

Il court, il court, le colis

Scénario générique par Xaramis

Le choix d'un scénario générique

Pour ce concours, j'ai choisi de participer avec un scénario très générique, même pas lié à un grand genre en particulier (med-fan, horreur, SF, etc.). Je sais que c'est une approche un peu casse-gueule pour un concours, mais vu que l'important, dans le concours, c'est surtout de participer, je me lance à nouveau dans une expérience que j'avais déjà tentée pour le 11^e concours.

L'histoire en quelques mots

L'organisation à laquelle appartiennent les PJ doit récupérer un *objet* de grande importance, qui a été transporté jusqu'à eux, dans le plus grand secret, caché dans un *contenant* particulier. Des circonstances malheureuses, lors de la livraison, font qu'un « mauvais » *contenant* est livré aux PJ, et que celui qu'ils devaient récupérer a disparu. Le « bon » *contenant* réapparaît, peu de temps après, dans une vente aux enchères. Incapables d'emporter les enchères face à un acheteur trop fortuné pour eux, les PJ vont devoir trouver un moyen de remettre la main sur « leur » *contenant*, pour récupérer leur si précieux *objet*.

La trame générique

Prologue

Les PJ appartiennent à une organisation dont tout ou partie des activités sont clandestines : groupe de contrebandiers, services secrets d'État, etc. Ils sont chargés par leur hiérarchie de se rendre à un endroit où leur sera livré un colis de grande importance pour leur organisation.

Ce peut être quelque chose qui a une valeur matérielle en soi : une matrice pour fabrication de faux billets, une cargaison de drogue, etc. Ou bien des éléments immatériels dont le support physique n'a pas vraiment de valeur par lui-même : une liste d'agents doubles infiltrés dans une agence de renseignement, une liste de comptes bancaires frauduleux, etc.

Il se trouve que l'objet en question est camouflé dans

un contenant de plus grande taille et lui-même de grande valeur : la liste des agents doubles est cachée dans le cadre d'un tableau de maître, la cargaison de drogue est cachée dans une voiture de collection, un microfilm est dissimulé sous la peau de l'encolure d'un cheval de course, etc.

Mais les PJ ignorent la nature exacte du « vrai » objet dont ils doivent prendre livraison.

Leur hiérarchie les met à l'épreuve (parce qu'ils sont nouveaux dans l'organisation ? Parce qu'ils ont « foiré » une précédente mission ? Parce qu'ils sont soupçonnés de ne pas être fiables?) et ne souhaite pas leur révéler le fond de l'histoire. Les PJ devront donc prendre livraison du contenant camouflant.

Épisode 1 – Récupérer le colis

Comme tout le reste de l'aventure, la prise de livraison du colis est à adapter à l'ambiance du jeu pour lequel le scénario sera décliné. Toutefois, deux options se font jour, principalement :

- la prise de livraison mystérieuse, dans un quartier mal famé, un quai de port ou de gare abandonné, un parking sombre, un bar louche. Dans ce cas, il ne faut pas y aller avec le dos de la cuiller : l'endroit sent le danger et la pourriture, et les « livreurs » doivent être patibulaires, à l'unisson du décor. C'est l'occasion de jouer, également, sur le contraste entre l'endroit décati et la « classe » de ce qui a été livré. Surtout si les PJ doivent repartir de là avec un contenant particulièrement voyant, susceptible d'attirer les convoitises de tout un tas d'autochtones peu recommandables ;

- la livraison au vu et au su de tout le monde, particulièrement bien adaptée si ce qui a été livré est anodin. Le MJ peut alors jouer sur le contraste inverse du précédent, et plonger les PJ dans un univers raffiné et luxueux dont les codes leur sont étrangers : un palais urbain, un hall d'exposition, un très select club de gentlemen, etc. Les PJ devront se « camoufler » pour essayer de faire

couleur locale. Attention aux faux pas !

Pourtant, malgré tout le soin que les PJ prendront à ce que la livraison se passe bien, ils ne recevront pas les félicitations de leur employeur : en effet, le colis récupéré n'est pas le bon. Certes, il ressemble bien à ce qui devait être récupéré, mais il ne contient pas ce qu'il devait contenir (le tableau de maître ne cache pas de document, le cheval de course ne porte pas de microfilm, il n'y a aucune cache de drogue dans la voiture de collection, etc.).

Les PJ ont intérêt à retrouver le « bon » colis, sinon des têtes (les leurs !) vont tomber...

Épisode 2 – Remonter la piste du colis perdu

Manifestement, « quelqu'un » s'est trompé dans l'organisation de la livraison, entraînant une confusion entre deux contenants similaires, et la livraison du « mauvais » contenant aux PJ.

Maladresse fortuite, ou interversion volontaire ? Le MJ peut laisser les PJ dans le flou à ce sujet. Le scénario prend toutefois plus de solidité si c'est une négligence involontaire : d'une part, cela jouera avec la paranoïa des PJ qui ne manqueront pas de suspecter tous les intervenants de l'épisode 1, qui joueront d'autant mieux les innocents qu'ils le seront vraiment (mais les PJ penseront

certainement « aux innocents les mains pleines ») ; d'autre part, cela facilite l'épisode 3, avec des vendeurs aux enchères tout aussi innocents dans cette histoire que les « livreurs » (et probablement tout aussi suspects aux yeux des PJ !).

En interrogeant de manière plus ou moins délicate, selon leur perception de la situation, les acteurs de la livraison, ou en fouillant des sources d'informations (manifeste de chargement du navire, livres de compte du marchand d'art, etc.), les PJ retrouveront la trace de « leur » contenant sans trop de difficulté. Cet épisode n'étant qu'une transition entre le précédent et le suivant, il est indispensable qu'ils en sortent avec les éléments de connaissance nécessaires à la poursuite de l'aventure. C'est ainsi qu'ils apprendront que « leur » contenant sera très prochainement proposé dans une vente aux enchères.

Épisode 3 – La vente aux enchères

Au choix du MJ et en fonction de la nature du contenant à vendre, la vente aux enchères pourra être publique ou privée, et le colis tant recherché par les PJ pourra en être l'élément principal ou seulement une pièce parmi d'autres.

L'option la plus directe des PJ serait de soustraire le contenant avant qu'il ne soit mis en vente. Les PJ peuvent choisir d'intervenir eux-mêmes, en se faisant cambrioleurs, par exemple. Ou de faire intervenir d'autres acteurs dans le jeu, par exemple en déclenchant une descente de police et une saisie de tout ce qui est proposé à la vente, et en profitant de la confusion qui s'en suivra pour subtiliser ce qu'ils convoitent. Le MJ peut les laisser caresser ces idées, échafauder un plan. Il pourra dresser, face aux manigances des PJ, divers obstacles : le temps très court pour monter le coup, les mesures de sécurité particulières (et changeantes, éventuellement), etc. À moins d'un plan particulièrement ingénieux, monté et réalisé en quatrième vitesse, les PJ devraient échouer. Ce qui serait profitable pour la suite de l'aventure !

Une option un peu plus fine consiste non pas à dérober le contenant lui-même, mais à extraire de ce contenant l'élément que l'organisation veut tant récupérer. Ceci suppose que l'organisation des PJ, déçue de leur fiasco lors de la livraison initiale, leur a expliqué que l'important n'est pas le contenant lui-même mais bien son contenu. Les PJ pourront alors, selon le cas, se faire passer pour des agents d'assurance venus s'assurer que le tableau de

maître est bien protégé (et ainsi chercher le message secret caché dans son cadre), des vétérinaires venant inspecter les chevaux de courses avant leur mise en vente, etc.

Une option probable (peut-être la plus probable si le MJ décide de contribuer à ce qu'elle le soit !) est donc que la vente aux enchères se déroulera normalement. Comble de malchance pour les PJ – très poissards dans ce scénario –, quelle que soit la somme qu'ils en offriront (une somme qui dépendra, éventuellement, de la limite de crédit que leur hiérarchie leur aura accordé pour tenter de remporter les enchères), une personne renchérira ; il s'agit de l'intermédiaire d'un collectionneur qui a décidé de s'offrir le contenant qu'ils tiennent tant à récupérer, et lui n'a pas de limite de prix.

Des pressions directes sur l'intermédiaire peuvent être envisagées. La manière d'échapper à ces pressions dépend du niveau technologie de l'univers du jeu (difficile, par exemple, de faire acte de pression sur un acheteur qui donne des ordres par téléphone). Pour que le décalage soit important entre des PJ pressés par leur organisation de réussir enfin leur coup et ce collectionneur qui leur barre la route, il est plus intéressant de ne pas faire de cet acheteur un adversaire machiavélique

des PJ, mais bien ce qu'il semble être : un véritable amateur au sens noble du terme, qui s'est pris de passion pour le contenant en question. Cela ne fait pas de lieu un obstacle plus facile à contourner, mais au moins n'est-il pas du genre à envoyer quelques sicaires s'en prendre directement aux PJ !

Pourtant, là encore, il est opportun que le MJ arrive à faire échouer les PJ à récupérer le contenant à cet épisode-là. Pour pouvoir profiter de l'épisode suivant !

Pour compliquer l'affaire, un MJ facétieux peut faire intervenir une partie supplémentaire : une organisation concurrente de celle des PJ a eu vent du contenant (voire de l'objet caché dedans) attendu par les PJ – et de leur mésaventure à la livraison – et elle est bien décidée à emporter l'affaire, elle aussi. Bien évidemment, si cette option est retenue, c'est quand même l'intermédiaire du collectionneur qui arrive à remporter l'affaire.

Épisode 4 – Remettre la main sur le colis

L'intermédiaire du collectionneur qui a remporté le contenant lors de la vente aux enchères refuse de discuter avec les PJ d'un éventuel rachat par ceux-ci : il a été chargé de procéder à cet achat et il ne se mêle pas de négociations avec des tiers.

Les PJ pourront avoir à nouveau envie de tenter le coup de force pour mettre la main sur le contenant , mais s'ils se sont dévoilés en approchant directement l'intermédiaire, ils sont désormais un peu trop repérables. Donc, à moins qu'ils ne soient vraiment bas de plafond, ils devraient trouver une voie plus maline pour progresser.

Et puisqu'il vaut mieux s'adresser au bon dieu qu'à ses saints, pourquoi ne pas chercher à discuter directement avec le collectionneur lui-même ? Plusieurs méthodes sont envisageables pour les PJ, en voici quelques-unes :

- entrer en contact avec le collectionneur en passant par le même intermédiaire que celui qui a effectué l'achat lors de la vente aux enchères. Évidemment, si les PJ ont déjà secoué ledit intermédiaire pour tenter de lui faire abandonner son achat pendant ou après la vente aux enchères, obtenir son entremise pour rencontrer celui qu'il représente va se révéler difficile ;

- identifier le collectionneur par eux-mêmes, en remontant la piste des moyens de paiement de l'achat aux enchères, en s'informant dans les milieux des collectionneurs de ce genre de contenants , etc. ;

- après l'avoir identifié, attirer le collectionneur à eux, en faisant savoir qu'ils sont disposés à vendre un autre contenant

exceptionnel (ils le détiennent réellement parce informations précises sur ce collectionneur, ils auront peut-être appris qu'il est un amateur passionné de coqs de combat ; peut-être tenteront-ils, alors, de lui vendre un coq de qualité exceptionnelle ; ou bien organiseront-ils un combat de coqs entre le « champion » du collectionneur et un « challenger » décidé à le détrôner ?

Il restera aux PJ à convaincre le collectionneur de les laisser approcher le contenant qui leur a échappé et dans lequel se trouve l'objet qu'ils convoitent tant. Pourront-ils enfin s'en emparer et, ainsi, remplir leur mission initiale ?

Pistes d'adaptations

Les adaptations de cette trame peuvent toucher principalement au décor de l'aventure : univers médiéval-fantastique, contemporain, futuriste ; etc. Elles peuvent aussi jouer sur le ton de l'aventure : comique, « réaliste », etc. Voici, à titre d'exemples, quelques idées d'adaptations qui me sont venues à l'esprit.

Aventure antico-fantastique

- organisation des PJ :
- objet : une carte au trésor, camouflée en tatouage
- contenant : une jeune femme tatouée, destinée à être vendue comme esclave
- lieu de livraison : les alentours d'une caserne où stationne une troupe de retour d'une expédition punitive
- lieu d'enchères : un marché aux esclaves
- collectionneur : un dignitaire qui se constitue un « harem » de concubines
- équipe rivale : les acolytes d'un propriétaire de gladiateurs

Feuilleton policier à tendance comique

- organisation des PJ : une famille de la mafia italienne
- objet : une cargaison de drogue
- contenant : une voiture de collection
- lieu de livraison : un port de commerce

- lieu d'enchères : une salle des ventes
- collectionneur : un caïd de la mafia « black »
- équipe rivale : un gang de la mafia chinoise (à moins que ce ne soit des Chinois du FBI ?...)

Espionnage contemporain sombre

- organisation des PJ : des services secrets d'Etat
- objet : une carte-mémoire
- contenant : une icône d'art, de création contemporaine, en métal et matériaux composites
- lieu de livraison : une galerie d'art contemporain, au moment du vernissage d'une exposition
- lieu d'enchères : un salon privé dans un hôtel de luxe
- collectionneur : un nouveau riche totalement inculte
- équipe rivale : des fondamentalistes religieux iconoclastes