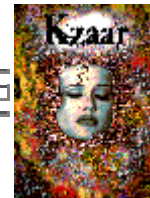
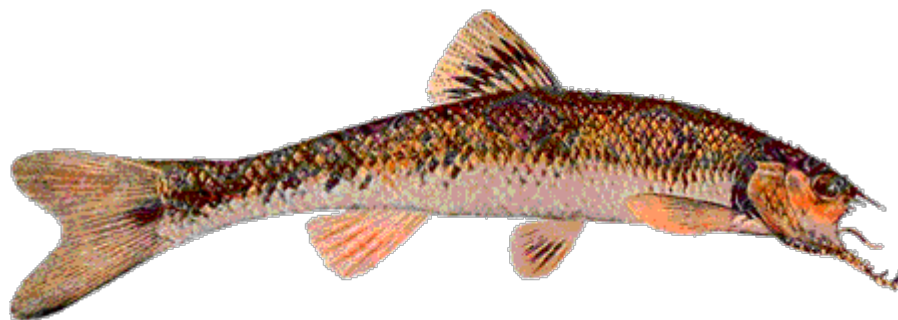


Scénario



Les Aquariums Wastigel



Ce scénario fait partie d'une suite d'histoires dans lesquelles apparaît le personnage de Wastigel : un explorateur-océanographe complètement génial qui a un don inné pour attirer les pires ennuis. Les personnages seront confrontés à une série d'évènements surnaturels dans l'ambiance enneigée et embourgeoisée de la basse-ville de Polaris.

🕒 Déroulement

Afin d'introduire les personnages-joueurs à Polaris vous pouvez leur imaginer un passé commun avec Wastigel (fiche) : ils peuvent avoir travaillé pour lui, ou lui devoir une dette, avoir fait de l'exploration sous-marine avec lui.

Dans tous les cas, le vénérable explorateur leur demande de bien vouloir être présents pour l'inauguration de son Aquarium à Polaris.

Les PJ rentrent dans la capitale Impériale le 10 Lalego 73... Déjà les premières neiges recouvrent la ville. La soirée d'inauguration de l'Aquarium Wastigel est très attendue de la population. Wastigel est en effet un personnage populaire dont les nombreuses expéditions ont été relatées dans le Krakemär. D'autre part les travaux de construction ont durés trois ans et ne sont pas vraiment passés inaperçus. Le bâtiment se trouve dans le quartier de l'Orik (Rue des Colonies Princières). Il est orné du sigle de l'Empire et d'une représentation naïve et monstrueuse de la faune sous-marine. Il y a foule jusque dans la rue.

Un étrange personnage se dirige vers les PJ : c'est un Brachoïde. Il se présente comme étant Dlul, le bras droit de Wastigel et demande aux PJ de bien vouloir le suivre jusqu'à la salle de conférence.

L'aquarium est immense. Il s'étale en longueur et en profondeur révélant des couloirs étroits, des salles au plancher transparent, certains passages en cristal passant à l'intérieur des parties aquatiques.

La salle de conférence est conçue en forme de coquillage : tout respire le colonialisme et le luxe, depuis les drapés pourpres jusqu'aux colonades où l'on peut voir figurer les 12 dieux du Polyrianisme. Wastigel prend la parole : il a l'air très fatigué. Le discours dure et les congratulations n'en finissent pas. Le gratin de la capitale est présent (l'organisateur général et ses compagnes, le chancelier de l'échiquier, le grand protecteur...) et tout le monde est magnifiquement paré pour cette manifestation.

Wastigel s'endort en plein milieu de son discours et c'est Dlul qui clôt la séance en priant chacun de bien vouloir excuser le vieux Tellurique et de se diriger vers le fond de la salle pour découvrir les merveilles que l'Aquarium est enfin prêt à révéler.

🌊 Visite de l'Aquarium niveau 0

A cet étage, il y a deux aquariums géants : 'Faune et Flore d'Hikos' à l'ambiance colorée et tropicale visible de nombreuses salles et 'Hydrales' qui passe en lumière noire toutes les heures et révèle ainsi la beauté de ces créatures liquides à peine visibles en lumière normale. Le tunnel de cristal passe entre ces deux aquariums et constitue l'attraction majeure de ce niveau.

Différents types de poissons lumineux sont exposés : certains font briller leurs yeux, d'autres serpentiformes arborent une kyrielle de spots bleus et verts, enfin de minuscules poissons clignotants par intermittence font la joie des petits et des grands.

Un espace d'expérimentation est mené par un couple brachoïde : poissons-toupies, électriques, algues

colorantes, un vitrifiant (poisson "alchimiste" capable de cristalliser ses ennemis), expériences sur les marées, reconstitutions de tempêtes.
En outre il y a aussi un restaurant Brachoïde où l'on peut déguster des fruits de mer et des soufflés de méduse, une salle pour le garde, une exposition temporaire et la salle de la fameuse bulle magique qui retransmet par hologrammes des images d'exploration.

[Suivez le plan \(niv0\)](#)



Visite de l'Aquarium niveau 1

Plus succinctement, le niveau 1 présente notamment une bibliothèque marine et le bureau que Wastigel occupe avec sa secrétaire. Les aquariums y sont encore plus impressionnants qu'en bas avec en particulier un spécimen de serpent de mer aux dimensions ostentatoires.

[Suivez le plan \(niv1\)](#)

Une boucherie dans la poissonnerie

Si les PJ tendent l'oreille ils entendront quelques vagues rumeurs au sujet des difficultés actuelles de l'entreprise Wastigel : les nombreux problèmes survenus lors de la construction de l'Aquarium semblent avoir précédé une série d'accidents mortels au sein du personnel.

C'est au cours de la visite que des cris de frayeurs attirent les PJ vers un groupement : un vigile de l'Aquarium affreusement mutilé gît à terre baignant dans son sang. Cette sinistre découverte clôt la soirée.

Wastigel réapparaît, accompagné de son bras droit (il revient de son bureau où il finissait sa sieste). Plus accablé que jamais il remercie les PJ de leur venue et leur raconte comment depuis une semaine, cinq morts ont été retrouvés dans l'aquarium. La milice enquête sur la piste d'un tueur psychopathe, sans résultats.

Exaspéré par l'incompétence des forces de l'ordre Impériales, **le vieil homme invite les PJ dans son bureau pour**

leur proposer un travail : démasquer le tueur et l'éliminer. Les enjeux étant élevés, les PJ devraient pouvoir négocier fort correctement cette mission.

L'HISTOIRE

Le fond de cette intrigue est lié au passé de Wastigel. Il s'agit d'une simple histoire de vengeance. Durant ses premiers voyages Wastigel vécut au sein d'une tribu de pêcheurs sorciers dont Ilk, un membre valeureux est devenu le chef depuis. Wastigel fut initié à la sorcellerie de la tribu en échange d'une promesse de mariage avec la fille d'Ilk.

L'expérience spirituelle que vécut Wastigel (il fut incarné dans le corps d'un poisson par un puissant rituel) le décida à se consacrer à l'océanographie. Grâce au savoir qu'il rapporta des Terres Australes il devint un des plus éminents spécialistes de sa branche.

Cependant il n'honora jamais sa promesse de mariage. C'est ainsi que suite à la mort de sa fille, Ilk se décida à faire payer la fourberie de Wastigel.

Il parvint à se faire engager dans l'équipe d'ouvriers chargés des finitions de l'Aquarium et à placer discrètement une petite statuette cousue dans le vêtement de l'océanographe et dans le ventre du Xénophédon, un des pensionnaires de l'Aquarium. Puis il plaça du somnifère dans l'eau et l'alimentation de Wastigel. Le rituel accompli, l'esprit du vieil explorateur devint lié à celui du poisson.

Depuis, chaque fois que Wastigel s'endort, son esprit fusionne avec le prédateur qui peut ainsi utiliser les connaissances du Tellurique et même contrôler la magie (cela explique que le poisson puisse se déplacer hors de l'eau). Cependant lorsque Wastigel est dans le corps du poisson il perd sa personnalité pour prendre celle du prédateur. Au réveil, il ne se souvient de rien.

Nuits glauques à Polaris

Les PJ peuvent bien entendu s'ils le souhaitent passer leurs nuits dans l'Aquarium afin de surprendre le tueur. L'ambiance y est très glauque : lumières verdâtres, odeurs de sels et le glissement des milliers de créatures le long des parois de cristal.

Un équipe de nettoyeurs passe vers 3H du matin : ils s'introduisent dans les plus grands aquariums et otent les impuretés. Ils apprendront aux PJ que tous les aquariums sont reliés par un système de canaux. De plus, ils ont remarqué la disparition de certains poissons : le terrible xénophédon, et une foultitude de créatures plus petites.

L'assassin n'a pas de pieds !

Très vite, les massacres se multiplient et semblent gagner le quartier : les cibles ne sont que d'innocentes victimes sans liens apparents avec l'affaire Wastigel. On les retrouve couverts de contusions et de morsures profondes en différents endroits du corps. **En analysant les cadavres on peut déceler la nature de l'assassin** (niv 6 en médecine ou biologie) : un animal de taille moyenne à la mâchoire très développée. L'hypothèse du poisson bien que tentante doit être écartée vu que les meurtres n'ont pas lieu dans l'eau.

Quoiqu'il en soit, les PJ pourront remarquer les détails suivants :

- * Wastigel et sa secrétaire Dozilla sont fatigués en permanence (non, ils ne passent pas leurs nuits à ça...).
- Ils baillent et s'endorment souvent. En fait ils sont les seuls à boire la même eau pétillante pendant leurs heures de travail. Une analyse alchimique (niv 5) y révélera un hypnotique originaire du Pays Austral.
- * Les crimes n'ont lieu que lorsque Wastigel est endormi.
- * Une série de petites écailles pointues sont parsemées sur le sol de l'Aquarium (un test de 8 en zoologie révèle qu'il s'agit d'écailles de Xénophédon : un féroce prédateur).
- * Dlul, le Brachoïde n'est pas très à l'aise dans cette histoire : il présente un comportement fuyant. Les PJ pourront peut-être le coincer de jour à l'Aquarium ou bien la nuit chez lui. Dlul connaît par coeur l'histoire de Wastigel (voir l'Histoire). Il a compris qu'il y avait un lien entre les meurtres et le passé de son patron. Il racontera avec réticence l'épisode de la tribu Serrane si les PJ insistent. En effet la présence d'éléments surnaturels effraie le brachoïde qui craint que la vengeance de la tribu de sorciers ne se retourne contre lui. Peu de temps après ces aveux, Dlul se fait assassiner.
- * Si les PJ fouillent Wastigel ils trouveront des amulettes cousues dans ses vêtements (elles sont d'origine Australe et ont été fabriquées par une tribu de pêcheurs sorciers).
- * C'est en surveillant la nuit la réserve située à coté du bureau de Wastigel que les PJ pourront surprendre Ilk, un vieux sorcier Astral de la tribu Serrane. Il vient tous les deux jours mélanger une poudre hypnotique dans l'eau préférée du vieil homme.
- * Tous les meurtres ont lieu à proximité d'un point d'eau et on ne trouve aucune trace des pas de l'assassin au sol : il n'a pas de pieds !

La vengeance du X...

Ilk est discret, mais s'il se fait surprendre il ne pourra guère opposer de résistance vu son grand âge. Il racontera dans sa langue que le vieux Wastigel n'a eu que ce qu'il méritait (voir les personnages). Selon lui, les recherches de l'océanographe présentent un réel danger pour les peuples libres et ne font qu'inciter à la colonisation.

Si les PJ ne comprennent toujours pas la nature de l'assassin et son lien avec Wastigel, Ilk donnera quelques explications mystiques, histoire d'épaissir le mystère...

Les Personnages



Dlul (fiche)

Le Brachoïde est très proche de Wastigel. Au début il sera très méfiant envers les PJ. Ceux-ci devront montrer patte blanche avant de pouvoir lui demander de coopérer. Dlul soupçonne Dozilla, la secrétaire de Wastigel d'être mêlée aux meurtres de l'Aquarium. Il pense qu'elle cherche à s'accaparer la fortune de son patron.



Dozilla

Belle et jeune Mutante Equatoriale. Elle est entrée au service de Wastigel depuis quatre ans. Elle ambitionne plus ou moins consciemment de se marier avec l'explorateur pour profiter de sa fortune. Elle entretient avec Wastigel des rapports sexuels occasionnels et une bonne complicité (ce qui énerve prodigieusement Dlul).



Ilk

Chef de la tribu Serrane (localisée au Pays Austral dans les environs de Nayarad), Ilk est un pêcheur-sorcier. Il connaît de nombreux rituels d'induction (connaissance du cosmos, formes maudites, psychologie de Maazlig, attachement animal). Son unique objectif est de se venger de Wastigel. C'est lui qui a ensorcelé l'explorateur et qui empoisonne régulièrement son eau et ses aliments grâce à un hypnotique.



Le Xénophédon

C'est un poisson prédateur présent à l'origine dans l'Aquarium. Capable de s'attaquer à des proies bien plus grosses que lui (il mesure 2,5M et pèse 150K), l'animal ne connaît pas la peur et s'attaque à tout ce qui est mangeable. Cependant lorsque Wastigel s'endort, le sortilège agit et l'esprit de l'homme se trouve dans le corps de l'animal.

Dans ces moments l'instinct animal domine, mais la bête peut utiliser les connaissances du vieil homme. Cela lui donne notamment le pouvoir de se déplacer dans les airs à grande vitesse (20Km/h) pendant quelques minutes. L'esprit de Wastigel étant endormi, il assiste au carnage en rêve et ne s'en souvient pas le lendemain. Caractéristiques : Vigilance=4, Mémoire=1, Force=5, Agilité=3, Vitesse=3, Endurance=5. La mâchoire de la bête peut infliger 8 points de dégâts et possède un tranchant de 3.

Quand l'esprit de Wastigel est dans la bête il faut prendre en compte sa puissance, sa raison, sa sagacité, ainsi que ses arts.

