

Un scénario pour le jeu de rôle Wastburg inventé par Cédric Ferrand

- WASTBURG CONNECTION -

Wastburg est devenue une plaque tournante de la drogue à cause d'un faux majeur qui sévit depuis la Purge, grâce à son réseau de dealers, apothicaires, alchimistes, passeurs et sbires. Les PJ sont chargés de démanteler le réseau et d'arrêter le chef.

Type de scénario : C'est un *one-shot* qui peut être joué avec des prêtirés ou des personnages créés. Il peut prendre la suite de « Jouer au con, finement » du livret *Wastburg Initiative !* et réutiliser certains PNJ. Il peut aussi être joué en plusieurs fois.

Le scénario n'est pas construit de façon linéaire comme une suite de scènes à enchaîner, mais comme une enquête lors de laquelle l'équipe de PJ peut choisir les lieux à visiter pour trouver des informations et arrêter l'antagoniste.

Chaque lieu possède des PNJ parties prenantes de l'intrigue, disposés ou non à donner des informations aux PJ. Les PNJ peuvent également donner de fausses pistes, diffuser des rumeurs plus ou moins fondées.

Sommaire :

- Résumé de la situation à Wastburg (p. 2)
- Diffusion de la drogue à Wastburg (p. 2)
- Si la « dro » est ingérée (p. 3)
- Mission (p. 4)
- Table des rumeurs propagées par les Wastburgiens (p. 4)
- Table des rencontres possibles dans la rue ou les différents quartiers (p. 5)
- Lieux et ce que l'on peut y trouver (p. 5)
- Fin (p. 11)
- Annexe : durcir le scénario (p. 12)
- Sources d'inspiration (p. 12)

Résumé de la situation à Wastburg :

Un descendant de majeers, surnommé dans le milieu de la pègre Mister M, est obsédé par le fait d'obtenir des pouvoirs magiques. Il a profité du chaos causé par l'épidémie de la va-vite pour monter un trafic de drogue d'ampleur. Il veut s'enrichir rapidement et s'entourer de malfrats pour acquérir ou voler des grimoires magiques. Il est ainsi à l'origine d'un réseau mafieux à Wastburg, toujours plus dangereux. Il bouleverse les rapports sociaux habituels et est mal vu tant des autorités officielles que des autres caïds.

En effet, Mister M a fait kidnapper des prostituées pour les reconvertir en passeuses d'ingrédients nécessaires à la préparation du produit depuis la Loritanie. Il a fait disparaître des contrebandiers la nuit, dans les quartiers du Centre, du Pont et du Port, pour faire place à son propre commerce de drogue. Il soudoie des alchimistes et des herboristes de la ville, afin qu'ils fabriquent le produit, causant une pénurie de remèdes, etc. La rumeur dit que Mister M aurait même recruté directement dans la Garde des individus pour effectuer ses sales besognes.

Enfin, pour couronner le tout, il fait passer de la drogue au Waelmstat par des canots, alors que les autorités waelmiennes sont farouchement prohibitionnistes. En conséquence, des passeurs ont été tués dans le fleuve par des archers waelmiens. Pire, le Waelmstat a lancé un ultimatum à Wastburg et se prépare à faire une descente dans la ville avec ses soldats pour contrecarrer le commerce de drogue. Or, les soldats waelmiens ne sont pas connus pour faire dans la dentelle ni preuve de discernement dans leurs cibles.

Diffusion de la drogue à Wastburg :

La drogue est constituée de la façon suivante. Des plants de Drosera sont cultivés plus ou moins clandestinement en Loritanie. La drosera est récoltée par des paysans et revendue à Mister M pour boucler leurs fins de mois. Des passeuses sont chargées de ramener les plantes coupées à bord de barques marchandes qui traversent le fleuve et débarquent à Wastburg. Elles usent de leurs charmes, de quelques gelders ou de

mensonges pour faire en sorte que la garde frontière ferme les yeux.

Les plantes séchées sont acheminées jusqu'aux trois laboratoires d'alchimie qui travaillent pour Mister M. Deux de ces laboratoires se trouvent dans des arrière-boutiques secrètes d'apothicaireries, un autre est dans une cave dissimulée. Les alchimistes fabriquent des décoctions hallucinogènes à base de drosera¹. Ensuite, des dealers vendent les fioles d'environ 100 ml, sur des points de deal disséminés dans les quartiers populaires de la ville, mais aussi directement à domicile dans les quartiers riches ou chez les Loritains.

La drogue cause des hallucinations pendant plusieurs heures. Des crises de folie poussent parfois des individus à commettre des crimes ou à se blesser, voire se tuer. La drogue n'est pas dosée avec une grande précision par les alchimistes, qui la coupent parfois avec des produits douteux, ce qui explique la variation des effets en plus de la diversité des organismes.

Si la « dro » est ingérée :

<u>Résultat du dé</u>	<u>Effet</u>
1	Cauchemar réaliste, crise de folie, paranoïa (Mental --)
2	Angoisse intense (Mental -)
3	Stress, mais aussi vigilance accrue
4	Apaisement, mais aussi prudence moindre
5	Euphorie (Mental +)
6	Extase, vision divine (Mental ++)

¹ On peut imaginer les ingrédients qui servent au mélange : eau, (mauvais) alcool distillé, herbes médicinales, mauvaise herbe trouvée dans la rue pour économiser la dro, ou pire, urine d'animaux...

Mission :

Le prévôt charge le groupe des PJ de démanteler le trafic de drogue, au mieux en arrêtant le chef à l'origine de tout ça, au pire en s'en prenant aux maillons intermédiaires ou ultimes. Il évoque les dangers humains et sanitaires (= excédent de mortalité par rapport à la norme dirons-nous), et brièvement l'enjeu diplomatique avec le Waelmstat.

Si les PJ n'arrivent pas à décider du point de départ de leurs investigations, le prévôt peut les diriger vers le Centre pour interroger des dealers à la tombée de la nuit ou vers le Port pour trouver des passeuses avec des gros sacs.

Certains contacts des PJ peuvent être mêlés au trafic, ou au contraire faire partie d'un groupe concurrent de malfrats.

Table des rumeurs propagées par les Wastburgiens :

<u>Résultat du dé</u>	<u>On dit que...</u>
1	Gas Pacho le charlatan notoire est revendeur, voire fabricant (faux)
2	Le boulanger Goert met de la dro dans son pain (vrai)
3	L'échevin est l'une des têtes du trafic (faux)
4	La sève de bouleau est un antidote à l'intoxication par la dro (vrai)
5	Les anarcho-syndicalistes sont de mèche avec les trafiquants (faux)
6	Les Maléficiaires veulent fabriquer et vendre leur propre dro (vrai)

Table des rencontres possibles dans la rue ou les différents quartiers :

<u>Résultat du dé</u>	<u>Rencontre</u>
1	Des assassins waelmiens tentent de tuer les PJ car ils ne sont pas satisfaits de leurs avancées
2	Des gardes corrompus tentent de dissuader les PJ d'enquêter
3	Des civils wastburgiens sont mécontents de l'insécurité et critiquent les PJ, mais peuvent leur fournir une petite aide
4	Des gardes anarcho-syndicalistes veulent bien assister les PJ, s'ils aident la révolution en retour
5	Des civils wastburgiens qui ont une bonne opinion de la garde, aident franchement les PJ
6	Des informateurs amis des PJ font progresser l'enquête, et les soutiennent en cas de rixe

Lieux et ce que l'on peut y trouver :

-Le Centre

À la tombée de la nuit, des dealers, parmi eux des enfants exploités par Mister M ; des clients de diverses sortes, accros ou bien qui veulent juste tester, pauvres ou aisés, agressifs ou amicaux...

Il y a deux apothicaireries « légales » avec une arrière-boutique de fabrication illégale de dro, *La Panacée* et *L'Eau-de-vie*. Chaque apothicairerie est tenue par un propriétaire, qui reçoit les clients, et cache un alchimiste dans l'arrière-boutique, Seraz et Giber. S'ils sont découverts, les alchimistes prétendent fabriquer des remèdes, des pommades, des pansements...

Des sbires armés de Mister M patrouillent aux abords des apothicaireries, et peuvent venir au secours des apothicaires et alchimistes. De plus, s'ils ont l'impression que

les dealers vont balancer, ils interviennent pour les faire taire, soit discrètement soit avec fracas.

Les clients savent où trouver les dealers. Les dealers se fournissent dans les deux apothicaireries et connaissent par conséquent leurs propriétaires, mais pas les alchimistes. Inutile de préciser qu'aucun des participants du trafic ne parle facilement. Les dealers ont peur des représailles ; les apothicaires et les alchimistes se font de l'argent.

Le boulanger Goert qui met parfois de la dro dans son pain pour fidéliser le client, a sa boutique dans le Centre également. Il a un jeune apprenti, il connaît les alchimistes. Des rumeurs sont partagées par les wastburgiens quant aux effets étranges de son pain.

<p>Séraz, alchimiste de <i>La Panacée</i>, vénal et sans scrupules</p> <p><u>Traits</u> : « J'aime mélanger et faire cuire des trucs » ; « Je prépare ce que vous voulez si vous y mettez le prix »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : fioles de liquide corrosif, scalpel, sac de 4d6 gelders</p>	<p>Giber, alchimiste de <i>L'Eau-de-vie</i>, savant fou et sadique</p> <p><u>Traits</u> : « Ça fait quoi si je verse ce liquide sur cet organe ? » ; « Le monde est en fait l'hallucination d'un démon, et nous sommes des illusions »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : fioles de liquide toxique, tisonnier ardent, sac de 4d6 gelders</p>
<p>Homay et Ricel, boutiquiers apothicaires qui veulent diversifier leurs activités</p> <p><u>Traits</u> : « Les plantes résolvent tous les problèmes » ; « La demande crée l'offre » ; « On n'est pas trop regardants sur l'origine de nos ingrédients »</p> <p><u>Réputation</u> : (+)</p> <p><u>Équipement</u> : matériel d'herboriste, plantes en pot ou séchées, fioles d'extraits divers, huiles essentielles, poisons, caisses de 6d6 gelders</p>	<p>Goert, boulanger rêveur un peu ésotérique</p> <p><u>Traits</u> : « Je ne donne pas mes secrets de fabrication » ; « Mes mains façonnent le paradis » ; « Le pain n'est pas juste un aliment, c'est une expérience »</p> <p><u>Réputation</u> : (+)</p> <p><u>Équipement</u> : four en pierre, grande pelle à pain, sacs de farine, caisse de 3d6 gelders</p>

<p>Bliss, petit dealer désœuvré et sans le sou</p> <p><u>Traits</u> : « Si je pouvais, je ferais un autre métier » ; « Pour vous, j'ai de la dro de qualité supérieure » ; « Course rapide »</p> <p><u>Réputation</u> : (--)</p> <p><u>Équipement</u> : couteau, bourse contenant 1d6 gelders, petites fioles de dro à la ceinture (valeur : 5 gelders pièce)</p>	<p>Ivère, iencli qui veut se mettre bien</p> <p><u>Traits</u> : « Il paraît qu'on peut soigner des trucs avec la dro » ; « Le monde est sombre, il faut bien s'évader » ; « Partageux »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : bourse contenant de quoi acheter deux doses de dro (10 gelders), bouteille de bière de contrebande</p>
<p>Barouille, sbire armée et bagarreuse</p> <p><u>Traits</u> : « Le patron compte sur nous » ; « Pro de la castagne » ; « Robuste »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : gantelets blindés, armure en cuir, casque en métal</p>	<p>Ditar, sbire armé et assassin discret</p> <p><u>Traits</u> : « Un tir, un mort... ou presque » ; « Si le patron dit que Bidule doit mourir, c'est que Bidule l'a mérité » ; « Discrétion »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : arbalète de poing, tunique légère, couteaux de lancer</p>

-Le Port

Lieu de passage des plantes coupées et séchées de l'espèce Drosera, qui servent à préparer la drogue sous forme de potion. La nuit, des barques passent le fleuve, avec d'anciennes prostituées réquisitionnées par Mister M. Elles ont une très mauvaise opinion de lui car il menace de s'en prendre à leur famille si elles fuient. Elles portent des gros sacs de drosera coupée, qu'elles amènent la nuit par une porte dérobée dans les apothicaireries. Elles s'approvisionnent auprès de cultivateurs loritaniens. Elles ont entraperçu les alchimistes qui préparent la dro, sans plus. Elles parlent volontiers si elles acquièrent le sentiment d'être protégées contre les représailles de Mister M.

Il y a aussi des gardes au Port. Certains sont vaguement au courant du trafic, d'autres sont complices et ferment les yeux contre des pots-de-vin. Les conducteurs de barques ont des doutes mais ne savent rien précisément.

Passeuse de dro	Garde-frontière
<u>Traits</u> : « Amie de la nature » ; « Rêve d'une vie meilleure » ; « Espiègle sans malice »	<u>Traits</u> : « Corruptible » ; « S'ennuie » ; « Joueur »
<u>Réputation</u> : (-)	<u>Réputation</u> : (-)
<u>Équipement</u> : sac de feuilles de dro	<u>Équipement</u> : lance, armure, casque

-L'Enclave loritaine

Les Loritains, avec leur joie de vivre et leur hédonisme affiché, éveillent les soupçons dans le cadre de l'affaire du trafic de dro. C'est un fait qu'un certain nombre de loritains se fournissent en dro, qu'ils font parfois livrer directement chez eux. C'est une source de tension supplémentaire entre Loritains et waelmiens. Mais tous les Loritains ne sont pas mouillés, bien au contraire : un certain nombre d'entre eux pensent que la dro est un paradis artificiel, qu'elle donne un faux bonheur et qu'en multipliant les crimes elle amoindrit surtout le bien-être général déjà faible de Wastburg.

On peut donc trouver des consommateurs, parfois aisés, ainsi que des livreurs, en enquêtant dans l'enclave loritaine, mais *a priori* pas de sbires violents ou d'alchimistes corrompus.

Alsa, bourgeoise loritaine qui se fait livrer de la dro à domicile	Simon, livreur de dro exploité
<u>Traits</u> : « Y a pas de mal à se faire du bien » ; « J'essaie de faire pousser ma propre Drosera, mais je n'ai pas la main verte » ; « Fêtarde »	<u>Traits</u> : « Je suis <i>uber</i> pressé » ; « Mon patron pourrait au moins m'assurer contre les accidents de travail » ; « Bons réflexes »
<u>Réputation</u> : (0)	<u>Réputation</u> : (-)
<u>Équipement</u> : abondance de nourriture et de boissons chez elle, gâteaux aromatisés à la dro	<u>Équipement</u> : ceinture avec des fioles de dro, bourse avec des pourboires
	Accompagné d'un chien joueur, trouvé dans la rue, nommé Colin

-La Frontière avec le Waelmstat

Le pont est bien gardé, par des archers et des fantassins waelmiens. Les contrôles sont drastiques pour éviter que la drogue ne passe. Les archers tirent également sur des canots suspectés d'acheminer de la drogue par le fleuve. Publiquement, le Waelmstat menace carrément d'envahir les rues de Wastburg avec ses soldats pour mettre fin au trafic dans le sang. Le seigneur du Waelmstat est un anti-prohibitionniste violent. Secrètement, le Waelmstat a envoyé des espions assassins dans Wastburg pour tenter de faire le sale boulot lui-même, se plaignant du manque de résultats des autorités wastburgiennes dans la lutte anti-drogue.

<p>Malv, archère waelmienne à l'œil de lynx</p> <p><u>Traits</u> : « Vous ne passerez pas » ; « <i>Dodge this² !</i> » ; « Je sais que vous mentez »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : arc et carquois rempli de flèches, armure en cuir</p>	<p>Karl, fantassin waelmien à l'œil de tigre</p> <p><u>Traits</u> : « Sans concession » ; « Incorruptible » ; « Obéissance aveugle »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : lance en main et épée à la ceinture, chemise de mailles, casque en métal</p>
--	--

-La Purge

Dans le quartier de la Purge se trouve la taverne des Maléficiaires, une secte d'empoisonneurs qui aimerait concurrencer Mister M et produire sa propre dro. Ils ont commencé à rassembler des alambics et à mettre au point un plan pour séquestrer un alchimiste. Les PJ peuvent avoir un contact dans la taverne, à voir ce qu'ils font de cette information. Les Maléficiaires seront des alliés de circonstance, ou bien des ennemis, ou encore ils attendront simplement le moment propice pour agir. Leur chef est Goburt.

Dans la prison de la Purge, certains taulards se font fournir en dro par leur famille ou par des purgeards, complètement accros. Des rixes au sujet de la dro se produisent de plus en plus au sein de la prison. Il y a aussi des gardes corrompus qui ferment les yeux, ou

2 « Évite ça ! »

qui consomment eux-mêmes, ou qui travaillent pour Mister M. Diversifiez les gardes pour que les PJ ne sachent pas tout de suite à quoi s'en tenir à chaque fois qu'ils les interpellent.

Un défi pour les PJ pourrait être de distinguer quels sont les gardes acquis à l'échevin, et quels gardes ont trahi. Dans le lot, il y a aussi des gardes anarcho-syndicalistes, qui sont à la fois contre l'autorité de l'échevin, se sentant exploités, et contre les trafiquants, qui ne font qu'alimenter la misère sociale.

Le quartier de la Purge, hors prison, abrite une cave dissimulée dans laquelle un alchimiste fabrique de la dro. On y entre par un souterrain, sous une sorte de plaque d'égout avec une échelle. Le souterrain est humide, infesté de rats. Un tuyau sort par un petit trou dans la rue et évacue la fumée, près d'une fosse à excréments qui émet elle aussi du gaz, ce qui masque en partie la fumée. La cave de l'alchimiste est remplie d'instruments type alambic, et Tussalbert remplit de petites fioles de dro, bien alignées sur des tables.

Des sbires font des aller-retour réguliers entre la cave et la prison la nuit. Ils entrent dans la prison en prétextant des visites familiales pour berner les gardes s'ils ne sont pas corrompus. Ils vont en réalité voir Mister M. Les sbires donnent aussi des caisses de fioles à des revendeurs qui vont ensuite au Centre.

Surtout, la prison de la Purge est le lieu de résidence de Mister M. Il exerce son pouvoir absolu de là, conscient que les gardes intègres auraient plutôt tendance à le chercher ailleurs, par exemple dans une maison cossue du quartier riche, ou dans l'enclave loritaine.

Mister M est dans une cellule spéciale avec une bibliothèque, des grimoires de majeers anciens ou de charlatans récents ; des sacs d'or à peine dissimulés, pour payer ses sbires et soudoyer des gardes ; des morceaux de membres humains ou animaux, des plantes, un cabinet de curiosités... Mister M en sort rarement, tout à ses expérimentations pour faire revivre la magie et acquérir le pouvoir suprême.

Mister M a été condamné officiellement pour avoir organisé un combat de cochons illégal. C'est un prétexte, Mister M a manigancé son entrée dans la prison pour mieux gérer son trafic. Certains prisonniers savent ce qu'il en est et se taisent par peur ; d'autres sont à son service contre de l'argent, des doses ou pour défier les autorités.

Des PJ en surveillance peuvent repérer leur petit manège, ou bien avoir des informations en questionnant des gardes plus vigilants que les autres.

Pour les profils des sbires de Mister M, voir les exemples-types du Centre (p. 7).

Maléficiaire	Prisonnier
<p><u>Traits</u> : « L'assassinat est un des beaux-arts » ; « Rancunier » ; « Un petit thé ? »</p> <p>Tussalbert, alchimiste de la cave, illuminé persuadé de faire partie d'une confrérie secrète</p> <p><u>Traits</u> : « C'est la dose qui fait le poison » ; « Je fais corps avec l'Esprit et l'Esprit est avec moi » ; « Les ignorants n'y comprennent rien »</p> <p><u>Réputation</u> : (-)</p> <p><u>Équipement</u> : fioles de liquide explosif ; drosera séchée ; tatouages de signes alchimiques ; manuel d'astrologie</p>	<p><u>Traits</u> : « J'ai pas mérité ça » ; « Je compte pas pourrir ici toute ma vie » ; « Manque d'empathie »</p> <p>Mister M, faux majeer avide de pouvoir</p> <p><u>Traits</u> : « C'était mieux avant » ; « Je ne me cache pas dans l'ombre, je suis l'ombre » ; « Machiavélique » ; « Autoritaire » ; « Persuadé d'avoir un destin grandiose »</p> <p><u>Réputation</u> : (0)</p> <p><u>Équipement</u> : grimoires de vraie ou de fausse magie, petit chaudron, dagues, toutes les sortes de fioles possédées par les alchimistes</p>

Fin :

Les PJ arrêtent Mister M, l'amènent au prévôt pour qu'il le fasse condamner pour la vraie raison cette fois. Le trafic continue sporadiquement, sans sa tête pensante, sauf si les PJ ont également neutralisé les alchimistes. Si le Waelmstat a connaissance de l'arrestation, il retire son ultimatum. Si les PJ n'ont arrêté ou intimidé que les derniers échelons, revendeurs et passeuses, le trafic continue, Mister M recrute de nouvelles mains.

Mais les PJ ont pu mourir au cours de leur enquête, ou bien se laisser corrompre à leur tour, ou rejoindre les Maléficiaires.

Annexe : durcir le scénario

Si vous voulez durcir le scénario, augmenter la tension, presser vos joueuses et vos joueurs à démanteler le réseau plus vite, vous pouvez considérer qu'au fur et à mesure que le temps passe, les heures, les demi-journées, voire les jours, des événements se produisent.

<u>Résultat du dé</u>	<u>Événement</u>
1	Assassinat sordide d'un dealer, d'un livreur ou d'une passeuse, entraînant une vendetta
2	Mort d'un consommateur de dro à cause d'une hallucination
3	Une émeute dans la prison locale fait des blessés, y compris des gardes
4	Des Wastburgiens commencent à se soigner avec de la dro
5	Les Maléficiaires commencent à faire circuler leur propre dro
6	Des buveurs de dro, qui s'imaginent avoir le don de prophétie, forment une secte et commencent à prêcher dans la rue

Sources d'inspiration

Ce scénario a été écrit par Frédéric « Syderen ». Il s'inspire d'éléments du film noir américain et du comics d'enquête, par exemple la ville de Gotham City.

Le scénario « Jouer au con, finement » du livret *Wastburg Initiative !* publié par les XII Singes a beaucoup plu à mes joueuses et joueurs. Il m'a donné envie de continuer à jouer dans cet univers et à écrire un scénario dedans.