

Aide pour l'enquête « Masques »

Ce document récapitulatif permet de retrouver les éléments essentiels à l'enquête.

Éléments de départ :

Un terroriste a attenté à la vie du **Doge Pietro Orféo** lors de la cérémonie du Boulier.

Le but de notre enquête est de découvrir pourquoi.

L'identité du terroriste est découverte par Jolinar, grâce à un transfert (empêchant aussi l'assassinat), il s'agit d'un compagnon de Janus, **Renzo**, commandité contre son gré par « **le Joueur** » (selon une réminiscence mémorielle lors du transfert).

Dans le milieu du jeu, « le Joueur » est le surnom donné au diable, ou à la malchance, mais selon certaines rumeurs ça peut être aussi le joueur ultime, ne défiant que les meilleurs...

Lorsqu'on enquête sur les motivations d'un crime, les éléments de départ sur lesquels se pencher sont le passé du coupable, l'arme et les modalités du crime, ainsi que la victime et ses liens éventuels avec le coupable...

Passé de Renzo :

Une rencontre antérieure à l'attentat entre Jolinar et Renzo lui a déjà donné le profil du terroriste : un joueur (malgré l'interdiction du jeu dans la secte des compagnons de Janus), servant d'instructeur au combat à l'abbaye, à cause de son passé de soldat à la guilde Ares Protectiva (confirmé par un tatouage observé sur sa main).

L'enquête de Ropertz infiltré à l'abbaye a confirmé et précisé de nombreux points (casinos fréquentés, costumes des perdants face à lui, sommes gagnées, complices joueurs parmi les compagnons), ainsi que donné sa véritable identité **Ushdi Mahmet**, ancien commando des guerres arabes de 2287.

Plus de détails sur l'infiltration de Robb sont donnés dans les pistes suivies (cf plus loin)...

L'Attentat :

Le soir du 7 mars 2306, Palais des Doges sur la place St Marc, salle du grand Conseil, fête du Boulier (les numéros des concessions d'aquaculture sont tirés au sort par le Doge devant un public de nobles), Renzo est infiltré dans un uniforme de garde et utilise une drogue accélératrice (procurée comment ?) pour se jeter sur le doge avec une (simple ?) dague.

Il tue 3 des 4 gardes ducaux d'élite qui se dressent entre lui et le Doge et est stoppé dans son élan par le transfert de Jolinar.

La Victime :

Le Doge Pietro Orféo est plutôt difficile d'accès, il n'apparaît que 3 fois en public dans l'année (prochaine fois le 21 mars à la fête du barrage).

Des rumeurs prétendent qu'il s'agit du comte de St Germain, un alchimiste immortel ayant trouvé le secret de la pierre philosophale, transformant le plomb en or !

Il est en effet Doge depuis 133 ans !!!

A-t-il connu personnellement Renzo ?

A partir de là, ce tableau résume la progression de l'enquête des mégas :

Fausses Pistes Abandonnées	Pistes Suivies	Pistes non suivies
1 Alchimistes de Dieu ...	1 Abbaye des Compagnons 2 Le Joueur 3 Tirage du Boulier Truqué 4 Commerce des Algues 5 Accélérateur de Renzo 6 Presse anti-Janus	1 Infos de la Police 2 Infiltrer la pègre ...

Raisons de l'abandon des Fausses Pistes :

1) Alchimistes de Dieu

Renzo, tout comme **Francesca de Andra** la proprio du casino Lucifer, ont offert de l'argent à cette secte d'illuminés.

Jolinar va vérifier si cela a un lien avec notre affaire, mais n'en trouve strictement aucun, même après un transfert dans le comptable de la secte.

Renzo était devenu fou suite au contrôle mental du Joueur, et la secte fait chanter Francesca de Andra sur un meurtre commis par son service d'ordre au sein de son casino il y a des années.

Détail des Pistes suivies actuellement :

1) Abbaye des Compagnons

L'infiltration de Ropertz a donné les identités des maîtres et formateurs de la secte, le fonctionnement de leur hiérarchie, et le contenu des cours donnés aux novices.

Le Doge et les nobles ont récupérés les anciennes collections archéologiques du musée avant qu'il ne devienne l'abbaye des compagnons.

La fouille des appartements de Renzo a révélé sa cache avec ses dés et cartes truquées ainsi que son carnet de résultats aux jeux.

Renzo était très lié à deux novices, le Frère **Ricardo Aggia** (pour une raison encore inconnue), et le Frère **Ludovic** (joueur lui aussi, d'après fouille de ses appartements et transfert en lui).

Renzo ne s'entendait pas avec le Maître Bibliothécaire **Frère Matthieu**, qui pense que l'enseignement des arts martiaux est une hérésie.

Ce Maître Bibliothécaire est mystérieux, son bureau cache un passage secret (révélé par l'étude des plans de l'abbaye comparé à la taille trop petite de la pièce)...

Après avoir raccompagné Robb à l'abbaye suite à une soirée au Lucifer, Salman est attaqué par un quatuor d'assassins aux ordres d'un mystérieux compagnon de Janus.

L'interrogatoire d'un prisonnier indique que Robb doit avoir un pisteur GPS dans ses vêtements, qui a permis de monter l'embuscade.

Ça indique que quelqu'un de malveillant surveille de près Robb et veut les empêcher d'enquêter, prêt à les tuer pour cela !

Julian le garde du corps de Jolinar est envoyé à sa guilde l'Ares Protectiva pour en découvrir plus sur le passé militaire de Renzo, mais il est alors questionné par l'inquisiteur Ambre qui se demande pourquoi son patron fait des recherches sur le terroriste.

Au final les deux gardes du corps sont bien renvoyés auprès de Jolinar mais avec des pisteurs GPS dans leurs armes pour surveiller les déplacements du méga...

Robb trouve son pisteur GPS, et reconnaît le compagnon de Janus qui a dû lui placer sous sa chaussure durant sa douche de la veille.

Il s'agit d'un blondinet qui se fait engueuler par un autre compagnon, brun celui-ci.

Robb se concentre sur le brun qu'il suit pour l'identifier, son plan est de tendre une embuscade plus tard au blond, peut être avec l'aide des autres mégas...

Robb trouve le passage secret dans le bureau de frère Mathieu le bibliothécaire, qui donne dans des souterrains où l'on cache des livres et objets ramenés de dimensions parallèles !

En effet, il existe un ordre secret au sein des compagnons de Janus qui voyage par-delà des portes de passages vers d'autres mondes (Robb apprend qu'il y a une de ces portes à Venise, et une autre à Vienne).

Robb se fait recruter dans l'ordre grâce à sa curiosité, plus tard on lui y enseigne même les techniques permettant d'ouvrir les portes de passages vers les dimensions mythologiques.

Nos héros découvrent que la porte se trouve à l'église St Marc...

2) Le Joueur

Pour l'instant Salman (réellement possédé par une addiction au jeu), financé par Jolinar, se fait remarquer au casino le Lucifer, fréquenté par Renzo.

La propriétaire, la baronne Francesca de Andra (travaillant pour le Doge selon les rumeurs) lui propose une partie privée en salle VIP avec de gros joueurs...

Le but est de se renseigner sur le Joueur en traînant dans ce milieu, voire de se faire défier par lui en étant suffisamment bon.

Il faut aussi se renseigner sur les autres casinos fréquentés par Renzo, connus par son carnet.

Le Lista et le 00 sont plutôt des casinos commerciaux et luxueux comme le Lucifer, tandis que le Bianca et l'Oubli sont plus malfamés.

Les mégas se sont constitués déjà un beau réseau de connaissances parmi les grands joueurs de Venise, du moins dans les hautes sphères.

Le décryptage du carnet de Renzo donne le code de sa carte de crédit, et l'identité du joueur ayant le plus perdu face à lui, **Gallicano Cavaliere**, ainsi que de celui ayant le plus gagné contre lui, **Kurt Junger**.

Ce dernier cherche à défier le Joueur depuis longtemps, il a plus de chances de le rencontrer que des étrangers fraîchement arrivés, il faudrait l'aider à être considéré comme le meilleur de Venise...

Un projet de fiesta « Anges & Démons » au palazzo QG est monté pour y inviter tous les grands joueurs, et attirer l'attention du Joueur ultime.

Une soirée dans les casinos malfamés (Bianca et Oubli) va d'abord avoir lieu...

Cette nuit dangereuse (phalange coupée et bras cassé pour Salman) donne des rumeurs supplémentaires, comme les identités de 2 joueurs ayant défié le Joueur ultime, **Allessandro le Gênois** ayant perdu contre lui, et **Carlo Bonechi** ayant gagné contre lui.

Salman invite un joueur, **Ambrogio Sinicropi** dit le démon, à la soirée, car il suspecte ce chirurgien d'être le joueur (sinon pourquoi cet homme aisé trainerait-il ici?)...

Une visite au centre pour défavorisés où vit Allessandro le Gênois (un ancien sénateur qui a tout perdu) leur montre l'état de décrépitude physique et mental qui arrive lorsqu'un perdant résiste à l'autorité du Joueur (lésions à distance par pouvoir psy).

La soirée au Palazzo fait bien sortir le Joueur de sa tanière, qui leur donne rendez-vous le lendemain au cimetière Saint Michelle.

Le modus-operandi du Joueur pour les contacter leur permet de remonter jusqu'à un bordel, la **Cà D'Oro**.

Le Joueur n'est autre que **Dame Juliette**, la plus grande courtisane de Venise, mais elle n'est qu'une intermédiaire du **Maître de la Martingale**.

Neutralisée, elle est enfermée au palazzo QG dans le médibloc.

Tout ce qu'ils ont appris de plus, c'est que le conspirateur en chef fait 1m60...

3) Tirage du Boulier Truqué

Salman se demande si le tirage n'a pas été truqué cette année.

Jolinar demande la liste des plus gros gagnants à sa maîtresse l'archiviste municipale **Zelinda Banaguera**.

Il se trouve qu'elle est effectivement très loin des prévisions des astrologues locaux...

Parmi les 5 gagnants les plus inattendus il y a **Giuseppe Foscari**, le propriétaire du journal **Osservatore Veneziano** (aux articles anti compagnons de Janus depuis l'attentat).

L'ordinateur ancestral servant au tirage est situé dans le palais des Doges.

Jolinar se fait inviter à visiter le palais des Doges pour que les deux autres puissent fouiner dans la programmation du super ordinateur et vérifier s'il y a eu embrouille...

Robb et Salman trouvent qu'il a bien été hacké, sur ses câbles de transmission des infos.

Ils trouvent même un passage souterrain reliant le Palais des Doges aux salles secrètes de l'ordre des compagnons de Janus.

Jolinar identifie le technicien corrompu, **Nicolo Spavento**, qui a été payé par le Maître de la Martingale, et lui fait assez peur pour qu'il quitte la ville.

L'analyse du disque de hacking leur donne les identités de 5 gros gagnants par triche, dont Foscari, et les maîtres locaux des guildes...

4) Commerce des Algues

A la demande de la guilde Méga, Jolinar a acquis une concession et engagé des exploitants, seul moyen d'être citoyen vénitien (et de pouvoir acheter un palazzo pour en faire un QG méga).

Salman se demande si les algues servant à la confection des drogues stabilisatrices est vraiment le monopole de Venise, ou si quelque part ailleurs sur la Terre des 1000 mondes on a déjà essayé d'en produire aussi.

Il compile des recherches en bibliothèque à la guilde Télia Cognitiva auxquelles Jolinar doit jeter un œil plus tard...

Il traîne aussi sur le port des exportations sans rien remarquer de suspect.

L'étude des documents par Jolinar leur apprend que le micro-monde du **Belmopan** en Amérique latine est un sérieux concurrent de Venise sur l'aquaculture.

Du coup, les dirigeants de cette dictature militaire pourraient avoir à la fois les motivations et les moyens nécessaires à organiser un complot contre le Doge...

La conversation avec l'ancien sénateur Alessandro le Gênois les informe que le Doge n'hésite pas à utiliser ses inquisiteurs pour éliminer ses opposants politiques !

Sa rencontre avec le joueur date de tensions au sein du sénat au sujet des dégâts causés à Venise par le système du barrage, il avait été même évoqué d'accepter la concurrence d'autres micro-mondes sur l'aquaculture pour se concentrer sur le tourisme, mais le Doge avait apposé son veto, et les recherches scientifiques sur l'effondrement de la ville ont été étouffées...

5) Accélérateur de Renzo

Lors de l'attentat, Renzo a utilisé une drogue pour accélérer son métabolisme.

En se renseignant avec son contact dans le milieu hospitalier, Jolinar apprend l'existence d'un labo clandestin capable de synthétiser cette drogue interdite car aux effets secondaires mortels. Ils vont y faire un tour, et Salman y dérobe leurs données comptables informatiques... Le labo produit bien l'accélérateur métabolique, mais en étudiant les données ils découvrent que c'est la maison Cà D'Oro (un bordel) qui avait commandé cette drogue à cette date...

6) Presse Anti-Janus

Les compagnons envoient Robb en négociation diplomatique avec le journal qui les insulte depuis l'attentat, l'Osservatore Veneziano.

Frère **Pablo Souza**, responsable à l'abbaye du contact avec la presse, nomme Frère **Jao Ceu** pour l'accompagner, Frère **Manuel Janvier** maître de la discipline nomme quant à lui son espion Frère **Placido** pour le protéger de loin.

Le rédacteur en chef ne veut entendre, du coup ils vont voir chez lui le propriétaire du journal, Giuseppe Foscari, qui les envoie balader lui aussi.

Ils passent voir la « société pour la préservation des monuments historiques », organisant les manifestations sur la place St Marc en réclamant l'exil des compagnons de Janus, et Robb comprend qu'ils sont infiltrés par des casseurs.

En sortant de là, Jao Ceu assassine Placido et tente de tuer Robb, il y parvient presque !

La police suspecte Robb du meurtre de Placido...

Plus tard, après un passage à l'hôpital, Robb et Salman défendent l'abbaye des manifestants et des casseurs.

Elle est mise à sac, mais l'insistance de Jolinar auprès des politiciens du Palais des Doges permet quand même l'intervention des forces de l'ordre de l'Ares Protectiva.

Salman capture le chef des casseurs, un mercenaire du Belmopan, nommé **Juan Argasso**.

Le calme revient, mais les dégâts sont importants (surtout sur Robb qui flambe au cocktail molotov).

Plus tard, après un passage en médibloc, Robb et Salman s'infiltrèrent de nuit chez Foscari, et fouillent tout.

Pablo Souza et Jao Ceu sont cachés chez lui, Foscari les avaient corrompus sur ordre du Maître de la Martingale, pour accélérer la chute des compagnons de Janus dans l'opinion publique, et gêner les fouineurs qui enquêteraient à l'abbaye (d'où le GPS dans la chaussure de Robb).

Robb et Salman assassinent Pablo Souza et Jao Ceu, et maquillent ça comme si les deux compagnons traîtres s'étaient entretués !

Chez Foscari, ils trouvent des dossiers sur les tricheurs du Boulier, un casque magique venant sûrement du monde au-delà de la porte de passage, et des richesses qu'ils volent.

Ces dossiers attirent leur attention sur la ferme d'aquaculture du clan **Rusconi**, car il contient moins d'informations que les autres, et que leur concession est proche du barrage sur le Lido. L'interrogatoire de Juan Argasso leur apprend qu'un commando de 5 autres mercenaires va sûrement faire sauter le barrage lors de la cérémonie où le Doge va apparaître, puisque le premier attentat a échoué.

Ce commando se cache probablement à la ferme Rusconi...

Pistes non suivies par les PJ mais envisagées par le scénario :

1) Infos de la police

Les PJ auraient pu essayer de savoir ce qu'avait découvert la police municipale, l'inspecteur **Furnacio Zacco**, ou les 3 Inquisiteurs du Doge...

Cela aurait pu leur faire gagner du temps, ou compléter leurs propres recherches...

2) Infiltrer la pègre

Salman l'a un temps envisagé, et cela aurait pu démarrer au casino de l'Oubli, mais finalement cela a été abandonné, faute de temps.

Pourtant, cela aurait permis de savoir bien avant les manifs que des casseurs étaient recrutés par Argasso et payés par Foscari...

Fin mot de l'histoire :

Le Marquis **Orlando Corona** a été ami avec le gondolier **Francesco Torelli**, un ancien compagnon de Janus ayant voyagé dans le monde mythologique, et ayant découvert que le système de l'aquaculture crée un problème écologique là-bas.

En essayant de prévenir la population, Francesco Torelli gêne la politique du Doge et se fait assassiner par ses inquisiteurs.

Mais Torelli avait convaincu Corona, et lui avait enseigné comment traverser le portail, caché dans la basilique Saint Marc.

Corona décide de devenir le Maître de la Martingale et d'orchestrer sa machination pour destituer le Doge, et offrir les clefs de l'aquaculture au Belmopan, pour redonner un niveau fixe à la lagune de Venise.

Il s'associe au Belmopan avec le politicien **Manuel Uriego** et son général **Pablo Chino**, qui lui envoie 6 Mercenaires, dont Juan Argasso.

A Venise, il recrute Dame Juliette, et fait d'elle le Joueur des légendes locales, pour manipuler tous ceux dont il a besoin (nobles, sénateurs, et bien sûr Renzo).

Il corrompt entre autres Foscari, qui lui sera très utile, pour orchestrer, avec l'aide d'Argasso, la chute des Compagnons de Janus.

Il compte ainsi modifier l'opinion publique au sujet du Doge, puisqu'il était leur protecteur.

Renzo n'a pas réussi à tuer le Doge comme prévu, donc c'est aux mercenaires du Belmopan de faire sauter le barrage au cours de la cérémonie de descente des eaux.

Malheureusement pour Corona, en cherchant à prévenir le conseil des 10 de la gravité des manifestations, Jolinar l'identifie comme étant le maître de la martingale !

Du coup, Corona décide de fuir se réfugier dans la dimension mythologique, pour attendre de voir si le second attentat va fonctionner...

Seulement maintenant les mégas ont tous les éléments en main pour l'empêcher aussi !!!