La tique, elle, s'est éclipsée à nouveau et les deux hommes ne parviennent pas à dire ce qui a provoqué la mort de l'homme politique. En tout cas, le commandant juge qu'une telle publicité est à déconseiller et décide de ne pas prévenir les passagers, vu que personne ne semble avoir remarqué la disparition. Il décide également de se débarrasser du corps et le dissimule temporairement à bord dans une cabine inoccupée, voisine de celle de Greg. *"On s'en débarrassera entre 2 embarquements, lorsqu'il y aura moins de monde et si possible la nuit"*, ajoutera-t-il au steward. Le reste de la matinée, Roy va nettoyer la cabine pour faire disparaître les traces de sang sur le lit et à terre.

Tout allait pourtant si bien

Hélàs pour le commandant Stevens, il faut toujours que quelque chose d'inattendu se produise. Or, ce quelque chose, c'est notre amie Helen Walsh. Cette dernière avait l'intention d'interviewer Greg O'Gallows pendant le trajet et elle s'inquiète, ce matin, de ne pas le voir ... *"sans doute est-il souffrant"*, dira-t-elle au gang. Et comme c'est une jeune personne charmante et pleine d'attention, durant la matinée, elle ira s'enquérir de l'état de santé de ce bon monsieur O'Gallows (une manière comme une autre d'être dans ses bonnes grâces, pour avoir la meilleure interview



possible). Helen frappera donc à la porte de la cabine de O'Gallows, en compagnie du gang si ces derniers ne la lachent pas. N'entendant aucun bruit, elle tentera un coup d'oeil dans la cabine de O'Gallows et s'étonnera de ne pas le trouver.

La où les choses vont commencer à devenir amusantes, c'est lorsqu'elle demandera gentiment au gang de se séparer sur le bateau pour trouver Mr O'Gallows, qui doit se balader quelque part. Il doit être en meilleure forme, pour avoir quitté sa cabine ! Et les recherches seront vaines ... Personne à bord n'a vu passer Greg, ce matin, et ce dernier est introuvable.

Si un membre du gang demande au commandant s'il ne l'a pas vu, faites secrètement un jet de **Scrutinize / Détecter** pour le joueur (contre un jet de **Bluff** du commandant : comptez lui donc une valeur de 2d8 pour cette compétence). Un succès indique que le commandant semble assez mal à l'aise, mais nie gentiment avoir vu le disparu.

Rapport de chasse

Mais où est donc passé Greg O'Gallows ?

Le bateau n'était pas à quai pendant la nuit. Se serait-il jeté à l'eau ? L'y aurait-on poussé ?

Beaucoup de rumeurs commencent à aller bon train sur le Victoria. En effet, les joueurs posant des questions à gauche et à droite ont éveillé la curiosité des passagers. Bien que la plupart ne savent pas encore l'identité ou les circonstances de la disparition, on commence à entendre ça et là des gens parler du disparu. Et une oreille attentive permettrait d'entendre qu'un homme connaissant quelque peu Greg O'Gallows déclarerait que ce dernier ne sait pas nager (comme bon nombre de citadins, d'ailleurs). Certains évoquent déjà un suicide ... D'autres un règlement de comptes.

Helen rassemblera les membres du gang. Cette histoire l'intrigue au plus au point et, étant journaliste, elle donnerait beaucoup pour connaître le fin mot de l'histoire. Aussi, elle demandera aux joueurs de l'aider dans la petite enquête qu'elle compte mener. Règlement de comptes ? Suicide ? Disparition ? Enlèvement ? Elle aimerait tirer cette histoire au clair.

L'enquête commence

Concernant le commandant, il se refuse à tout avis concernant le passager et déclare que les stewards sont en train de le chercher : *"il doit certainement être sur le bateau et il ne sert à rien de s'alarmer inutilement."*

Quand aux autres passagers, interrogés, ils ne savent rien de ce qu'il s'est produit ; par contre, les rumeurs les plus folles peuvent être glanées par le gang. Le plus amusant serait de faire découvrir aux héros des rancœurs, des sentiments qui n'ont rien à voir avec la mort de O'Gallows. Ce qui aurait bien entendu le chic d'éveiller les soupçons des joueurs (qui, comme chaque meneur de jeu le sait, font preuve d'une forme de paranoïa permanente).

Entretemps, le temps passe ... Laissez les joueurs piétiner un peu. De toute façon, la seconde nuit va leur apporter la révélation.

Same player play again

Lors de la soirée avant la deuxième nuit, la tique sort de sa cachette et maintenant, elle se glisse dans la chambre d'un couple de personnes âgées : James et Irina Winston. Ces deux personnes font le trajet jusqu'à X2 sans intentions de se rendre à la convention. Des joueurs malins pourront l'apprendre par la suite et ainsi écarter l'éventuelle hypothèse d'un



assassin tuant les hommes politiques.

Pendant la nuit, la tique se glisse dans le corps d'Irina Winston et la tue. Son mari se réveille en pleine nuit, attendant un craquement bizarre (la tique s'extirpant du corps d'Irina en passant par le ventre). James interroge sa femme dans le noir, la secoue un peu et sent un liquide poisseux sur son ventre. Puis, il la secoue, n'ayant pas de réponse et sentant ce liquide lui coulant sur les mains, il se lève et allume une lampe à huile.

... un hurlement retentit dans la nuit ...

James, mort de peur et de chagrin, sort de sa cabine. Bientôt, des gens sortent à leur tour de leurs cabines et aperçoivent le vieil homme, les mains couvertes de sang qui hurle dans le couloir.

Les joueurs ne seront certainement pas loin (des jets de **Cognition / Perception** (5) pour se réveiller) et pourront constater les dégâts par leur propres yeux.

Tout se précipite

Maintenant, il va être très difficile de prévoir la façon dont les joueurs vont se comporter. Vont-ils réaliser que le commandant leur a menti pour la première disparition ? Si non, le commandant n'avouera rien et bien sûr, on tentera de faire une corrélation entre les 2 morts. De toute façon, on va se demander qui (ou quoi) a fait ça, comment ça s'est produit et surtout si c'est la seule victime. Les joueurs devraient être malins et se dire que non. Et même convaincus du contraire, ils devraient se dire que ça risque de se reproduire.

Le reste du scénario est totalement laissé à l'improvisation du Marshal (exercice difficile, mais ô combien gratifiant).

Quelques détails pour bien finir ce scénario

Si les joueurs parviennent à faire parler le commandant, il va leur demander de garder le silence et de chercher la tique discrètement.

Si les joueurs ne font pas le lien et si personne ne tente rien, alors, une nouvelle personne mourra encore le lendemain (et ainsi de suite). Pourquoi ne pas faire accoster le Victoria et débarquer tout le monde, le temps de liquider la bestiole (si les joueurs réalisent à quoi ils ont affaire) ? Et bien, on ne peut pas se le permettre et de toute façon, le commandant s'y oppose formellement : obligation de rallier X2 dans les délais imposés.

La suite (et fin ?) de ce scénario va être une traque de la tique : un si grand bateau et une si petite créature ... Où se cache-t-elle ? Excellente question ! Et bien, à vous de choisir ! Elle se déplace, de toute façon. (autant compliquer la vie des joueurs le plus possible). A eux de faire preuve du maximum d'astuce pour l'attraper.

Bien sûr, inutile de vous préciser, cher Marshal, que le climat à bord va être des plus gai : les gens vont s'interroger de la réussite des investigations, ou mieux, ils vont harceler de questions les joueurs voire faire preuve d'antipathie. On va s'interroger à leur propos et à propos de la créature, des passagers anxieux vont les aborder, la peur et le manque de conversation évident des membres du gang vont certainement être les éléments déclencheurs de disputes.

Bref, on va s'a-mu-ser !!



Et voilà

Les récompenses peuvent être très variables. J'utilise encore le système de bounty points (ou primes, en français), parce que je n'aime pas trop le système de donner des Fate Chips en récompenses.

Je propose :

le gang découvre qui tue les passagers (c'est un minimum) : **2 bounty points**

le gang débusque la tique et la tue : **6 b.p.**

le gang découvre le mensonge du commandant : **3 b.p.**

le gang évite l'émeute à bord : **2 b.p.**

seul O'Gallows meurt : **9 b.p.**

seuls O'Gallows et Irina Winston meurent : **6 b.p.**

par passager en plus qui meurt : **-3 b.p.** (on peut aller en négatif)

Libre à vous de distribuer plus de récompenses à vos joueurs selon leur roleplay et leurs idées.