



Convention de Jeux de Rôles
Seconde Edition (Mars 2004)

Scénario Orpheus

Ecrit par Glen Morin
<glen.morin@club-internet.fr>

Sommaire :

Introduction	Page 2
Présentation du Groupe	Page 3
Mission #0784	Page 5
Break	Page W
Mission #0787	Page X

Appendices :

Aides de jeu pour les joueurs	Page 2
PNJ	Page Y
Personnages Prétirés	Page Z



Orpheus est une marque déposée de White Wolf Publishing Inc
<http://www.white-wolf.com>

Introduction : Un petit mot de l'auteur

Quand on m'a demandé si je comptais mener pour la seconde édition de la convention, j'ai tout d'abord émis une certaine réticence, mais j'ai finalement accepté de me jeter dans la cage avec les lions. Mon unique arme ? Orpheus, le dernier jeu en date de White Wolf.

Pourquoi Orpheus ?

Parce qu'il était récent et méconnu : la VO avait à peine plus de 6 mois à l'époque et la VF n'était pas encore sortie. Ceci me permettait de me lancer tranquillement dans la partie sans risquer de voir un joueur tout mettre en l'air parce qu'il est un joueur confirmé qui connaît tous les secrets.

Le côté corporatiste me permettait aussi de régler rapidement le problème du "pourquoi les personnages se connaissent ? " et évitait les risques de "Machin c'est un espion" et autres dérivés qu'on aurait pu avoir dans une partie de Vampire par exemple.

Le scénario ?

En me basant sur les commentaires des développeurs, j'ai choisi d'adapter le style cinématographique, ou plutôt celui des séries TV. J'ai essayé de donner un côté X-Files aux missions alors que le Break pourrait plutôt ressembler à une période "morte" qu'on trouverait dans Urgences.

La durée de 8 heures maximum ne me permettait pas de développer une chronique de 20'000 pages, j'ai donc conçu le scénario comme une introduction au jeu, ce qui devait être le cas pour pas mal de personnes à la table. Le scénario ne contient pas de difficultés majeures, car je ne pouvais pas non plus me permettre de laisser les joueurs bloqués trop longtemps. En effet lors d'une convention, il est impossible de dire "on arrête là et on reprend la semaine prochaine".

Afin de tenir dans le temps attribué, je me suis fixé la timeline suivante :

1 heure pour la présentation du Groupe, du système de jeu et des personnages

2 heures pour la mission au NY Times, ce qui permet aux joueurs de ce familiariser avec leurs personnages et le système de jeu (en particulier les Horreurs et le système d'aide)

½ heure pour le break

½ heure de pause IRL pour aller boire un coca ou manger un sandwich

3 heures pour la suite, où l'action monte en crescendo avant de retomber avec une des fins possibles.

La dernière heure est réservée pour les débordements et les commentaires à la fin de la partie.



Chaque partie contient plusieurs "scènes coupées", qui ne sont pas obligatoires mais pourront être jouée si tout se passe bien au niveau timing.

Présentation du Groupe

Le but de cette partie du scénario est dans un premier temps de présenter le Groupe Orpheus aux joueurs et ensuite de leur expliquer le système de jeu (s'ils ne le connaissent pas encore) ainsi que les diverses possibilités qui s'offrent à eux en terme de jeu (à savoir les personnages pré-tirés).

Assurez vous qu'ils ont bien enregistré les diverses informations, surtout au sujet de la société pour laquelle ils vont travailler. Pour ce qui est du système de jeu, c'est à vous de voir, mais vous pourrez revenir dessus plus tard si vous manquez de temps.

Cette partie du scénario doit durer tout au plus une heure. Chaque minute gagnée pourra être réattribuée à une autre partie. N'hésitez pas à écourter cette partie s'il n'y a aucun problème soulevé.

Pour l'ambiance, il serait préférable de jouer cette partie comme une conférence de presse dans laquelle les joueurs joueraient le rôle des journalistes et vous celui d'un des membres du CA du Groupe (par exemple Jack Tilton).

Les informations diffusées maintenant sont tout simplement les informations publiques du groupe. Evitez de signaler des petites surprises qui pourraient surprendre les joueurs plus tard, comme par exemple le fait qu'Orpheus compte des fantômes parmi ses employés.

Je répète qu'il s'agit d'un scénario de présentation du jeu, il ne faut donc pas dévoiler les informations les plus secrètes et les plus farouchement gardées dès maintenant.

Les origines : JDG Cryogenics

En 1989, Bob Jackson et Anne Del Greco fondent JDG Cryogenics, le résultat de plusieurs années de recherche dans le domaine. JDG Cryogenics propose à ses clients de les plonger dans un sommeil cryogénique et de les réveiller quelques années plus tard.

Encore essentiellement au stade embryonnaire, la société a besoin de crédits et c'est Jane Kennedy, une des leurs clientes, qui les leur fournit. Ms Kennedy souffrait de plusieurs tumeurs et souhaitait être mise en stase métabolique. Jackson et Del Greco lui en offrirent la possibilité. Cinq années plus tard, les tumeurs dont elle souffrait étaient devenues opérables et elle fut tirée du coma artificiel pour être immédiatement opérée.

Durant cette période, JDG Cryogenics c'est vu attribué le droit d'utiliser une partie de l'argent de la jeune femme. Ayant utilisé l'argent pour développer la société, il semblait normal que Ms Kennedy récupère son dû à son réveil, devenant propriétaire de 25% de la société. Quatre autres clients furent ainsi tirés de leur sommeil cryogénique et héritèrent d'une part de la société. A ce moment, Jackson et Del Greco n'étaient plus actionnaires majoritaires.



Une nouvelle orientation

Durant sa période de sommeil cryogénique, Jane Kennedy s'est rendue compte qu'elle fut consciente à au moins trois reprises, qu'elle se voyait quitter son corps et qu'elle pouvait interagir avec les fantômes autour d'elle.

En peu de temps, Ms Kennedy réussit à persuader les autres actionnaires de se tourner vers une autre voie pour faire du profit : **l'exploration de l'autre côté de la mort.**

La société fut rebaptisée Orpheus en 1994

Orpheus

En 1996, Jackson, PDG d'Orpheus, meurt d'une attaque cardiaque. Il est remplacé par Georges Oliver jusqu'en 1998 où celui-ci est remplacé par Jack Tilton.

Celui-ci va transformer la société : il va la faire connaître au public et va obliger les scientifiques d'Orpheus à publier leurs découvertes.

La société fait du profit depuis 1998.



Mission #0784 : New York Times

Le choix de New York comme ville est totalement arbitraire. Rien ne vous empêche de déplacer l'action dans une autre ville de votre choix. Du coup le N.Y. Times deviendrait le Chicago Post si vous choisissez les grands lacs ou Ouest France si Rennes devient votre ville de prédilection.

A ce moment, les PJ vont enfin commencer à travailler pour Orpheus et effectuer une mission de routine pour un client notable, puisqu'il s'agit du NY Times (le journal) qui est victime d'un esprit malicieux qui ralentit la production de la nouvelle imprimerie du journal.

Synopsis :

Le journal new-yorkais vient de s'agrandir en faisant installer une imprimerie dans un ancien building de Battery Park (Manhattan). Le bâtiment n'était pas cher et l'imprimeur chef du quotidien a décidé d'investir et de déplacer son service d'impression vers le sud. L'installation s'est passée sans problèmes, mais les premiers tests d'impressions étaient particulièrement flous. Les techniciens ont cherché en vain à régler un problème qui n'a fait qu'empirer.

Depuis quelques jours les choses ont changé : les journaux qui sortent de l'imprimerie contiennent des messages à l'intention des employés, les imprimantes se

mettent en marche toutes seules, même quand le courant est coupé et des objets disparaissent pour réapparaître dans une autre pièce. Bref pas besoin de s'appeler

Einstein pour deviner qu'il y a un fantôme là dessous.

Ambiance :

Il n'y a aucune difficulté dans cette partie du scénario. Ceci devrait se ressentir dans l'ambiance générale de la partie : La mission n'est pas difficile et l'équipe doit être relativement détendue lors de l'exécution de cette dernière.

Attention, il ne s'agit pas non plus d'une adaptation de Casper le gentil fantôme dans le monde merveilleux de Disney. Le monde des morts reste dangereux pour ses habitants. Il doit y avoir une tension ambiante due au monde, mais pas vraiment de peur venant de la mission en elle même.

D'une autre côté, rien n'empêche à un des investigateurs de passer dans la presse et de servir de support pour la prochaine édition du N.Y. Times.

Durée : 2 heures maximum

Il y a de grandes chances pour que le scénario se termine par la mort du fantôme. Il est tout de même possible de le libérer de ses entraves ou de l'envoyer hanter un autre lieu. Dans tous les cas, il y a une scène coupée pour à appliquer au cas où le scénario déborde en temps.



Le Bâtiment

Il s'agit d'un vieux building de 4 étages au sud de Manhattan. Le building a été racheté pour une bouchée de pain chez Anderson & Co, un agent immobilier de la 56e. Le journal l'a entièrement refait pour pouvoir accueillir la nouvelle imprimerie. Une grande somme d'argent a été investie et les dirigeants du journal aimeraient bien pouvoir rentabiliser cet investissement.

La vérité

Le bâtiment appartenait à Jacob Kidd, un vieil homme qui était le seul habitant. Anderson lui avait proposé de le lui racheter, mais Kidd n'a jamais voulu céder, affirmant qu'il serait prêt à mourir pour garder ce bâtiment. Anderson l'a pris au mot et a envoyé un assassin régler le compte du vieillard. Il a ensuite racheté le bâtiment à petit prix aux héritiers de Kidd et a commencé à le remettre en état pour le vendre plusieurs millions.

Malheureusement, Kidd était un dur à cuire et le fantôme du défunt hante les lieux et attaque les personnes qui tentent de s'incruster dans son bâtiment. Ne pouvant lutter contre les forces maléfiques, Anderson a donc dû revendre le bâtiment à prix réduit. Le Times était intéressé. Les travaux de remise en état ont comporté un bon nombre de blessés, mais elles ont finalement pu aboutir. Mais Kidd n'a pas dit son dernier mot. Il compte bien se débarrasser des intrus une bonne fois pour toute.

Les PNJ

Karl Kardenas
Ned Stanley
Florence Hebert
Stuart Sargent
Adam Conrad
Frank Garza





Retour de Mission

Alors qu'ils rentrent au QG d'Orpheus, les PJ sont pris dans un Ghost Quake, un tremblement de terre qui a lieu dans le monde des morts. Ils n'ont pas d'autres solution que d'attendre que le phénomène se passe et rentrer faire leur débriefing.

Ambiance :

D'un coup tout change complètement. Il est possible que la mission se soit bien passée et que les PJ se sentent bien, ignorant les dangers inhérents au monde des morts.

Quelle que soit la façon dont ils ont réglé le problème du fantôme, ils devraient se sentir libérés des contraintes de la mission, et l'évènement devrait les recadrer dans la sombre réalité. L'inquiétude et la peur devraient faire leur apparition à ce moment précis, puis disparaître lors de leur arrivée aux environs des locaux d'Orpheus.

Durée : au plus 10 minutes

Introduction :

Pour résoudre le problème du fantôme du N.Y. Times, il y a de grandes chances que les PJ se soient projetés depuis les locaux d'Orpheus. Comme il n'est pas forcément bon physiquement de faire un rembobinage rapide, les personnages vont devoir retourner au QG par le monde des morts. C'est à ce moment qu'il faut caser cette scène.

Si le groupe de PJ s'est projeté depuis un endroit plus proche ou même depuis les locaux du journal, il faut placer cette scène tant qu'ils sont dans le monde des

morts. Comme dit plus tôt, il s'agit d'une scène où ils seront uniquement témoins, comme les scènes cinématiques des jeux vidéo. Il y a peu de probabilités que le groupe ou un de ses membres soit impliqué directement dans les évènements, mais il faut toujours compter sur le côté imprévisible des joueurs.

Evènements :

Le groupe des PJ rentre tranquillement vers les locaux d'Orpheus quand soudain le sol se met à trembler autour d'eux. Comme les fantômes présents dans la scène, ils ont du mal à tenir debout, et un vent fantomatique se lève et souffle à grande vitesse dans leur dos. Curieusement, le monde des vivants ne semble pas affecté par ces tremblements (les passants marchent normalement).

Pendant presque une minute, le monde tremble. Certains morceaux de bâtiments fantômes se décrochent et s'écrasent au sol. Le phénomène se termine par une traînée dans le ciel, comme une météorite.

Aussi brusquement qu'ils sont arrivés, les tremblements s'arrêtent et le vent se calme. Comme des mouches attirées par un morceau de viande pourrie, des spectres commencent à sortir des endroits sombres et prennent la direction de Central Park. Les PJ pourront se cacher d'eux sans trop de problèmes.

Cette partie est une scène coupée. Elle peut être jouée de manière optionnelle si vous estimez avoir suffisamment de temps. Elle n'a pas d'intérêt en elle même sinon d'introduire la seconde moitié du scénario. Attention tout de même car elle peut avoir des effets inattendus au niveau de votre groupe de joueurs : ils sont juste témoins et non acteurs. Il n'y a rien à faire dans cette partie du scénario.



Rumeurs :

Durant cette partie du scénario, les joueurs vont pouvoir entendre quelques rumeurs sur des sujets très variés. Voici une liste non exhaustive de ce qu'ils peuvent apprendre.

Murthy Chandrawati, chef du service de recherche "science de la vie" trompe sa femme avec sa secrétaire. On l'aurait aussi vu trainer avec la nouvelle stagiaire du service financier...

Le service du personnel aurait des places pour le prochain match des Knicks au Madison Square Garden.

Le service d'ingénierie essaierait de transporter des objets dans le monde des morts. Pour l'instant ils essaient avec des DVD.

Quelqu'un sait à quoi servent les platines DVD entreposées dans un des bureaux du 5^e ?

La NSA aurait placé un espion dans le Conseil d'Administration du groupe afin de pouvoir surveiller les actions du groupe.





MISSION#0784

TYPE DE MISSION :

collecte d'informations

+

fumigation



Client : New York Times

Lieu : Imprimerie du NY Times sur Battery Park

Le New York Times vient de s'agrandir en faisant installer une imprimerie dans un ancien bâtiment de Battery Park. L'installation s'est passée sans problèmes, mais les premiers tests d'impressions étaient particulièrement flous. Les techniciens ont cherché en vain à régler un problème qui n'a fait qu'empirer.

Depuis quelques jours les choses ont changé : les journaux qui sortent de l'imprimerie contiennent des messages à l'intention des employés, les imprimantes se mettent en marche toutes seules, même quand le courant est coupé et des objets disparaissent pour réapparaître dans une autre pièce.

PARAMETRES DE MISSION

Enquêter sur place et chercher le ou les Entités d'Après Vie à l'origine des troubles. Les employés du journal sont au courant de votre venue et ils devraient se montrer coopératifs avec vous. Comme toujours, évitez les dégâts collatéraux lors de votre rencontre avec les auteurs de troubles.

INTELLIGENCE

D'après les employés, les événements étranges ont surtout lieu au second étage. Il serait bon de commencer l'enquête par là.

D'après les renseignements, il semblerait que nous soyons face à un Poltergeist. Traitez le sujet avec beaucoup de délicatesse.

INFORMATIONS ADDITIONNELLES

Les personnes suivantes sont susceptibles de vous fournir quelques informations:
Karl Kardenas : Il s'agit du grand chef sur place. Il n'aura peut-être pas beaucoup de temps à vous accorder, mais peut vous fournir quelques informations.

Ned Stanley : Mr Stanley supervise toutes les réparations qui ont lieu sur place.

Stuart Sargent, Adam Conrad et Frank Garza : Il s'agit des victimes de l'EAV.





MISSION#0787

TYPE DE MISSION :

collecte d'informations

+

Récupération d'un objet



PARAMETRES DE MISSION

INTELLIGENCE

INFORMATIONS ADDITIONNELLES

