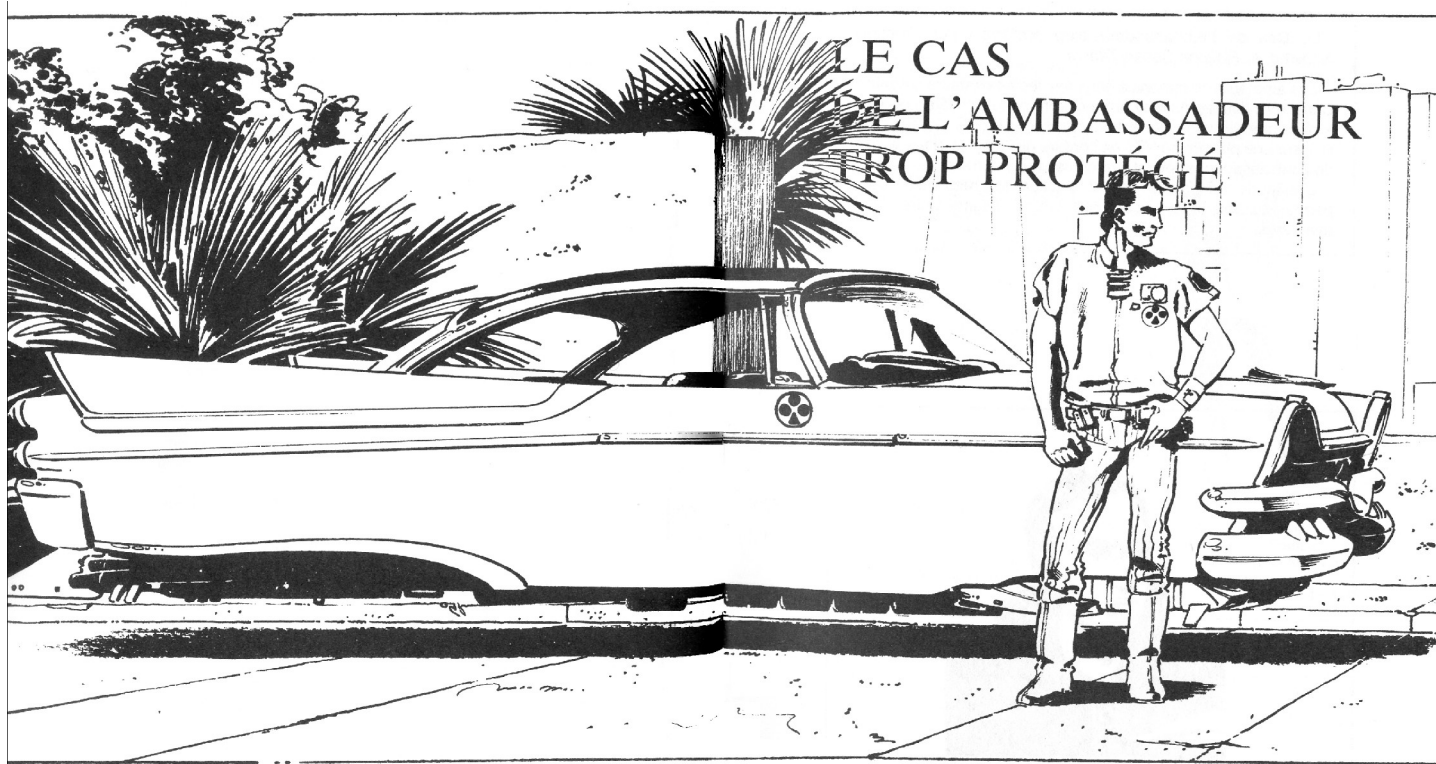


Le Cas de l'Ambassadeur trop protégé



Un scénario pour *Empire Galactique*



« Le Cas de l'ambassadeur trop protégé » par
François Nedelec et Philippe Cohen-Tanugi

Les amateurs de romans à énigmes, les admirateurs d'Agatha Christie et d'Isaac Asimov apprécieront cette enquête policière « **classique** » dont la clef est typiquement SF. Elle emmène les P.J. sur une planète de NT5 en bordure de l'Empire, dans la villa de l'ambassadeur impérial. Un crime va s'y commettre.

L'unité de temps, de lieu et d'action est respectée. Cela permet au MJ. d'intercaler cette courte énigme entre deux aventures.

Crédits

Textes : François NEDELEC et Philippe COHEN-TANUGI
Dessins : MANCHU

Numérisation : Cyril CANTALOUBE et Julien CLEMENT

La première version de ce scénario est parue dans le recueil « Frontières de l'Empire » chez Robert Laffont en 1985. Une seconde version est parue en Livre de Poche en 1987. Cette édition électronique en est donc la 3^{ème} édition.

PROLOGUE

Pleurez, teknos attendris, rentrez dans le rang, farouches navyborgs, claironnez, trompettes de Tréfolia, Dahlia a choisi de reposer son bras sur celui d'un enfant du pays.

« On l'a chuchoté, on l'a dit, on l'a écrit... c'est maintenant (presque) officiel : M^{re} Muréna convolera en justes noces avec Esson Turner, jeune et talentueux pilote de notre démocratie chasse. L'armée de l'air diomédéenne vibre encore des échos de leur rencontre. C'était, il y a deux mois, avant les vacances, lors d'une vente de charité au profit des orphelins de l'aventure. Dès le premier regard, lui, très sblonk en combinaison navyborg, et elle, toujours classique en robe de cardine blanche aux dentelles évanescences, étaient restés muets, à se regarder sans bouger, comme indifférents au monde extérieur. »

« Tout l'été, Esson a tenu bon : aux commandes de l'ordinav du Persée, il a accumulé les missions, bravant le danger d'un monde à l'autre... mais on susurre que Dahlia a su lui faire entendre raison. D'ici quelques mois, le capitaine des météores se muera-t-il en industriel avisé, pour le bien commun de Tréfolia et de Diomède ? On dit la fille de l'ambassadeur impérial et son navyborg intrépide prêts à sceller leur union pour le meilleur... et pour l'Empire ! La cérémonie sera, paraît-il, tout à fait intime. Nous y serons. »

Kloubak Igalloff

C'est sur le verdict attendu que s'est clos hier le procès d'Ignam Pakulan, le célèbre « escroc aux loukroums » sous les verrous depuis six mois. Le réquisitoire du procure territorial, dont les accusations reposaient sur un solide dossier, ont convaincu les juges : 9 mois de prison ferme et 4 000 € d'amende.

« On se souvient que Pakulan, qui se faisait passer pour un industriel de la poudre à énergie, n'était en fait qu'un vulgaire escroc. Les charges portées contre lui étaient très lourdes : importation illicite de sucre gastrolatrique, corruption de navyborg, fabrication sans mandat et exportation délictueuse de loukroums à destination de l'Empire. »

« Ignam Pakulan a renoncé à faire appel. En raison du temps de la détention préventive et grâce aux remises de peine offertes par différents sponsors, c'est en fait dans une semaine que l'escroc repentí recouvrera la liberté. Voilà quelqu'un pour qui les loukroums auront désormais un goût amer. »

Pedro Dougnasky
(extraits du *Miroir de Diomède*)

Urgent. Cherche équipe de **sûreté** privée. Origine impériale souhaitée. Une semaine de travail. **Bon salaire.**

MISSION

L'homme qui répondit au vidéophone, blond, les yeux bleus, un sourire angélique sous une tignasse bouclée, se montra laconique.

L'affaire semblait légale : deux mille cinq cents crédits par jour et par personne pour escorter un ambassadeur impérial pendant une semaine.

Après avoir pris connaissance de leurs états de service sur le télécran, l'homme parut fondre encore un peu plus.

*Si le P.J. qui parle avec lui est de sexe féminin, le M.J. tente un jet de « séduction » **43** qui fait craquer l'aventurière si elle rate un jet sous son *Evasion Mentale* à 3 dés.*

Le blondinet finit par convoquer les aventuriers pour une entrevue dès le lendemain matin.

A l'heure dite, un jeune homme très fringant en uniforme de chauffeur se présente à l'hôtel où logent les P.J. Il est chargé de les conduire à l'ambassade ; Maurice Godunoff élude poliment les questions des aventuriers : « M. Dudu se chargera de vous donner des informations, il vous attend à l'ambassade. » Maurice leur recommande néanmoins de prendre leurs affaires pour la semaine et l'équipement nécessaire à la protection de Son Excellence, Félix Muréna, ambassadeur impérial du hiérarque de Tréfolia sur Diomède.

Sur le toit de l'Hôtel des Honnêtes Marchands un énorme glisseur aux chromes étincelants est prêt à démarrer. Il porte les armes de Tréfolia (*un trèfle rouge sur fond vert*).

Les aventuriers prennent place dans le glisseur rétro qui semble pouvoir contenir une demi-douzaine de passagers à l'aise. Maurice, le chauffeur, s'enferme dès qu'il a démarré dans un silence concentré.

Un P.J. peut remarquer la nuque du chauffeur : mal dissimulée sous sa casquette apparaît la résille de Plastex qui recouvre les plots-cyborgs inutilisés (*Un jet FACILE sur « combat robot » **55** réussi*).

Très vite, le glisseur emprunte le couloir de vitesse qui conduit aux banlieues résidentielles de Brjnö (*prononcer « brougno »*).

Dix minutes plus tard, la vaste limousine émerge au milieu des parcs et des villas du quartier le plus chic de la périphérie brjnienne : somptueuses demeures à colonnades, jardins



amoureusement entretenus, absence totale de piétons... tous ces signes peuvent rassurer les P.J. qui nourriraient encore un doute sur la solvabilité de leur futur employeur.

Leur véhicule longe une propriété entourée d'un muret ; il finit par stopper devant une grille-laser. Les rayons verts et rouges entrecroisés dessinent dans l'air crépitant les formes du trèfle armorial.

Un petit logimec de couleur dorée flotte dans l'air et s'immobilise le long de la limousine à la hauteur des P.J. Le petit robot les interpelle d'une voix nasillarde :

— Ambassade de Tréfolia ! Veuillez préparer vos placoids. Pour les visas s'adresser au consulat, perspective Ostinov, à Brjnö.

— Service de l'ambassadeur !

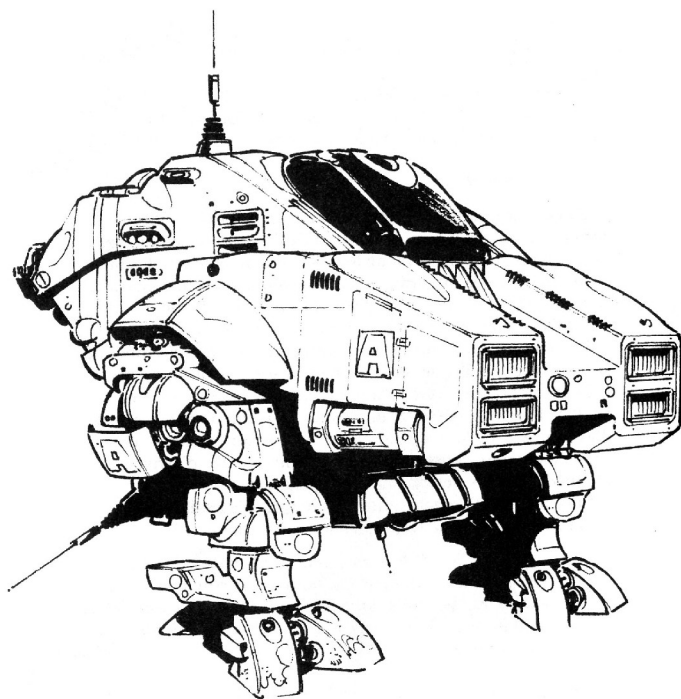
D'une voix sèche Maurice fait reculer le logimec. En faisant des petits bruits désapprobateurs, le robot ouvre la grille-laser.

Le contrôle

Devant une petite maisonnette, derrière la grille, stationne un formec immobile. La route qui part de l'entrée mène à un vaste dôme doré qu'on entrevoit au loin derrière un bouquet d'arbres.

Maurice gare la limousine près du pavillon. Sans se départir de son immobilité, le formec lance d'une voix métallique :

— Descendez pour identification... s'il vous plaît.



LE FORMEC

ZX4B est un pur produit de la technologie impériale. Les possesseurs d'un tel engin ne doivent pas être nombreux sur Diomède (planète frontière de l'Alliance des Douze Soleils). Il est conçu spécialement pour assurer la protection des cibles à hauts risques : chefs d'Etat, hauts dignitaires de secte, agents diplomatiques, etc. ZX4B est programmé avec efficacité pour la surveillance et la protection rapprochée. Avec trop d'efficacité, peut-être, car ses circuits hypersensibles le rendent un peu paranoïaque.

Il assure le filtrage des visiteurs et le contrôle de l'étanchéité de l'ambassade. Son cerveau positronique est entraîné pour mener des interrogatoires de type administratif et policier et il possède une très vaste bibliothèque de droit local et impérial.

Le formec patrouille en permanence dans le jardin depuis quelques jours. Si son détecteur de masse n'est pas neutralisé par le badge, il se précipite pour interpeller tout intrus. Le formec est rendu inoffensif pour les humains grâce aux « lois de la robotique » :

- le robot ne doit pas faire de mal à un être humain ni, par négligence, laisser un être humain en péril ;
- le robot doit obéir aux ordres que lui donnent les êtres humains, sauf si ces ordres sont en contradiction avec la première loi ;
- le robot doit défendre sa propre existence tant que cette autoprotection ne va pas à rencontre des première et seconde lois.

Outre la sirène, il dispose d'un puissant projecteur, d'un paralyseur et d'un laser léger.

Un par un les aventuriers vont devoir se présenter au robot de surveillance tandis que Maurice reste à son volant l'air dégagé.

D'un bref coup de laser dans l'iris de l'œil, le formec identifie les P.J. Il semble posséder un dossier en mémoire sur le groupe d'aventuriers et leur demande de lui fournir quelques détails supplémentaires : prénoms des parents, date d'arrivée sur Diomède, talents de combats pratiqués, etc.

Puis, à l'aide d'un palpeur tentaculesque en métal, il fouille les aventuriers et menace de confisquer leurs armes.

Quand les P.J. protestent, arguant des instructions expresses du chauffeur, un nouveau personnage fait son entrée et se présente : Andrew Dudu, l'homme de confiance de Félix Muréna. C'est lui que les P.J. ont eu au vidéophone.

L'homme blond s'approche du formec et pose sa main sur sa plaque d'instructions tandis que le robot pose son tentacule d'identification sur le badge aux armes de Tréfolia que Dudu porte sur la poitrine.

— Ces personnes sont invitées par Son Excellence, dit Dudu. Je réclame des badges pour elles et assume la responsabilité des armes et du matériel qu'elles apportent.

— Instructions correctement émises et reçues, répond le formec. Exécution !

Après quelques minutes de bourdonnement intense le formec crache des badges identiques à celui de Dudu, qui sont distribués aux P.J.

— Ne vous séparez jamais de ces badges dans la propriété, leur glisse Dudu d'un ton faussement anodin. ZX4B est tout à fait civilisé et ne ferait jamais de mal à un être humain mais s'il

vous surprenait sans badge à l'intérieur de l'ambassade, il vous filerait le train et quand il vous aurait coincé — ce qui est inévitable, je vous l'assure — il alerterait les flics, les pompiers et tout le quartier avec sa sirène.

L'ambassade

Le formec reprend sa patrouille tandis que tout le monde remonte dans la limousine pour se rendre à la villa. Du **poste de garde** (A) part une route qui serpente parmi les arbres ; à sa gauche, un ruisseau dévale une colline boisée pour se jeter dans un lac artificiel ; à droite, la route longe une agréable pelouse bordée d'un parterre multicolore.

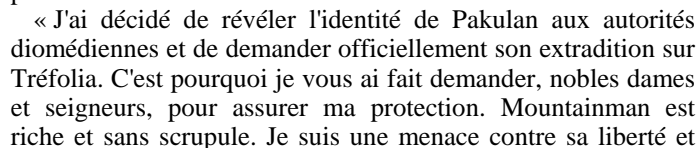
Après le petit lac se dresse un cône de couleur rouge : le **ludarium** (B) qui cache en partie le **pavillon** (C) où logent les domestiques.

Mais le glisseur continue sa route vers la gauche et stoppe cinquante mètres plus loin devant une splendide **villa** (D) : c'est un dôme hémisphérique fait d'une multitude de plaques noires triangulaires encastrées dans un réseau doré qui scintille aux feux du matin. De l'autre côté du parking une petite maison rectangulaire semble abriter un **garage** (E) ; derrière celui-ci un **terrain** (F) balisé accueille les engins volants.

La porte d'entrée de la villa se relève et un malachite d'allure raide et compassée en tenue de domestique descend la rampe. Il s'agit de Nestor Ramirez, le domestique de l'ambassadeur. Il ouvre la porte de la limousine et salue les P.J. qui en descendent, un bref hochement de tête pour les hommes et une inclinaison profonde du buste pour les femmes.

Devant l'ignorance des aventuriers (*une prétention mensongère ferait mauvais effet !*), il entreprend de leur décrire en détail les charmes paradisiaques de sa planète natale jusqu'au moment où un P. J. lassé osera l'interroger au sujet de leur future mission.

« Ignam Pakulan fut surpris, lors d'un contrôle fiscal de routine, en possession d'un stock illégal de graines d'asphodèle. L'enquête dévoila l'existence d'une ferme secrète et d'un trafic de graines d'asphodèle destinées à la fabrication sur une planète impériale d'un loukroum de contrebande. Gros scandale, procès vedette. En tant qu'ambassadeur de Tréfolia, je visitai Pakulan dans sa prison. Quelle ne fut pas ma surprise de reconnaître en lui Ignam Mountainman ! Malgré les années qui avaient passé,



peut-être sa vie, et il lui est aisé de trouver sur Diomède des hommes violents et désargentés... »

Pendant le monologue de l'ambassadeur, Nestor est entré avec des rafraîchissements, jus d'oramide, confiture de Melgishe et les fameux loukroums. Se tenant discrètement derrière le domestique malachite, un humain d'une quarantaine d'années fait tourner entre ses doigts la visière effrangée d'un chapeau de paille. C'est Bob Oulianov, le jardinier. L'ambassadeur qui a interrompu son discours invite du geste les aventuriers à se servir et il s'éloigne un instant pour s'entretenir avec le jardinier.

Si les aventuriers tendent l'oreille aux propos discrets des deux hommes (un jet réussi Perception), ils comprennent vaguement qu'il s'agit d'une discussion d'argent. Le mot « jeu » est souvent employé.

Au bout de quelques minutes, Bob Oulianov s'éloigne, l'air sombre, et Félix Muréna rejoint Dudu et les P.J. :

- Andrew, mon chef du protocole, vous montrera les détails techniques de notre installation de sécurité. Vous avez déjà vu le formec, je crois ; son entretien me coûte les yeux de la tête à cause des pièces détachées que j'importe à prix d'or d'une planète tekno de l'Empire. Mais un sommeil tranquille n'a pas de prix, n'est-ce pas Nestor ?

- Ventre sourd n'a jamais faim, rétorque le malachite de sa voix zézéyante.

Sécurité

Andrew Dudu, chef du protocole de l'ambassade, fait alors un bref exposé sur les installations particulières de l'ambassade :

1) Grille-laser :

La grille à l'entrée du parc est faite d'un réseau serré de lasers entrecroisés. Branché en permanence, ce réseau peut être interrompu à partir du **poste de garde (A)** ou de la limousine de l'ambassadeur.

2) Champ de force :

Pendant la nuit, un champ de force recouvre toute la propriété, y compris l'espace aérien ; il ne laisse passer aucun être vivant ni objet matériel. Cette barrière invisible fonctionne à partir d'un générateur Muller-Fockker à énergie nucléaire qui se trouve dans le **garage (E)**.

3) Portes :

Toutes les portes de la villa et de ses dépendances s'ouvrent

BADGE

Un certain nombre de portes ne s'effacent que devant certains badges : il s'agit des portes des chambres de l'ambassadeur et du personnel. Chacun peut ouvrir sa chambre mais pas celle des autres. Seuls Muréna et Dudu possèdent des badges passe-partout. Enfin le badge de l'ambassadeur permet, seul, de modifier la disposition des cloisons miroir de la villa.

Les portes extérieures sont en placacier imitation bois de 12mm d'épaisseur (résistance : 30 points de dégâts). Les portes intérieures sont en plastuc ornemental (résistance : 10). Les cloisons intérieures en glace sans tain servant à aménager l'espace de la villa selon les désirs de l'ambassadeur sont en verre de 4 mm d'épaisseur (résistance : 2).

sur présentation des badges de sécurité que chacun reçoit en entrant dans l'ambassade. Elles coulissent verticalement et s'effacent dans le plafond.

Visite de la villa

Après l'exposé de Dudu, Félix Muréna interroge les aventuriers sur leur programme de sécurité. (*Il accepte de brancher en permanence le champ de force à la demande des P.J. ou de Dudu si ceux-ci n'y pensent pas. Par contre, il refuse de changer quoi que ce soit à ses habitudes ou de donner aux aventuriers la possibilité d'ouvrir toutes les portes.*) Au dernier moment, il réclame les badges des P.J. et se livre à une petite manipulation avec un codeur qu'il sort de sa poche.

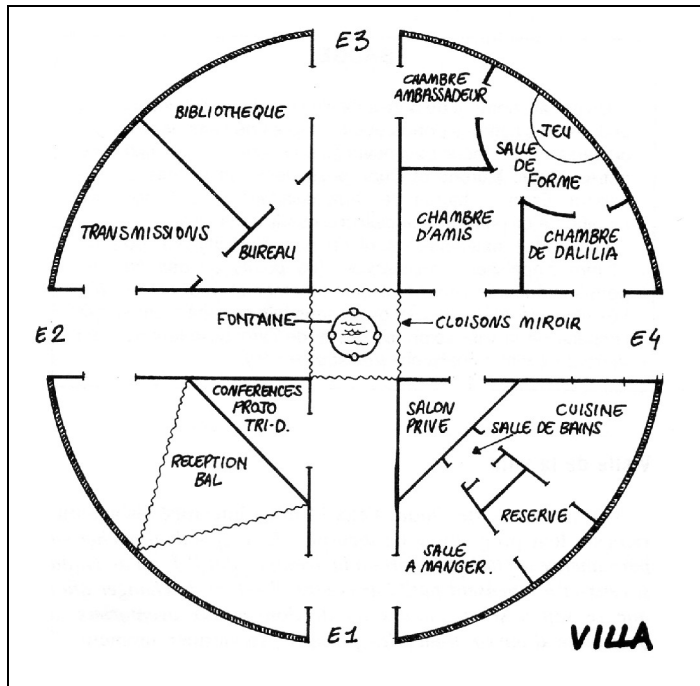
Il explique ensuite en rendant les badges aux aventuriers que ceux-ci permettent non seulement de se faire reconnaître du formec et d'ouvrir les portes mais également de disposer d'un temps de crédit sur les jeux tridéo du **ludarium**. Ils sont la fierté de Muréna qui les collectionne. L'ambassadeur vient de gratifier les P.J. d'une heure de jeu à volonté.

Puis l'ambassadeur fait coulisser l'immense glace qui formait le mur du fond et transforme l'agréable salon où ils devaient en grignotant du loukroum en une immense salle de bal capable d'accueillir le Tout-Brjnö.

La villa, couverte d'un dôme géodésique noir et doré, ne comporte qu'un vaste rez-de-chaussée circulaire de 35 m de diamètre divisé en quatre parties égales par deux couloirs perpendiculaires de 35 m de longueur. Ces quatre parties constituent quatre domaines différents de la vie quotidienne ; à l'intersection des deux couloirs une fontaine décorée de quatre divinités du panthéon tréfolien symbolise l'union de l'Hospitalité, du Travail, du Repos et de la Nourriture. Cette fontaine donne la clé de la disposition de la villa.

A : Le quartier « **réception** » est constitué de l'immense **salle de bal** et d'une petite **salle de projections TriD** qui lui est attenante.

B : Le quartier « **travail** » commence par une **salle de**



communication : radio interstellaire, télex, base de données, vidéophonie, mini-studio TriD. Cette salle jouxte une **bibliothèque** très fournie en documentation impériale. Pour aller d'une pièce à l'autre, il est indispensable de traverser le **bureau** privé de l'ambassadeur où il se retire souvent pour travailler (ou faire la sieste).

C : Le quartier « **habitation** » se compose de trois **chambres** : celles de l'ambassadeur, de sa fille Dahlia*, absente pour le moment, et la **chambre** d'ami. Ces trois **chambres** partagent une même **salle de forme** où se trouve un entraîneur tridéo analogue à celui du **ludarium** (B).

D : Le quartier « **restauration** » où une **salle à manger** d'apparat borde un petit **salon** privé pour conversations intimes. Une grande **cuisine** équipée pour la gastronomie exotique communique avec la salle à manger par la **réserve** ou par la **salle de bains**.

Les **couloirs** de cinq mètres de large sont bordés de bas-reliefs en plastuc et de fleurs nocturnes lumineuses.

C'est Muréna qui décide pour chaque invité du nombre de portes que son badge pourra ouvrir. Avec les cloisons miroirs qu'il est le seul à manœuvrer, il module à volonté l'espace de réception offert à ses hôtes. Ces cloisons miroirs sont placées dans la **salle de bal** et peuvent fermer chacun des couloirs autour de la fontaine.

L'ambassadeur est très fier de l'agencement de sa maison dont il a conçu lui-même les plans. Il guide avec enthousiasme les aventuriers en leur ouvrant l'une après l'autre toutes les portes et les cloisons. Avec leur propre badge, les P.J. pourraient seulement ouvrir les portes extérieures et les portes de communication entre les pièces ; mais pas le **bureau**, les **chambres** ou les cloisons miroirs.

* Voir article du *Miroir de Diomède* en prologue.

Le déjeuner

C'est dans la **cuisine** que se termine la visite de la maison. L'ambassadeur se retire alors dans son bureau. Il donne rendez-vous aux P.J. pour le lendemain : les aventuriers doivent l'accompagner au Palais de Justice pour qu'il dépose sa demande d'extradition.

Il est l'heure de déjeuner et les P.J. voient arriver un par un les cinq membres du personnel de l'ambassade. Au cours du déjeuner qui suit, les P.J. pourront se rendre compte des relations que les P.N.J. entretiennent entre eux. (Voir p. 11 et suivantes.)

Après le repas, Dudu propose aux P.J. de leur montrer leurs **chambres** dans le **pavillon** du personnel. Maurice, le chauffeur, indique alors qu'il a déposé tous les bagages dans la première **chambre**, laissant aux P.J. le soin de se les répartir au mieux.

Les aventuriers disposent des **chambres** 1, 2 et 3 dans le **pavillon** (C) (voir plan page suivante).

Quand les P.J. se sont installés dans leurs **chambres**, Dudu revient du **poste de garde** (A) où il était allé brancher le champ de force.

— Ça y est ! on est tranquilles, s'exclame-t-il en lançant son plus beau sourire à une des aventurières du groupe. Venez, je vais vous faire voir quelque chose !

Il entraîne alors tous les P.J. vers le **ludarium** (B) proche du **pavillon**. En chemin ils croisent le jardinier qui, en faisant des clins d'œil à Dudu, les accompagne en se frottant les mains.

Les aventuriers vont se rendre au ludarium où Dudu et Oulianov vont leur faire la démonstration de tous les jeux existants.

D'une manière ou d'une autre le M.J. devra s'arranger pour que les P.J. passent au moins une demi-heure complètement absorbés par les machines à jouer. C'est le moment où se commettra le crime, l'heure H.

Si les P.J. ne sont pas réceptifs aux arguments de Dudu (« Avec le champ de force, personne ne peut entrer... », « Nous autres Diomédéens, on est les meilleurs... », « C'est demain qu'il va falloir faire gaffe... », etc.) ou à ceux du jardinier (« Cent crédits si vous battez mon score aux Mineurs sataniques », etc.) ; si, par exemple, ils ont fait des plans de surveillance pour l'après-midi, le M.J. doit reporter l'opération « Ludarium » pour plus tard et bien entendu l'heure du crime qui doit coïncider avec elle.

Le jardin (voir plan p. 5)

La villa de l'ambassadeur Muréna est bâtie dans le coin nord-ouest d'un parc de trois hectares et demi. Ce parc rempli d'arbres d'essences les plus diverses est une reconstitution extrêmement sophistiquée du « fouillis naturel » à la mode sur Diomède. Un faux **temple** (H) à l'antique, un ruisseau en cascade, un lac artificiel, une colline entièrement construite, pleine de clairières et de cavernes accueillantes, donnent la note romantique de ce parc décoré à la manière des paysagistes de Second Empire.

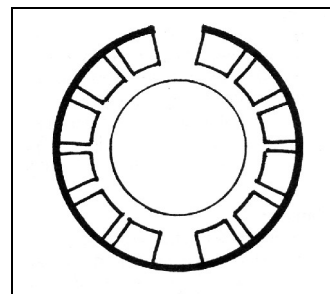
Le jardinier emploie une dizaine de petits logimecs que l'on voit planer partout dans le parc, qui tondant la pelouse, qui taillant les fleurs, qui soignant les arbres. Ils possèdent une fonction langage mais ne parlent exclusivement que du temps qu'il fait, qu'il a fait, qu'il fera.

Poste de garde (A) :

C'est un simple chalet en placacier, de plain-pied, comportant une grande **salle** avec une baie vitrée (*blindée ; résistance : 100 points de dégâts*) pour surveiller la grille. Deux petites pièces dans le fond : le **bureau** de Dudu et un **vestiaire** pour les fouilles.

Ludarium (B) :

Le dôme conique de couleur rouge qui abrite le **ludarium** est une sorte de tepee géant en Plastex, extrêmement solide et résistant malgré sa légèreté. En cercle autour d'une piste de terre battue, douze machines de jeux tridéo sont à la disposition des invités de l'ambassadeur de Tréfolia.



LE PIÈGE

Le **ludarium** est en principe destiné aux invités de l'ambassade. Félix et Dahlia Muréna, qui disposent de leur propre **salle de forme** privée, ne fréquentent guère le **ludarium**. Pas plus que le couple malachite. Par contre, les autres membres du personnel, en particulier Andrew Dudu et Bob Oulianov, y gaspillent une partie de leur temps... et de leur argent aussi, car Muréna pour rétablir une certaine limite a instauré un système fort lucratif d'échange travail/jeux fondé sur leur salaire horaire.

Cet arrangement particulier est l'explication de la scène entre l'ambassadeur et son jardinier (voir p. 6). Bob essayera d'ailleurs de « taper » un des P.J.

Toutes les cabines de jeu sont conçues sur le même modèle : une bulle de Plastex opaque de couleur vive d'environ 2,50 mètres de diamètre contenant un cube TriD alimenté par un logiciel de jeu.

Pour les programmes, Muréna a bien fait les choses : courses, combats, jeux d'argent et de stratégie, il y en a pour tous les goûts. Il suffit d'introduire son badge pour lancer la partie.

Les Mineurs sataniques :

Extraire le maximum de métaux rares d'une ceinture d'astéroïdes miniers : chaque joueur est un prospecteur indépendant dans ce terrain piégé, livré aux grandes compagnies minières, mais ça peut rapporter gros.

Le Rallye d'astronefs :

Même décor que le jeu précédent, mais cette fois les joueurs sont des pilotes navyborgs faisant la course au milieu des astéroïdes. Des lots sont offerts par les Compagnies minières qui sponsorisent le Rallye (des panneaux publicitaires clignotent sur les astéroïdes). Il est possible de mêler les deux premiers jeux en partageant les joueurs en deux équipes : les « rampants fouilleurs » contre les « coureurs d'espace ». Antagonistes, bien sûr !

La Vie des animaux :

Avec leurs ailes diaphanes et leur corps diapré, les warmes sont très jolis, mais on n'a pas vraiment le temps de s'attacher à eux : la totalité de leur vie n'excède pas cinq minutes. Juste le temps d'en choisir un solide, un mâle de deux minutes trente par exemple, et d'y accrocher son drapeau. Tant que le warm est en vol tout va bien, la cagnotte augmente en progression géométrique au fil des minutes. Mais s'il meurt avant que le drapeau ne soit récupéré, tout est perdu.

Un fin joueur comme Bob Oulianov préfère jouer les femelles, moins rapides mais plus résistantes.

Le Simulacron 4 :

Ce jeu est le clou du **ludarium** et le favori d'Andrew Dudu. Il peut se jouer avec différents programmes, le plus populaire s'appelle : la Chasse au lapin.

Devant le joueur s'enfuit un petit lapin qui semble sortir des films de Tex Avery ; il tire la langue insolemment et s'échappe en bondissant dans la forêt lorsqu'on veut le saisir. Pour le

rattraper les joueurs doivent eux-mêmes bondir et courir à travers la forêt. Epuisant... (mais après une heure de ce jeu, toutes les qualités physiques sont augmentées d'un point pour le reste de la journée). Le programme spécial de Dudu (qu'il ne montrera qu'à un P.J. mâle ayant gagné sa confiance) remplace le petit lapin par une jolie fille en maillot de bain avec des oreilles et une touffe de lapin.

Dès que les P.J. sont engagés sérieusement dans un des jeux proposés, le M.J. déclenche la mécanique infernale dont va être directement victime l'ambassadeur et, par ricochet, les aventuriers.

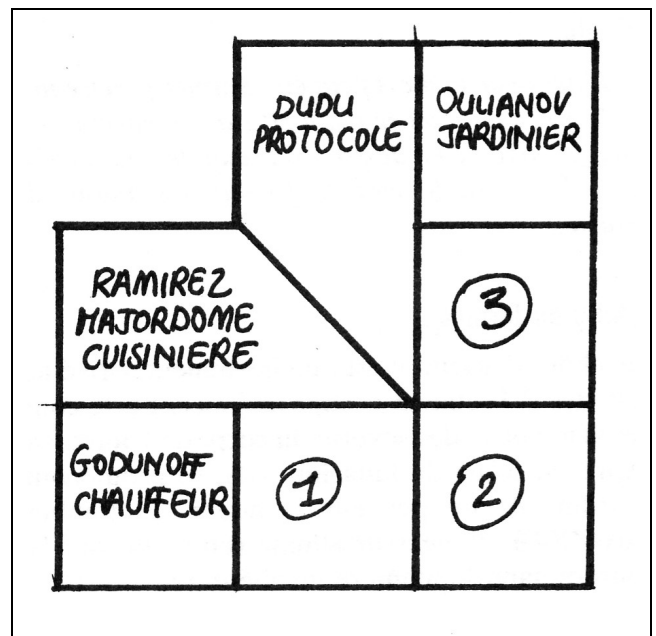
A l'heure H décidée par le M.J., le jardinier va sortir subrepticement de la cabine tridéo où il s'était enfermé. Il laisse derrière lui son badge enclenché dans le cube TriD. De l'extérieur, on a l'impression qu'il continue à jouer dans le bruit assourdissant du vol nuptial des warmes.

Un quart d'heure plus tard, le jardinier est de retour.

Pavillon des domestiques (C) (voir plan p. 5) :

Trois **chambres** sont réservées aux aventuriers dans le **pavillon** des domestiques (1, 2 et 3). Les deux plus grandes **chambres** appartiennent aux Ramirez, le couple malachite, et à Dudu, le chef du protocole. Une fouille permet de trouver un pistoler dans la **chambre** de Dudu. Les deux dernières **chambres** sont celles de Maurice Godunoff, le chauffeur (il garde dans un tiroir sa carte de Navyborg grade 2 qui montre qu'il possède la talent « combat robot » au niveau 2), et la **chambre** de Bob Oulianov, le jardinier. Outre de nombreux tickets de P.M.U. (Pari mondial uni) et de loterie solaire, on peut trouver quelques manuels de technorobotique.

Le M.J. pourra imaginer le mobilier et la décoration en fonction des goûts des P.N.J.



Villa de l'ambassadeur (D) : (voir plan p. 5)

C'est dans la **villa**, près de la fontaine centrale, dans le couloir de sa **chambre**, qu'on trouve le corps de l'ambassadeur. Si les

P.J. après leur partie de jeu tridéo ne s'enquière pas de lui, c'est la cuisinière, Colchica Ramirez, qui découvrira le corps juste avant l'heure du dîner.

Félix Muréna gît au milieu d'une mare de sang, étendu face contre terre à la hauteur de la cloison miroir. Son corps déchiqueté montre qu'il a été tué par plusieurs rafales de laser. Tout autour du cadavre de nombreux éclats de glace proviennent de la cloison miroir. Des empreintes de pas boueux conduisent de l'entrée principale au bureau de l'ambassadeur, puis à la sortie au fond du couloir où est découvert le corps. Il ne s'agit pas des traces de l'ambassadeur car celui-ci est en pantoufles. Une fouille du cadavre ne donne aucun élément positif. Si les P.J. ne s'aperçoivent pas de l'absence du badge, ils le feront sans doute quand il s'agira d'ouvrir la chambre de l'ambassadeur pour fouiller la villa.

L'heure de la mort peut être estimée précisément par un P.J. grâce à un jet PRECIS réussi sur « médecine ». Pour un jet NORMAL, l'incertitude sera de 10 minutes autour de l'heure exacte, d'une heure si le jet est VAGUE.

La folie du formec

Quelque chose d'anormal est manifestement arrivé au formec pendant que les P.J. étaient occupés à jouer. Cette constatation est indépendante de la découverte du corps de l'ambassadeur ; si les P.J., après la scène du **ludarium** (B), se promènent un peu dans le jardin, ils ne peuvent manquer de tomber sur le malheureux ZX4B, projecteur allumé (en plein jour !), cliquant et bourdonnant de manière incohérente.

En l'interrogeant, les P.J. se rendent compte que le formec est atteint d'un dysfonctionnement grave : il y a une inadéquation partielle entre le message émis à l'intention du formec et la réponse de celui-ci. En un mot, il est gâteux. Si on lui pose une question, il fait un sort à un mot contenu dans cette question et articule autour de ce mot une réponse délirante. Par exemple : « As-tu vu quelqu'un sortir de la villa ? », « Villa, Pancho :

révolutionnaire mexicain du XX^e siècle » ou « Est-ce toi qui as tiré sur l'ambassadeur ? », « Tirez sur l'ambassadeur, et la robinetterie cherra ! »

Même trempé dans l'eau ou cuisiné aux petits oignons dans l'atelier de réparations, le formec n'avouera jamais. Il n'existe pas de « boîte noire » qui permettrait de reconstituer ses actions passées.

Garage (E) :

Il se compose de trois pièces : une **réserve** (1) d'aliments et de matériel divers, un **atelier** (2) de réparations bien équipé (NT3 à 6), et enfin le **garage** (3) proprement dit où l'on range la limousine.

*Si les P.J. visitent le garage **avant** le crime, ils y rencontrent le jardinier en train de réparer un logimec-tondeuse à gazon.*

Héliport (F) :

C'est un terrain d'atterrissage balisé destiné aux hélicoptères et bulles des visiteurs de marque de l'ambassade. Il ne servira qu'une fois, au moment où la police arrivera.

Piscine (G) :

Un petit bain en forme d'œuf accolé à un grand bain en forme de croissant, une eau très pure maintenue en permanence à 25° C, un logimec « maître nageur », le pied ! ...

Temple (H) :

Situé en haut de la colline au plus profond du jardin, ce petit temple de style composite est une trouvaille de Dahlia, la fille (absente) de l'ambassadeur. Elle joue à cache-cache avec ses amis dans les souterrains romantiques à souhait qu'elle a fait creuser dans la colline.

Ce temple n'a rien à voir avec l'affaire présente, mais il offre aux aventuriers une fausse piste romanesque.

L'ENQUÊTE

Dès que le crime est découvert, les premiers soupçons de Dudu se portent sur les P.J. qui sont les seuls, à part lui, à posséder une arme. Il se laisse facilement convaincre de rendre sa confiance aux aventuriers car il jouait avec eux au moment du meurtre. Mais il fait souligner à quel point chacun est isolé d'une cabine à l'autre. Quoi qu'il en soit il appelle très vite la police de Brjnö et obtient quelques heures de délai pour résoudre l'affaire lui-même.

*La police arrivera après que les P.J. auront recueilli les indices et témoignages nécessaires et que le M.J. estimera qu'ils ont en main tous les éléments pour répondre aux trois questions : **Qui ? Comment ? Pourquoi ?***

Les aventuriers peuvent mener l'enquête comme ils l'entendent mais Dudu veillera à ce que tout se passe dans les règles : pas de torture, de violence, d'hypnotisme ou de drogue !

Lorsque la police arrive, elle enferme les aventuriers dans la salle de bal pendant qu'elle interroge le reste du personnel. Les P.J. seront gardés comme suspects numéro un s'ils ne répondent pas au moins à deux des trois questions. Ils sont alors arrêtés.

Deux jours après, ils sont relâchés et le capitaine de police leur donne alors l'explication complète du crime. Au cours de leur enquête, les policiers, qui ont des moyens d'investigation hors de proportion avec ceux des P.J., ont pu enquêter sur les revenus de tous les suspects et mettre ainsi la main sur le véritable coupable qui a fait des aveux complets.

L'explication finale

Le crime a lieu tandis que les P.J. sont au **ludarium** (B) en compagnie de Dudu et du jardinier, Bob Oulianov.

Profitant d'un moment où tous les P.J. sont occupés ou hors de vue, Bob Oulianov quitte discrètement le **ludarium**. Il laisse sur place son badge qui continue à alimenter la machine tridéo en crédits de jeu. Il a programmé le jeu pour le quart d'heure suivant : pendant cette durée, la machine va continuer à émettre des bruits bizarres indiquant à l'extérieur de la cabine que le jeu se poursuit.

Dès qu'il met le pied dans le parc, le jardinier sans badge est repéré par le formec. S'orientant sur les indications de son détecteur de masse, le robot s'ébranle à la poursuite d'Oulianov.

Profitant de son avance, le jardinier pénètre dans la **villa** et va trouver l'ambassadeur dans son **bureau**. Prestement il s'empare de son badge et sort par la **bibliothèque**. Muréna, un instant interloqué, part à la poursuite du jardinier. Il traverse en coup de vent la **bibliothèque**, se retrouve dans le couloir où il n'a que le temps de voir la porte extérieure se refermer sur Oulianov. Sans badge, il est incapable d'ouvrir la porte. En se retournant, Muréna s'aperçoit qu'il est enfermé dans le couloir et qu'aucune porte ne s'ouvre devant lui.

Son premier réflexe est de pousser un soupir de soulagement quand il voit apparaître ZX4B, son fidèle formec, au bout du couloir de l'autre entrée. Il semble à Félix Muréna qu'il n'est séparé de la délivrance que par une simple cloison miroir...

De l'autre côté du miroir, le robot pourchassant sa proie vient d'entrer dans la villa où il sait que se trouve l'intrus sans badge. Comme il y pénètre, il voit surgir à l'autre bout du couloir un autre robot. Pas de doute, c'est là l'intrus ! La masse est un peu faible pour un formec de cette envergure mais il s'approche dangereusement du **bureau** de l'ambassadeur ! Rien dans son conditionnement ne lui interdit de se défendre contre un autre robot, l'urgence prime... ZX4B fait feu de son laser sur l'entité non autorisée. La glace pulvérisée vole en éclats. L'ambassadeur s'écroule, déchiqueté, et le formec découvre son cadavre en s'approchant.

Tandis que le malheureux assassin malgré lui sent son cerveau positronique bouillonner sous des impulsions contradictoires et suicidaires, le jardinier satisfait de la tournure qu'ont prise les choses rejoint le **ludarium** et discrètement reprend sa partie. Son propre badge épuisé a été avalé par la machine tridéo. Sans réfléchir il insère dans la machine le badge de l'ambassadeur.

Pendant ce temps, le formec, après avoir tourné sur lui-même quelques minutes, est sorti de la maison et erre lamentablement dans le jardin, projecteur allumé, en proie à un conflit intérieur qui le plonge de plus en plus dans la schizophrénie, tendance paranoïde.

Les indices

Un certain nombre d'indices peuvent être découverts sur le lieu du crime ou dans le reste de la **villa** si les aventuriers mènent correctement leur enquête :

1) (page 6) :

Perception : permet de savoir que la conversation entre Muréna et son jardinier portait sur des problèmes d'argent. Si le jet est PRECIS, le P. J. apprend que Bob Oulianov n'a plus de

crédit-jeu. L'ambassadeur refuse de lui en fournir à nouveau. Le jardinier a déjà dépensé deux mois de paye d'avance.

2) (page 7) :

Corruption (FACILE) : pour quelques crédits, la mémoire de Colchica Ramirez, la vieille malachite bavarde et observatrice, deviendra plus précise et fidèle. Outre la passion du jeu d'Oulianov qu'elle révèle gratuitement, elle se souvient que le jardinier se rend tous les jours à Brjnö depuis une semaine. Cela coïncide avec une demande d'emprunt très importante refusée par le couple malachite à Bob Oulianov. « Un bon malachite profite toujours ! » avait conclu Nestor.

3) (page 9) :

Combat-robot (sauf VAGUE) : permet d'être pratiquement sûr que la folie du formec est due à un grave conflit interne autour des lois de la robotique.

4) (page 9) :

Dégisement (DIFFICILE) : permet de découvrir des débris de plastuc de même couleur que le couloir de la villa sur la partie inférieure du formec fou.

5) (page 9) :

Sur le lieu du crime, plusieurs indices sont à découvrir :

Perception : les traces de pas boueuses.

Dégisement : de longues éraflures dans le couloir.

Médecine (PRECIS) : l'heure exacte de la mort.

Combat distance : la position de l'assassin peut être déduite balistiquement en étudiant les impacts du laser.

Par ailleurs, les P.J. qui entreprennent une fouille systématique de l'ambassade découvrent **automatiquement** les éléments suivants :

— des traces de pas analogues à celles du couloir du crime, devant la porte du **ludarium** (B).

— le badge du jardinier dans la machine tridéo ;

— la preuve de sa compétence en robotique dans sa chambre. Enfin Oulianov porte sur lui le badge de Muréna et les bottes qui correspondent aux traces.

Mais Dudu et Godunoff possèdent également dans leur chambre une paire de bottes analogues.

Le M.J. délivre ces renseignements avec plus ou moins de facilité selon le rythme et la direction de l'enquête des P.J. Il doit faire alterner ces informations avec d'autres qui brouillent les pistes :

— les plots-cyborgs et les faux certificats de travail du chauffeur navyborg, Maurice Godunoff ;

— l'attitude lénifiante de Dudu avant le crime et son insistance à emmener les P.J. au **ludarium**.

— l'absence mystérieuse de Dahlia Muréna...

LES PERSONNAGES NON JOUÉS (P.N.J.)

La maîtrise de ce scénario demande au M.J. une certaine subtilité. Il doit manier avec délicatesse la délivrance des informations et s'en servir pour retenir ou faire avancer les joueurs selon les besoins. Il ne doit en aucun cas laisser cette enquête policière classique dégénérer en séances de torture ou en affrontement violent : les P.J., barricadés dans la villa après le massacre de tout le personnel, ne peuvent au mieux espérer qu'un procès sur Tréfolia et une condamnation à la déportation sur Cerbère (voir le scénario « La Nuit des bourrins »).

Le M.J. s'efforcera de faire ressortir la dimension « psychologique » de l'intrigue et les interrelations entre les P.N.J. en se fondant sur les fiches de personnages.

Félix Muréna

H Ambassadeur, humain, 59 ans.

V10 I10 C10 H6 E5 F4

11¹ 24¹ 33¹ 42³ 44² 45² 46² 62⁵

Traits sympathiques, embonpoint florissant, geste rond, c'est le type même du diplomate impérial formé par l'Admintek. Muréna connaît tous les avantages de sa fonction et entend en profiter : honneurs, largesses et petits plats. C'est un grand travailleur qui se retire la plupart du temps dans son bureau pour y somnoler, y manger et éventuellement travailler pour l'Empire.

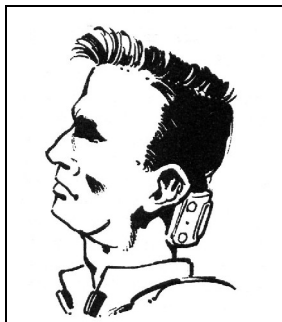
Son défaut ? Une trop grande confiance envers ses employés et collaborateurs.

Maurice Godunoff

H Navyborg 2, humain, 25 ans.

V2 I8 C8 H6 E4 F7

15³ 16¹ 24⁴ 43⁴ 46² 55² 65² 66¹



Jeune Diomédéen plein de prestance, il sert l'ambassadeur depuis seulement deux mois. Tenue classique, gestes précis, il s'acquitte de sa mission de chauffeur avec classe. Pourtant ses certificats sont faux (comme les P.J. peuvent aisément s'en rendre compte en quelques coups de vidéophone ; précaution qu'a négligée Muréna !).

Maurice Godunoff s'appelle en réalité Koubla Igalloff. C'est un pressyborg, un journaliste mondain du Miroir de Diomède. Il a pris

cette place pour espionner les amours tumultueuses de Dahlia Muréna, la fille de l'ambassadeur, actuellement à Tréfolia chez ses grands-parents. Son flirt récent avec un glorieux navyborg diomédéen fait les délices de ses lecteurs (voir prologue). Il possède une petite radio planétaire pour dicter ses articles aux journaux. Il la porte toujours sur lui. Godunoff, alias Igalloff, se méfie de Dudu et en veut au jardinier qui lui a emprunté une grosse somme le jour de son engagement. Il apprécie le couple malachite.

Andrew Dudu

H diplomate impérial, humain, 37 ans.

V5 I9 C8 H8 E5 F7

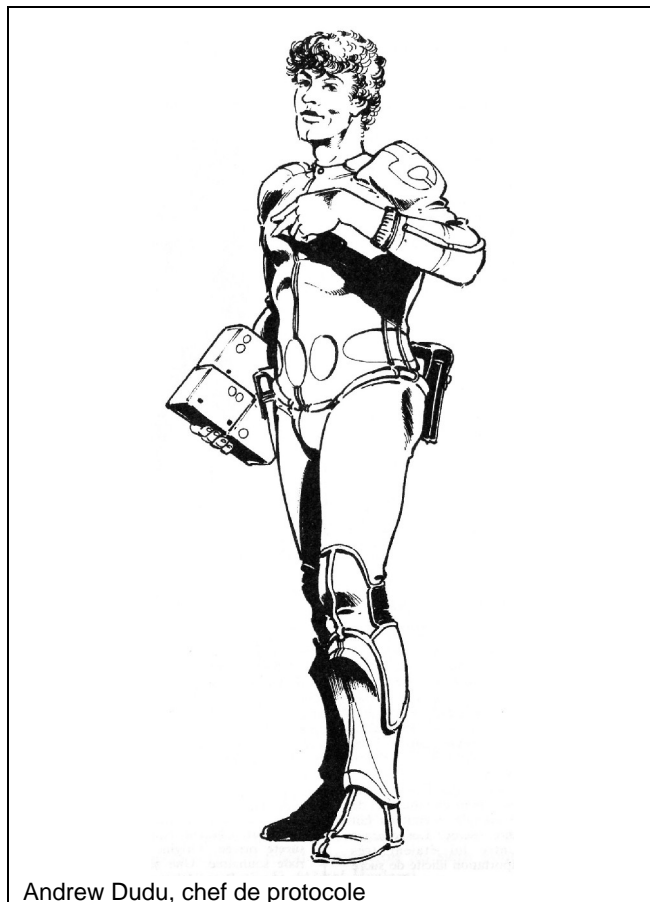
26¹ 32² 33¹ 35³ 41¹ 43³ 44¹ 62²

Jeune chef du protocole à l'avenir prometteur, Dudu a mis sa tête blonde et boudée au service de l'ambassadeur depuis cinq ans. Il règle son emploi du temps, écrit ses discours, le conseille politiquement. L'ambition pourrait être son mobile. Autre faiblesse, Andrew Dudu a la passion des femmes. Pour des raisons fort différentes, seules Dahlia Muréna et Colchica Ramirez ont repoussé sa fougue.

Il se montre assez distant avec le couple malachite qu'il considère comme de simples domestiques. Il est en fait jaloux de l'influence qu'a Colchica sur l'ambassadeur.



Felix Murena, Ambassadeur Imperial



Andrew Dudu, chef de protocole

L'ambassadeur qui lui faisait la plus grande confiance le bat froid depuis un mois à la suite d'un incident entre Dahlia et Dudu.

Il ignore totalement Maurice. Il a toujours préféré les chauffeuses.

Dudu s'entend très bien avec le jardinier car ce sont deux joueurs impénitents. Cela ne l'empêche pas de dénigrer Bob, qu'il appelle la « machine à sous », à l'occasion.

Nestor Ramirez

H Valet de chambre, malachite, 84 ans.

V4 16 C5 H5 E4 F7

15¹ 41¹ 42¹ 51² 62²

Epoux de Colchica, la cuisinière, qu'il a rencontrée en entrant au service de Muréna il y a quinze ans. C'est lui qui s'occupe de l'intendance et du ménage. Il y a dix ans il s'est fait greffer une prothèse auditive qu'il coupe en présence de sa femme, pour échapper à sa langue bien trop pendue. Il se montre volontiers laconique et s'exprime le plus souvent par proverbes et lieux communs : « Au royaume des aveugles, les borgnes n'ont pas d'odeur », « il n'y a que le premier pas qui blesse », « qui peut le plus n'est pas coutume », etc.

On dit de lui qu'il est constamment dans les lunes.

Cotchica Ramirez

F Cuisinière, malachite, 73 ans.

V5 16 C3 H4 E2 F5

11² 23⁴ 36¹ 41¹ 44¹ 46²

La femme de Nestor est depuis toujours au service de l'ambassadeur qu'elle appelle « Félichon » en zozotant délicieusement. Malgré les sous-entendus répétés de son mari, ce n'est pas pour sa corpulence que Muréna la conserve jalousement. Mais plutôt pour ses spécialités : le vharg strogonoff aux jeunes ablis, les rognons d'imam sauce Machère et l'émincé de volaille de Callipyge.

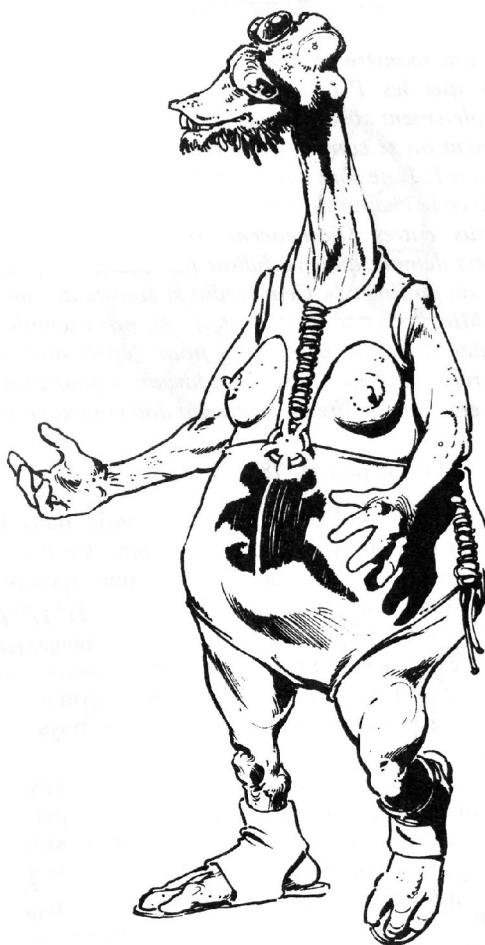
Sa cuisine regorge de sachets, de boîtes, de poudres en vrac dont elle est seule à connaître l'utilisation. Elle en défend l'accès avec zèle en dehors des repas.

Comme le suggère méchamment le jardinier, elle trouverait facilement une place de « gardienne de conapts » (équivalent NT5 de concierge) tant son ardeur à apprendre tous les potins et à les répéter, est grande. Elle passe le plus clair de son temps à parler, se répandant en histoires de toutes sortes sur ses collègues sur un ton médisant. Quand elle est seule, elle chante à tue-tête des airs démodés de space-opérettes.

Colchica ne tient pas Ramirez en grande estime. En privé, elle lui crie dessus sans arrêt, en public, elle prend plutôt sa défense : « C'est un brave malachite ! »



Nestor Ramirez : majordome, Malachite



Colchica Ramirez : cuisinière, Malachite

Elle adore l'ambassadeur et parle avec fierté de son embonpoint dont elle se vante volontiers.

Elle traite Dudu de snob et le charge de tous les maux. Bien qu'elle se défende d'accuser qui que ce soit, elle dirigera les soupçons sur lui. Elle grossira l'importance de l'incident « Dahlia » en laissant entendre que Muréna allait bientôt briser sa carrière.

Elle s'entend plutôt bien avec le chauffeur qui lui obéit au doigt et à l'oeil. Elle l'envoie sans arrêt faire des courses et lui, tente de lui tirer des informations sur Dahlia pour son journal.

Avec Bob Oulianov, elle est cyclothymique ; comblée quand il lui apporte des fleurs, elle le voue aux gémonies quand elles se fanent. Elle lui fait souvent la morale en l'exhortant à cesser de jouer.

Bob Oulianov

H Jarditekno, humain, 46 ans.

V7 I8 C4 H6 E5 F7

11¹ 23² 31³ 36⁴ 41⁴ 46¹ 61² 64³

Natif de Diomède, Oulianov est depuis deux ans le jardinier de Muréna. Il ressemble plus à un tekno qu'à un homme de la terre. C'est un grand spécialiste de l'iris tréfolienne. Il compose avec goût ses bouquets qu'il installe à son gré dans la villa de Muréna. Son caractère plutôt placide ne présente qu'une seule faille : il tuerait père et mère pour continuer à assouvir sa passion, le jeu. Il relance continuellement l'ambassadeur pour qu'il renouvelle le crédit-jeu de son badge. Il est prêt à parier n'importe quelle somme sur à peu près n'importe quoi.

Dès qu'il vit que Muréna l'avait reconnu, Ignam Pakulan, l'escroc aux loukroums, contacta le « milieu » diomédéen. Sa vie était en jeu ; il ne lésina pas sur les moyens. Très vite ses informateurs le mirent en contact avec Oulianov, endetté jusqu'au cou auprès d'un bookmaker brjnien.

Bob Oulianov se contenta d'abord de donner des informations sur Muréna à Pakulan. Dès que celui-ci eut vent de la demande d'extradition envisagée et de la présence des aventuriers, il ordonna à Oulianov de tuer l'ambassadeur. Le jardinier

commença par refuser. Pakulan se fit plus pressant et même menaçant.

Lorsque Pakulan offrit une somme qui permettait à Oulianov de régler toutes ses dettes et de réaliser par-dessus un substantiel bénéfice, les scrupules du jardinier s'effacèrent. Quand Oulianov raccrocha le vidéophone, le sort de Muréna était scellé. Il fallait maintenant trouver l'occasion favorable...



Bob Oulianov : Jardinier