

D2 Le Casse

Voici un nouveau scénario évolutif pour le background. Enfin ça ressemble plus à un fil conducteur qu'à autre chose. A vous d'en tirez le meilleur usage sachant qu'il va y avoir du boulot d'adaptation.

Soyons clairs, cela s'adresse à une équipe puissante, avec des êtres magiques évolués, ayant de nombreuses connexions avec les organisations draconiques et qui ont, si possible, joué D0 (ce qui fait que l'ensemble du Conseil des Treize les connaît). De même le master devra avoir une bonne connaissance de la diplomatie inter-draconique et être capable de bien improviser.

Comme d'habitude, je ne file quasiment pas les caractéristiques des pnj, aux masters de se débrouiller et d'estimer la puissance des pnjs. Je sais que cela vous oblige à travailler, c'est dur !

Première partie

Cette partie est optionnelle. Elle dépend de la façon dont vous voulez commencer.

Les joueurs vont être surveillés pendant un bon mois par une équipe Aurore. Uniquement des pères ou des enfants très balaises. Je vous rappelle que les Aurores sont l'élite des Dorés et qu'ils savent prendre l'apparence de n'importe qui, en plus, se sont des spécialistes de la filature qui seront utilisés. Ainsi, ils ne seront pas faciles à repérer par les joueurs, mais si jamais cela arrive, ils éviteront au maximum le contact avec les joueurs et préféreront rompre la filature plutôt que d'entrer en conflit avec eux. Si un Aurore est capturé, les autres feront

le maximum pour le libérer, mais sans faire de véritables dégâts aux joueurs. Au pire, l'Aurore capturé préférera se suicider que livrer des informations, et les autres Aurores préféreront l'abattre plutôt qu'il ne livre des informations.

Etant donné l'enjeu, Ancyte lui-même pourra intervenir directement pour libérer un prisonnier.

Les Aurores auront le top du matériel d'espionnage, tous les moyens possibles et imaginables pour agir physiquement sans trop faire de dommage à votre équipe de joueurs. En fait, c'est l'élite des Aurores qui agira. Le top du top, the best of the best.

Le but de cette équipe est de collecter le maximum d'information sur les contacts des joueurs, qui ils rencontrent ou fréquentent, si possible faire des prélèvements d'ADN, d'empreintes, repérer les caches éventuelles, les comptes en banque, vol de carte d'identité, de crédit, de signature, etc. La totale, quoi !

Deuxième partie

Cette partie est aussi optionnelle, mais elle est très intéressante. En plus, elle conditionne pas mal le reste du scénario. Il faudrait que les joueurs quittent la scène mondiale pendant au moins un mois.

Pour cela, je vous propose deux solutions, mais rien ne vous empêche d'en imaginer d'autres. Et si l'une échoue, rien ne vous empêchera de tenter la suivante.

- Les aurores attaquent l'équipe et les neutralisent, les endorment, les enlèvent. Les joueurs seront gardés pendant un mois au moins en sommeil. Pendant cette période, les joueurs seront plus ou moins réveillés deux fois, histoire de leur implanter de faux souvenirs, mais de toute façon, jamais les joueurs ne reprendront suffisamment conscience pour comprendre ce qui se passe.
- Les Aurores enlèvent le personnage le plus faible de l'équipe (c'est une bonne méthode si jamais il vous manque un joueur à table, auquel cas, même si ce n'est pas le plus faible de l'équipe, cela vous permet de jouer quand même, car ce sera lui qui sera enlevé et endormi).

Normalement, si vos joueurs constituent un gestalt normal, ils feront leur possible pour le libérer.

Ce qui va se passer, c'est que les Aurores vont partir dans un bled complètement paumé (le cœur de la Sibérie, le désert du Sahara, en gros un truc où l'on ne rencontre pas grand monde, et surtout pas des dragons.)

Ils utiliseront tous les moyens possibles pour savoir en permanence où se trouvent vos perso, mouchard satellite sur les moyens de déplacements, repérage GPS, etc. Et eux-mêmes auront tout le matériel nécessaire pour toujours avoir un temps d'avance sur les joueurs (ravitaillement par hélicoptère, largage de nourriture par avion, espionnage direct, fourniture d'un guide à la solde des Aurores, véhicules super rapides ou adaptés au terrain, etc.)

Les joueurs devraient logiquement utiliser les pouvoirs du gestalt pour suivre et repérer leur membre manquant, mais il faut vous débrouiller pour que les Aurores aient toujours un temps d'avance sur eux, histoire que les joueurs passent leur temps à leur courir après.

Si jamais vos joueurs pataugent un peu, les Aurores se débrouilleront pour leur fournir discrètement des indices pour que gestalt n'abandonne pas la partie et continue à chercher ses compagnons. Il faut absolument que les joueurs puissent suivre à la trace les kidnappeurs, mais sans jamais les rattraper.

Si par malheur, les joueurs arrivent à rattraper le groupe d'Aurore, ceux-ci préféreront leur laisser le prisonnier et ne pas engager de conflit. Tout ce qu'ils feront ensuite, c'est tenter de les ralentir par

tous les moyens possibles et imaginables (panne de véhicule, vol de nourriture, vol des papiers d'identité, mais sans jamais prendre un trop gros risque de se faire capturer.)

Vous l'aurez compris, le but de la manœuvre est que les personnages n'aient pas de contact avec la civilisation pendant un mois environ.

Si jamais les joueurs contactent à distance des gens, de la famille ou tout autre personnage par un moyen quelconque (télépathie, téléphone satellite ou autre méthode) ce n'est finalement pas plus mal. Le tout, c'est que personne ne les voit pendant cette période, ou alors de façon extrêmement ponctuelle.

Il est possible, en fonction du gestalt (un gros tas de brutes par exemple) qu'il ne soit pas possible d'éloigner les joueurs pendant un mois : tant pis, il ne faut pas trop vous traumatiser à ce sujet, faites sans). Les joueurs auront les informations de la troisième étape tout en restant chez eux, il faut dire que les dragons sont de grands cancaniers.

Troisième partie

Voici ce qu'ils pourront avoir comme information sur le monde pendant ce mois.

- Au bout d'une semaine après le début de ce que vous estimez être le début du scénario ou la fin de la période d'espionnage. Les informations seront que les Rouges ne sont pas contents du tout, mais alors pas du tout du tout. La plupart des Rouges sont en train d'être rapatriés sur la Sicile ; et que l'ordre de rapatriement vient directement de Vermithrax. Même certains rebelles sont invités à revenir au sein de la famille où ils seront accueillis à bras ouverts.

Tout ce que l'on pourrait vraiment dire de ce rapatriement, c'est que les Rouges ont l'air de se préparer à faire une guerre généralisée aux Asiatiques et qu'il y a du remue-ménage entre Vermithrax et Jichin. Les rouges sont super stressés.

- Ensuite vient une période pendant laquelle

quelques informations supplémentaires filtrent : apparemment, un des principaux dépôts de Réceptacle de Vermithrax vient d'être cambriolé, complètement vidé. Des milliers de Réceptacles ont disparus dans la nature. (Je vous laisse imaginer la colère de Vermithrax, c'est dantesque). Et évidemment, le principal suspect, c'est la famille asiatique.

- Une semaine avant la fin de l'éloignement des joueurs (s'il n'a pas eu lieu, c'est 3 semaines après le début du scénar, il faut une période d'une quinzaine de jours entre les informations sur les rouges et ce qui vient ensuite) les Asiatiques agissent de la même façon que les rouges (raptatriement des exilés, silence total de la famille, accueil de rebelles, avec en plus, quelques séppukus). C'est aussi le gros stress. Mais que se passe-t-il ? Une guerre ouverte avec les rouges ? Rien ne filtre pour l'instant.
- On apprend pendant la période qui suit que l'un des principaux dépôts de Réceptacle de Jichin a été pillé. Et là aussi, ce sont des milliers de réceptacles qui se retrouvent dans la nature. (les séppukus, ce sont les familles qui étaient chargées de garder le dépôt qui sauvent leur honneur). Grosse période de stress.
- Enfin, pour ceux qui aiment les chiffres, et bien on n'en donnera pas. En fait, on estime que le nombre de réceptacles qui se retrouvent dans la nature triple le nombre de ceux-ci.

Autant dire tout de suite que l'on suppose fortement qu'un Grand-Père dragon est directement impliqué dans cette affaire. Les protections des deux dépôts étaient telles qu'il est quasiment impossible que cela en soit autrement.

Mais en fait, les deux dragons vont faire le forcing auprès de tous les Grands-Pères, de toutes les organisations d'êtres magiques ou de technomanciens, et franchement, ils seront sur les dents. Il n'y aura pas trop intérêt à se moquer d'eux. Ce sera une grosse période de stress au sein de l'ensemble des dragons, chacun suspectant l'autre. Même le Cé-

leste sera suspect, mais cela on ne le criera pas trop sur les toits.

Si jamais votre dragon appartient à l'une ou l'autre des familles (rouge ou asiatique), s'il est rebelle, il ne sera (quelle chance !) pas contacté. Autrement, il devra faire un saut pour voir le Grand-Père (comme une bonne partie de sa famille d'ailleurs). Dans les deux cas, on lui demandera de ne pas amener son bétail (les autres membres du gestalt, quoi !).

Les seules info supplémentaires qu'il pourra avoir, c'est qu'effectivement le dépôt aura été volé, que normalement c'est impossible, et que toute la famille doit mettre en stand-by ce qu'elle faisait pour enquêter sur les éventuels cambrioleurs.

De même, le joueur pourra avoir à sa disposition une liste exhaustive des objets volés. Ce qui lui permettra (s'il a quelques connaissances) d'apprendre que le dépôt en question contenait des réceptacles qui ne sont pas répertoriés sur les œuvres d'art officielles, ce ne sont que des objets détenus illégalement par la famille, qu'ils ont tous été obtenus par vol, contrebande ou autre méthode illégale. Ce qui fait qu'il est absolument impossible de mêler les polices humaines aux enquêtes.

Si le joueur est rouge, on lui dira que les principaux suspects sont les asiatiques, du moins jusqu'à la nouvelle du vol chez Jichin. Autrement, il devra suspecter tout le monde.

Ensuite, on lui demandera de rentrer chez lui, de se mettre en stand-by pour attendre les ordres de la famille.

Si votre dragon est en train de courir après son compagnon dans le trou du cul du monde, la famille lui dira de continuer, après tout, il n'est pas indispensable. Le seul impératif, c'est que si jamais on a besoin de lui, il faudra qu'il abandonne sa poursuite et qu'il rapplique dare-dare.

3^{eme} partie (suite)

Il est bien évident que les deux dragons (Jichin et Vermithrax) sont fous de rage, mais que par contre les autres Grands-Pères se marrent tous comme des baleines. En fait, les autres familles rigolent doucement, ils trouvent très drôle que ces deux gros

égoïstes se soient fait piller. Nombreux les ragots seront, et les plaisanteries pas trop finautes, mais discrètes circuleront un peu partout dans le monde draconique.

3^{eme} partie (épilogue)

Vos joueurs sont soit libérés dans la nature et peuvent rentrer chez-eux tranquillement dans le cas où ils ont été enlevés. Bien sûr, ils ne comprendront rien à ce qu'il leur est arrivé. Mais, ils auront en tête quelques souvenirs étranges (une grande salle avec plein d'objets d'art, des objets que l'on charge dans d'immenses camions, vos joueurs portant une combinaison noire masquant leur visage, ce genre de choses). Si vous prenez l'implantation de faux souvenirs (en fait, ils ont regardé des films et ont été habillés bizarrement pendant leur période d'enlèvement), ils se rendront plus vite compte qu'ils sont directement concernés par les vols, mais ne sauront pas s'ils ont effectivement participé à quelque chose, les souvenirs étant trop vagues. Et ce flou artistique peut être assez drôle pour le master quand il verra les joueurs se poser des questions sur ce qu'il s'est réellement passé pendant ce mois. ça risque de stresser un peu vos joueurs. Mais l'implantation de faux souvenir n'est pas obligatoire.

S'ils ont couru à droite et à gauche pour rechercher leur compagnon, ils finissent par le retrouver facilement, les Aurores le laisseront dans un coin, facilement repérable et il n'aura aucun souvenir.

Quatrième partie

Cette partie a lieu une fois les personnage se trouvent tranquillement chez eux.

En fait, le mieux est d'intégrer tous les éléments de cette partie dans la vie quotidienne de votre gestalt. Tout n'est pas réalisable mais en arrivant à noyer un peu le poisson et les informations importantes dans la routine quotidienne, elles n'en prendront que plus de saveur.

Une connaissance de vos joueurs leur demande de garder une valise pour eux. Ensuite, il disparaîtra dans la nature. Il fera ça de façon la plus normale et la moins suspecte possible (il doit partir en voyage, il reçoit des humains chez lui et il ne souhaite pas qu'il tombe dessus, etc.). Si les joueurs sont un peu suspicieux, la connaissance dira que ce sont des réceptacles (trois pour être précis). Et ce seront des réceptacles assez puissant (en fait, à vous de voir). Si le dragon-joueur appartient à l'une des deux familles, ne faites pas ça. Après un coup d'œil au listing, il s'apercevrait très vite que ces trois réceptacles font partie des lots volés à Jichin et Vermithrax.

Mais vous pouvez toujours vous amuser à le faire et voir comment réagissent vos joueurs. Soit ils contactent immédiatement la famille pour les informer, soit ils font les canards et se rendent compte qu'ils sont dans une merde pas croyable.

Si jamais ils décident d'enquêter sur le fameux "ami" qui distribue les réceptacles, ils s'apercevront assez vite qu'il est mort il y a déjà quelques temps, ou (moins définitif) qu'il a carrément disparu. L'Aurore est le moment de la journée que je préfère.

Comme je l'ai dit précédemment, faire ceci n'est pas obligatoire. C'est drôle, mais pas indispensable. De toute façon, les Aurores (car c'est eux les responsables des vols) auront ouvert un coffre dans une banque au nom des joueurs et y auront déposé des réceptacles (tout ça, bien sûr, sans que les joueurs ne soient au courant).

Ensuite, et ça vous pouvez le faire jouer, des informations diverses et variées vont commencer à circuler dans le milieu draconique. Vous pouvez bien sûr inventer les vôtres. Voici quelques exemples (à utiliser ou pas, comme vous voulez et dans l'ordre que vous voulez, je ne fais que fournir des idées). Le tout c'est que ça aille crescendo.

- Des activités suspectes ont été vues dans la région où vivent les joueurs, on aurait reconnu un des camions ayant servi aux vols dans la région
- Des vols privés semblent faire le lien entre l'aéroport le plus proche de vos joueurs et les avions

ayant servis au transport des objets.

- De nombreux réceptacles sont réapparus au marché noir, toujours dans la région où vivent vos joueurs.
- Une équipe complète et sur-équipée de rouges est descendue dans la région, ainsi qu'une section complète d'asiatique. La crème de la crème de chaque famille. Ils interrogent tout le monde. En plus, ils font ça de manière pas sympas du tout. Et de temps en temps, les deux équipes se disputent (amicalement ou pas) pour obtenir des informations en premier.
- Un mec qui passe dans la rue, s'adresse amicalement aux joueurs : "Putain, salut les gars, c'est trop fort ce que vous avez fait." Puis il continue tranquillement son chemin.

Bien évidemment, c'est un dragon, féérique ou wyvern ou autre. Si les joueurs l'interpellent, il ne dira rien de plus, seulement, il aura l'air de se marrer, dira qu'il ne faut pas trop parler, mais qu'il trouve ça trop drôle ce qui est arrivé aux deux familles rouge et asiatique. Puis il partira en rigolant comme un malade.

- Un mec avec l'air louche s'adressera aux personnages. Agissant de façon fort malsaine, ce monsieur proposera aux joueurs de les aider à échapper aux représailles contre paiement (par exemple en réceptacles). Si les joueurs demandent de quoi il parle, il leur répondra qu'ils savent très bien de quoi il parle, mais il ne dira rien de plus. En cas d'urgence, il leur donnera un numéro de biper. S'ils appellent, le mec sera en mesure de leur fournir une planque.
- Si les joueurs enquêtent un peu sur cet étrange personnage, ils découvriront que c'est un rebelle (d'une famille que vous devrez définir en fonction de vos besoins), mais un vrai rebelle, le genre de mec qui est abattu logiquement à vue et qui n'a aucune chance de travailler un jour avec des dragons affiliés à une famille draconique.
- Si les joueurs sont un peu paranoïaques, à leur retour chez eux, et qu'ils regardent dans tous leurs papiers, ils découvriront qu'ils sont les heureux propriétaires d'un petit garage. Chose dont ils n'étaient absolument pas au courant. En allant voir ce qu'il y a dedans, ils trouveront un véritable trésor. Super ! Uniquement des trucs anciens, super lourds, super encombrants, hyper difficiles à déménager et à se

débarrasser (meubles énormes, tableaux immenses, superbes tapis persan gigantesques, etc.). En plus, ooh joie, ce ne sont que des réceptacles. Bon c'est sûr, le seul problème, c'est que tous ces objets se retrouvent sur les listings des objets volés. Le tout, c'est que les joueurs aient le listing en main pour le savoir, même s'ils peuvent le deviner facilement maintenant.

Il peut être très drôle de voir les joueurs se démener pour virer ces objets.

Si les joueurs sont un peu curieux, ils pourront finir par enquêter sur ces étranges coïncidences. Ce qu'ils découvriront assez facilement en contactant d'autres dragons, c'est que les deux équipes cherchent des gens qui ressemblent assez aux joueurs et qu'ils sont assez brutaux dans leurs recherches. Certes, des équipes de dragons enquêtent dans différents pays, mais le fait qu'ils enquêtent aussi dans la région des joueurs en cherchant des gens qui leur ressemblent, plus le fait d'avoir des réceptacles étranges chez, devraient un peu inquiéter vos joueurs. En plus, la rumeur semble désigner vos joueurs comme ayant participé aux cambriolages. Ensuite, le bouquet final, dans le forum de recherche de The Claw, des photos des visages de personnes ressemblant à certains joueurs sont déposées. Les photos sont de mauvaise qualité et manifestement obtenues après un sérieux travail de retouche et de travail pour éliminer tous les parasites. Elles semblent être obtenues d'après un film, et agrandies énormément. Le seul véritable problème, c'est qu'on peut tout à fait estimer que ces têtes sont celles de certains de vos joueurs. Et les personnes demandant des informations sur les possesseurs de ces têtes sont les rouges et les asiatiques. Youpi !

Cinquième partie

(variable en fonction de vos joueurs)

Il devient évident pour tout le monde (surtout pour votre gestalt) que vos joueurs sont victimes d'un monstrueux complot. A partir de là, plusieurs solutions (vous pouvez en imaginer d'autres)

- Soit les joueurs décident directement de se livrer. Auquel cas, c'est facile, il suffit de contacter une

des deux familles.

- Soit les joueurs décident de se livrer, mais en essayant de faire jouer les deux familles l'une contre l'autre.
- Soit les joueurs décident de se livrer et ils font appeler à des services que leur doivent certaines familles pour avoir un appui comme quoi ils ne seront pas abattus sur place et que les interrogatoires se passent sans trop de dégâts ou de tortures.
- Soit les joueurs tentent de se mettre sous la protection directe du grand-père du dragon du groupe (le tout, c'est que votre dragon ne soit pas rouge ou asiatique ou même rebelle). Le seul souci, c'est que personne (même les grands-pères) ne souhaitent se mettre à dos Vermithrax et Jichin, alors il proposera plutôt d'intervenir en faveur des joueurs pour qu'ils se rendent et que tout se passe au mieux.
- Soit ils décident de se planquer et partent s'exiler au pôle Nord par exemple (mais comme vous le savez, le forum de recherche de The Claw est très efficace et les joueurs finiront par être retrouvés).
- Soit ils contactent l'étrange individu qui leur avait proposé une aide. Il les planquera, mais ils finiront par être retrouvés.

Dans les deux derniers cas, quand les rouges et les asiatiques les retrouveront, ça se passera plutôt mal.

Dans quasiment tous les cas, dès qu'une des deux familles met la main sur les joueurs (soit après une lutte épique, soit après une reddition rapide), l'autre famille leur tombera dessus. S'en suivra une vive discussion qui peut tout à fait dégénérer en baston (si vous avez envie de mettre un peu d'animation, de sang et de sueur).

Bien évidemment, si les joueurs décident d'aider une des familles et marquent leur préférence pour être livrés à l'une ou l'autre, la famille gagnante n'en sera que plus reconnaissante. Par contre, l'autre sera tout à fait méchante avec eux.

Sinon, les joueurs peuvent se démerder pour en profiter et s'enfuir. Et on repart dans les options précédentes (seulement à la prochaine rencontre, les rouges ou les asiatiques ne seront pas du tout contents).

En soit, je considère que la meilleure solution est de contacter le maximum de familles, de faire jouer au maximum les services qu'on leur doit, les secrets qu'ils connaissent, en gros tout ce qui peut arranger leur sort, de la jouer diplomatique et de se livrer.

Bien, une fois cela établi. Il y a une chose absolue : que se soient les rouges ou les asiatiques, aucune des deux familles ne veut la mort des joueurs (du moins pour l'instant). Elles utiliseront tous les moyens à leur disposition pour les capturer vivants et les interroger sur les cambriolages. Après tout, il est bien évident que les joueurs (malgré toute la science et le savoir qui les caractérisent...) sont totalement incapables d'avoir fait ces cambriolages tout seuls). Et les deux familles veulent savoir qui est le véritable commanditaire et où est le reste des réceptacles.

Sixième partie

Une fois entre les mains d'une des deux familles ou sous la protection directe de plusieurs familles de dragon, les comptes et les allés et venues des joueurs seront épluchés. Leurs vies entières seront passées au crible. Bien sûr, on découvrira le petit dépôt de Réceptacles, le coffre ayant les réceptacles, plus différents petits indices (billets d'avions, de trains, de note de crédits, signatures) pouvant être reliés aux différents cambriolages. (par exemple, une note d'hôtel à proximité du dépôt d'un des deux dragons, un billet d'avion pour le Japon ou la Sicile, une location de camion dont le modèle est celui qui a été utilisé pour un des cambriolage, enfin plein de petits indices).

Clou du spectacle, il existe une bande vidéo de mauvaise qualité où l'on voit (mal, très mal) le visage de certains des joueurs au milieu d'une trentaine d'autres personnes en train de vider un des entrepôts. C'est d'ailleurs de là qu'ont été tirées les photos du forum de recherche. Et là, horreur, surtout si les joueurs ont de faux souvenir, ils reconnaîtront les lieux et les habits que portent les cambrioleurs.

Si les joueurs peuvent encore parler après les inter-

rogatoires qu'ils ont subis, ils devront faire jouer au maximum les services qu'on leur doit pour qu'une analyse supplémentaire du film soit faite. Effectivement, le film est tellement de mauvaise qualité, qu'on pourrait lui faire dire quasiment n'importe quoi. D'ailleurs les gens qui les interrogent sont d'accord, mais les autres preuves parlent.

Le seul truc vraiment en faveur de l'innocence des joueurs, c'est justement l'existence de ce film pris par une obscure caméra de surveillance. Il est effectivement tout à fait anormal que quelqu'un ayant réussi de tels cambriolages ait oublié cette caméra. Si les joueurs n'y pensent pas, le dragon bleu (envoyé directement par Athabaska à la demande de ses frères) qui a retravaillé sur le film pour obtenir les photos pourra le suggérer, de même il suggèrera que le système de reconnaissance faciale utilisé pour travailler les films est bien, mais qu'il existe des moyens beaucoup plus efficaces.

Maintenant, le tout c'est que les joueurs arrivent à faire jouer leurs contacts, leurs secrets et autres informations à leur disposition pour demander une étude plus approfondie du film. De plus, comme ce film et tous les indices que les joueurs ont laissés derrière eux sont tout à fait bizarres, les deux familles seront d'accord pour envisager l'idée potentielle qu'il serait raisonnable de croire que les joueurs ont été piégés.

Que ce soient les rouges ou les asiatiques, ou les deux, les joueurs auront toute latitude pour contacter n'importe qui sous le contrôle direct ou indirect des familles. Ils auront même le droit de parler sans que les dragons n'écotent leurs conversations avec d'autres intervenants.

Si elles autorisent cela, c'est justement que les familles pensent que toute personne contactée par les joueurs peut potentiellement être impliquée dans les vols.

Je rappelle que si les joueurs ont joué D0, soit Jeu de piste, Quetzalcoatl a une grande dette envers les joueurs, et il fera son possible pour les aider. Bien que cela le mette sous les projecteurs. (Ce d'autant plus que sa famille possède les moyens magiques d'avoir commis ces vols.)

Bon, c'est aussi justement ce que pense toute personne contactée par les joueurs, alors il faudra que diplomatiquement les joueurs soient balaises, parce que l'aide apportée mettra la personne dans l'embarras par rapport aux rouges et aux asiatiques.

Le but final de toutes ces pressions diplomatiques, c'est que les bleus finissent par accepter d'utiliser un matériel secret d'analyse corporelle.

Chose qui normalement, si les joueurs ont un peu de sens diplomatique ou que le master (c'est à dire vous) est gentil, arrivera. Autrement, les joueurs peuvent être bêtement abattus ou rester prisonniers à vie.

En fait, c'est même Athabaska en personne qui viendra faire l'analyse. Bien sûr, comme il fait partie des Grands-Pères, et que sa famille est une de celles qui possèdent les moyens techniques de faire de tels vols, la tension sera à son comble et les résultats seront toujours un peu mis en doute.

Athabaska demandera aux joueurs de se soumettre à différents tests : marcher, sauter, porter de lourds objets, parler, etc. à vous de voir exactement les épreuves. Rien ne vous empêche de délirer un peu. Après une longue et fastidieuse étude du film, il sera prouvé par Athabaska que les attitudes et la façon de bouger des voleurs ne correspond en rien à celle des joueurs. Donc, malgré la ressemblance étonnante des visages, il est totalement impossible que les joueurs aient participé aux cambriolages.

Donc, malgré leurs réticences, les joueurs seront libérés, mais ils auront une période probatoire à respecter et leurs vies seront passées au crible pendant longtemps. De même, s'ils se mettent à fréquenter des créatures de nature voleuse (farfadet, gremlins), ils seront automatiquement encore plus suspects. D'ailleurs, si un des joueurs du gestalt est de ce type, cela ne parlera pas en leur faveur.

En fait, c'est à vous de voir comment les familles considéreront les joueurs en fonction de votre vision du monde draconique.

Epilogue 1

Vous l'aurez compris, un des buts de ce scénario est de remettre sur le marché une grande quantité de Réceptacles. Dans les semaines, les mois, les années qui suivront ce scénario, les réceptacles volés seront réintroduit sur le marché noir des œuvres d'art. En général, c'est un inconnu qui a contacté un autre voleur humain et qui lui a vendu les objets en tant qu'œuvre d'art, souvent pour une petite somme et payable uniquement en cash et immédiatement.

Parfois, si ça vous amuse, le vendeur inconnu aura la tête d'un de vos joueurs.

Autant dire qu'une lutte infernale aura lieu pour la récupération des différents réceptacles (et ce de la part de toutes les familles). Déjà, une fois, les rouges et les asiatiques ont pris de vitesse les autres familles, cela n'arrivera pas deux fois. Les Réceptacles se révèlent une source de pression énorme et toutes les familles comptent bien en profiter.

Epilogue 2

Là, on rentre dans le totalement optionnel mais c'est tellement drôle et ça peut tellement remettre les pendules à l'heure.

Un jour, vos joueurs reçoivent une invitation à un meeting dans un entrepôt. Après rapide enquête, il s'avère que plusieurs autres dragons de toutes les familles ont été invités au même meeting, et que l'invitation semble émaner du Dragon Céleste.

Vos joueurs peuvent y aller ou pas, ce n'est pas très grave.

Si les joueurs vont au meeting, ils se retrouveront au milieu d'une centaine de dragon de toutes les familles, parfois avec des gestalts, parfois non.

Il y aura un homme qui commandera le meeting. Il se présentera comme le représentant direct du Dragon Céleste et il sera entouré par une flopée (3 ou 4) nouveaux-nés. Il précisera bien qu'il peut être tué, mais que cela ne changera rien, il n'est qu'un intermédiaire. Pour preuve, c'est le Dragon Céleste qui parlera par son intermédiaire, et là, sa voix change,

son attitude change, en gros il semble possédé par une autre entité. C'est le cas, cet homme est ce que l'on appelle un cadre draconique et le Dragon Céleste peut prendre possession de son corps.

Le discours sera simple : toutes les personnes présentes devront apporter un message aux différentes familles et le message est celui-là :

J'interdis à quiconque d'intervenir dans l'achat des Réceptacles qui réapparaissent sur le marché noir. Puisque mes enfants ont fait la preuve de leur incapacité à conserver en sécurité les Réceptacles, c'est moi qui me chargerai directement d'en reprendre possession. Si jamais un dragon devait intervenir lors d'une transaction pour acheter un de ces Réceptacles, il sera irrémédiablement abattu. Que cela soit dit, et transmis !

Bien sûr, il y aura quelques récriminations et protestation dans les rangs des dragons présents. Et les joueurs assisteront à une scène étrange : sur un signe du Dragon Céleste, les nouveaux-nés présents ouvriront le feu à l'arme automatique sur les plus virulents. Cela, très froidement et de manière anodine.

Après un instant de panique et de fuite éperdue la situation se calmera et le Dragon Céleste dira simplement : Voici ce qui arrivera à ceux qui se mettront sur mon chemin. Vous pouvez partir.

Puis effectivement, lui-même quitte le corps de son hôte, ce qui se voit.

Il est aussi possible (en fonction de ce que vous souhaitez) que certains dragons tirent sur les nouveaux-nés et le représentant du Céleste. Qu'à cela ne tienne, cela dégènera en massacre et les dernières paroles ne seront pas prononcées.

Cette petit chose est faite pour que le Dragon Céleste prenne une part un peu plus active dans le monde draconique, et aussi d'une virulence beaucoup plus évidente.

Commentaires de moi-même.

Vous l'aurez compris, les vols ont été commis par Ancyte et ses Aurores. Dans quel but me direz-vous ?

Et bien tout simplement pour que les stocks de Réceptacles diminuent. Il considère (Ancyte) que plus on mettra de temps à réunir les réceptacles, plus le Céleste mettra de temps pour absorber la mana et ainsi tout détruire.

Ensuite, petit bonus, cela crée quelques dissensions entre Vermithrax, Jichin et le Céleste. Ainsi, ces deux dragons qu'il considère à la solde du Céleste seront peut être en moins bons termes avec lui et qu'ainsi, ils ne se rallieront pas forcément automatiquement sous sa bannière le jour où il y aura un clash entre les Grands-Pères et le Céleste.

Pourquoi remet-il les réceptacles sur le marché et ne les garde-t-il pas pour lui ?

En soit, cela ne l'intéresse pas forcément beaucoup d'avoir pleins de Réceptacles. En plus, la quantité qui a été volée n'est pas facile à dissimuler. C'est pourquoi, il redistribue la grande majorité de ces réceptacles sur le marché noir. Seuls les Aurores et lui-même conservent les Réceptacles les plus puissants pour leur usage personnel.

Mais pourquoi s'acharne-t-il sur les joueurs ? S'ils ont joué le DO, cela lui permet de les discréditer aux yeux des chefs du Conseil. Ainsi, on ne leur fera plus confiance et on ne les appellera plus à l'aide dans le cadre d'une recherche de Wenceslas.

Autrement, parce que les joueurs ont une bonne tête de turc.

Voilà, c'est fini.

Il ne vous reste plus qu'à vous mettre au boulot pour combler les trous.