

# CASUS BELLI

*aventures*

Cet encart détachable  
correspond  
aux pages 43 à 50  
et 59 à 66.

CB  
56

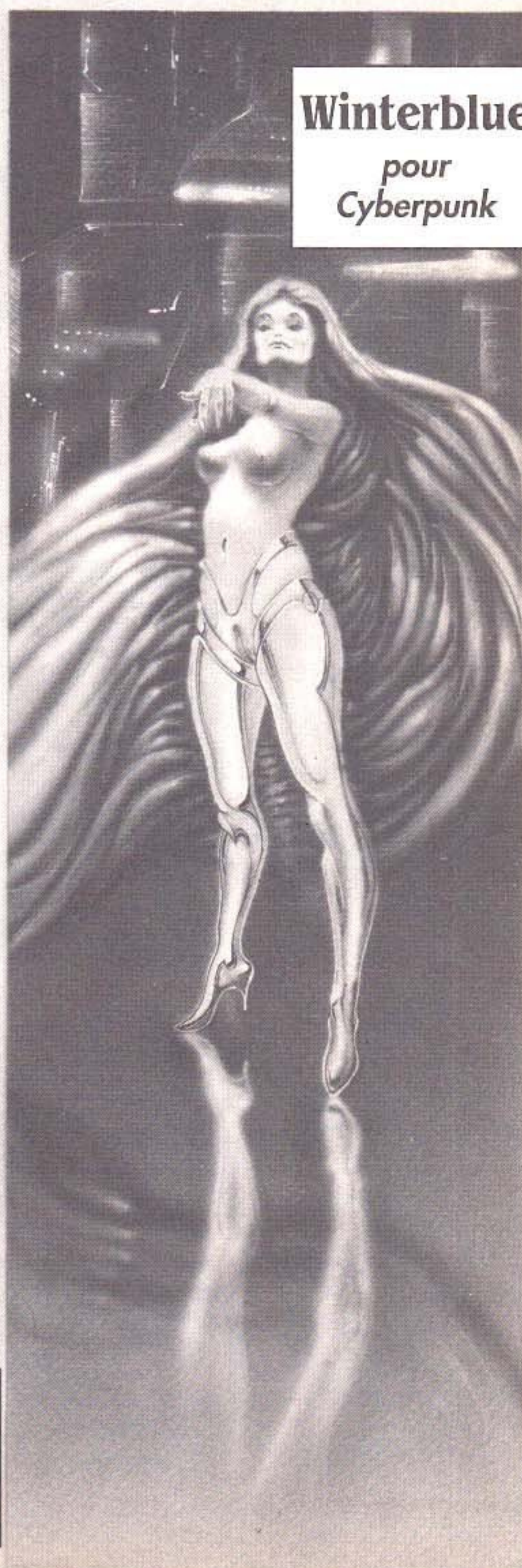
**La foire aux six mortels**  
*pour Paranoïa*



**La Gestalt Drug**  
*pour Berlin XVIII*



**Winterblue**  
*pour  
Cyberpunk*



**Des larmes  
de sang**  
*pour Hurlements*







*Si vous êtes d'accréditation violette ou inférieure, vous ne devez pas lire ce texte. Vous ne devez même pas penser à poser les yeux dessus...*

## Briefing du MJ...

Comme vous le savez tous, l'Ordinateur est Notre Ami. Il veille à ce que les loyaux citoyens ne s'ennuient jamais. Et qu'ils soient heureux. Il ne cesse de fouiller ses banques de données à la recherche de nouvelles idées pour les rendre heureux. C'est ainsi qu'il est récemment tombé sur un antique sous-programme intitulé :

« Parc d'attraction de la ville de San Francisco ».

L'idée lui a plu, et il a chargé les meilleurs cerveaux de R&C de reproduire la chose, dans un centre industriel désaffecté pour l'occasion. Fun-Town était née. Venividi-Vi-CCI-6, le directeur du projet, a achevé les derniers tests cet hebdocycle, et l'ouverture doit avoir lieu ces jours-ci. Mais Notre Ami est perfectionniste. Sur la foi de vagues rumeurs mettant Venividi en cause, il l'envoie en Centre d'Extermination avec tous ses lieutenants. Devinez qui va lui succéder... En plus de la gestion d'un Disneyland conçu par les détraqués de R&C, les PJ vont devoir se coltiner de sombres histoires de racket Libre Entreprise, de trafic de drogue et de règlements de comptes entre leaders de PURGE. Bref, ils vont être tellement heureux qu'ils en sombreront dans la folie furieuse !



## La foire aux six mortels

Il serait souhaitable que vos futures victimes soient d'accréditation Jaune à Bleue. En fait, si vous aviez des Agents Bleus de la SecInt sous la main, ce serait parfait...

## Rumeurs

— Les Commies Mutants Venus d'Outre-Espace sont infiltrés partout. Un seul détail permet de les reconnaître : ils souffrent du rhume des foins. Domage que personne ne sache plus ce que c'est...

— Une nouvelle arme, nom de code « Godzilla », a échappé au contrôle des spécialistes R&C et dévaste le secteur GAG. (Vrai. Si vous avez besoin d'un dinosaure pour le final, vous savez où le trouver...)

— La SecInt se prépare à purger le corps des Clarificateurs et à en faire un sous-service placé sous son contrôle. Il faut abattre tout ce qui ressemble de près ou de loin à un agent SecInt.

— « On » vient juste de trouver une fabuleuse bibliothèque de Livres Interdits, dont plusieurs manuels d'informatique. On peut les trouver chez Dem-0-LLI-4. Le mot de passe : « Les carottes sont cuites ». (Quoi qu'il en soit, ça ne manquera pas de faire plaisir à Dem-0 d'avoir de la visite. Est-il honnête, agent de la SecInt, pas au courant ? Ou les trois à la fois ?)

## Mise en alerte

« Attention, attention ! Les Clarificateurs dont les noms suivent (ceux des personnages bien sûr) sont priés de se présenter immédiatement au Centre d'Extermination de leur secteur. Merci de votre coopération et bonne journée, Clarificateurs ! »

Voilà, voilà... L'Ordinateur refuse de se montrer plus explicite. Les autres clones du PJ lui font des adieux déchirants et prodigieusement hypocrites. Ils commencent à se disputer pour savoir qui aura la couchette près du radiateur dès qu'il a le dos tourné et même un peu avant...

## Briefing

Arrivés sur place, les PJ se trouvent pris dans ce qui semble être à première vue une émeute. En fait, c'est seulement un rassemblement de loyaux citoyens, plus la télé, plus un paquet de gardes Vautours. Ils se retrouvent tous sur l'esplanade centrale après quelques menues tribulations : « Salut, on vient pour... euh, se faire exécuter » — « C'est pas un ordre d'exécution, ça raclure ! C'est un ordre de mission ! C'est marqué là ! Savez pas lire ? ». A noter : c'est effectivement marqué sur la sortie imprimante... à l'encre uniquement visible à la lumière ultraviolette. Accuser des gardes Vautours de posséder des appareils diffusant une lumière d'accréditation élevée est ingénieux, mais dangereux.

Sur le parvis du Centre, à côté d'eux stationne une troupe de citoyens d'accréditation Rouge (un tas) à Violette (un seul). Ce dernier leur fait signe d'approcher. Pendant son entretien, le groupe se mettra en marche vers les Portes Dorées de la Douce Sortie, encadré de troupes Vautours et de caméramen PDH&CM. « Bienvenue, Citoyens. Je me nomme Venividi-Vi-CCI-6, directeur du projet Fun-Town. Pour des raisons que je m'explique mal, Notre Ami a décidé que je devais cesser de le servir. Il vous a choisi pour me remplacer. Soyez dignes de votre tâche. Adieu ». Et il passe les portes.

Après avoir frôlé plusieurs fois l'exécution pour « recherche d'informations hautement confidentielles à caractère potentiellement top-secret », les PJ arrivent à savoir ce qu'est FunTown et à s'y rendre.

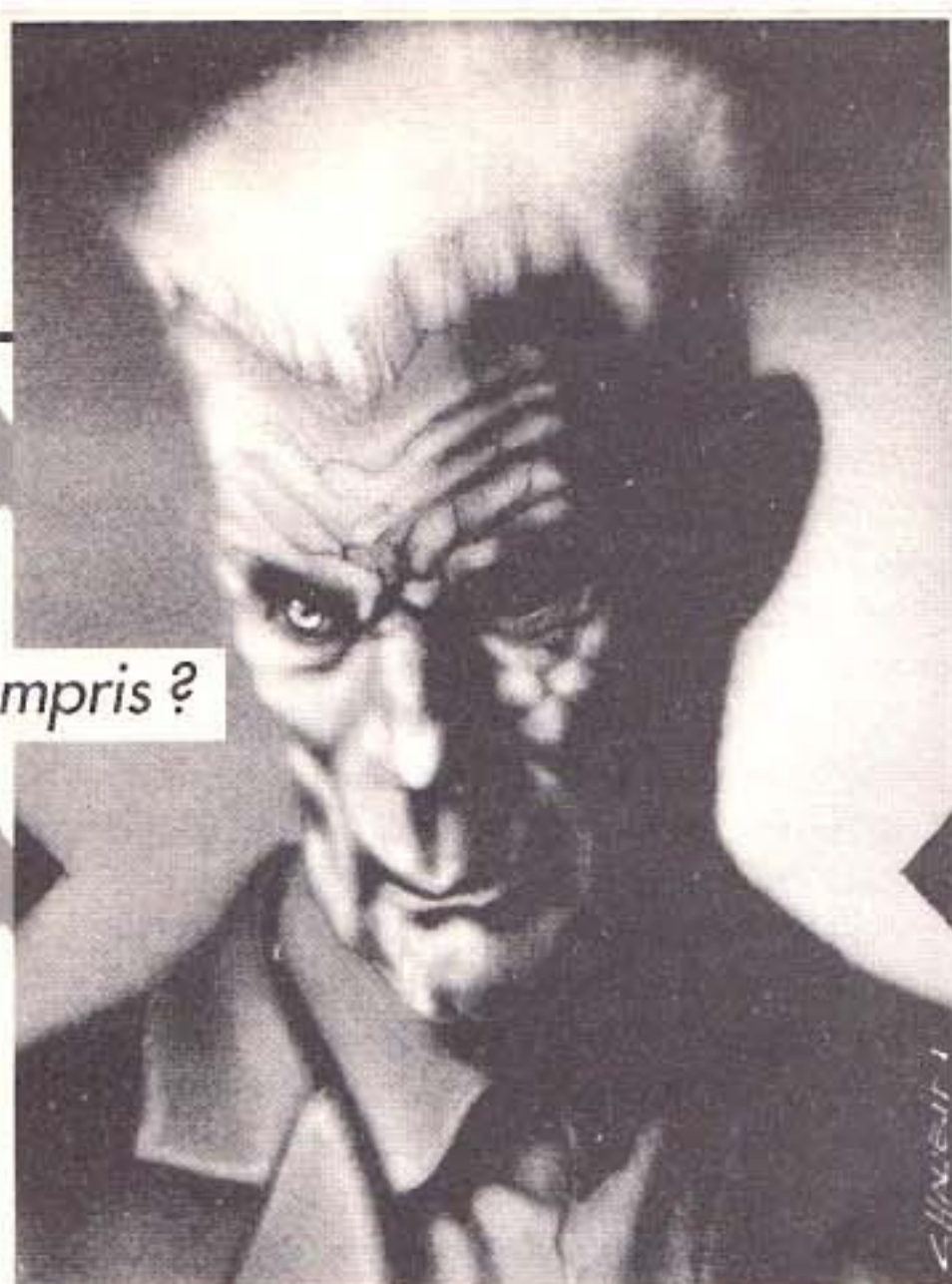
## Bienvenue à FunTown

Installé sous un dôme indépendant, en marge du secteur GAG, le parc d'attractions couvre une superficie de plusieurs dizaines d'hectares. Ce n'est pas que les attractions y soient tellement nombreuses ; simplement, les Techs n'ont pas achevé le déménagement. Autrefois c'était... une usine de fabrication de cartouches napalm. Baraques foraines et chaînes de production se confondent étroitement. Il y a notamment un stand de tir adossé à une cuve de 3000 litres de napalm...

Le bâtiment le plus imposant est, et de loin, l'immeuble des Services Administratifs. Les PJ risquent de le trouver un peu déconcertant, avec ses tours, ses créneaux et ses mâchicoulis, mais ce n'est pas grave, l'intérieur est identique à ce qu'ils ont toujours connu : un chaos bureaucratique plein d'embusqués malveillants.



Compris ?



Borgia-B-ERK-4

Premier morceau de bravoure : les Chaises Musicales. Les personnages sont invités à se répartir les postes de responsabilité. Or, il y en a un de moins que de PJ. N'oubliez pas de raviver périodiquement la rancœur de celui qui sera « lésé » dans le partage... Les autres héritent de départements nantis de noms ronflants et grotesques.

Il leur faudra une compétence minimum de 18 en *Bureaucratie* pour s'y retrouver. Les tâches de routine sont assurées par des Administrateurs Adjoints. Leur accréditation est supérieure d'un rang ou deux à celle des PJ. Ils espéraient devenir Administrateurs et n'apprécient pas de se voir souffler le poste par quelqu'un d'autre. Si vous avez le temps, il y a une petite manip à tenter : prenez une liasse de feuilles blanches. Attribuez-leur des titres longs et incompréhensibles. Dans le tas, un Aveu de Trahison, agrafé à un autre document anodin, de manière à ce que l'agrafe recouvre le titre. Présentez le tas de paperasses à signer au PJ le plus antipathique : « Routine, maintenance... désolé de t'embêter avec ça, mais il faut que ce soit quelqu'un de compétent qui s'en charge ». S'il se laisse avoir, il se prépare un debriefing douloureux...

## Les principales attractions

— **Le Train fantôme.** De petits wagonnets, qui font faire un parcours parsemé de « monstres » (principalement des commies mutants). Le cerveau électronique qui supervise l'ensemble appartient à un ancien DocBot qui risque de traverser de graves crises de personnalité : devoir terrifier des gens alors qu'on est programmé pour soigner et reconforter, quel drame !

— **La Centrifugeuse.** Une tour : à l'intérieur, sur plusieurs étages, de petites cabines reliées à un axe central. En dehors d'un boulonnage un peu fragile, il y a un problème : elle provient du musée de la NASA, et soumet ses passagers à des accélérations de l'ordre de 5 à 6 g. Un bon Bonus Macho est recommandé.

— **Les machines à sous.** Mettez un plasticred dans la fente et tirez le levier. Si la couleur de votre accréditation sort, vous gagnez 100 fois la mise. Il arrive qu'elles ne rendent rien. Il arrive qu'elles déversent des milliers et des milliers de crédits sur la chaussée. Dans les deux cas, émeute.

— **Le zoo.** Dernier endroit du Complexe où l'on puisse voir des animaux (sous forme d'hologrammes, il ne faut pas exagérer). Il s'agit invariablement de spécimens féroces et dangereux (serpent à sonnettes, panthère noire, étoile de mer, tyrannosaure), avec une abondante garniture d'inscriptions

louant l'Ordinateur d'avoir éliminé ces fauves de la surface de la Terre. Y aller coûte 3 points de trahison. Ce qui ne décourage nullement les fans du Club Sierra, qui essayent d'y réintroduire de vraies formes de vie. Que diriez-vous d'un bébé tigre, pour commencer ?

— **Le Show des Monstres.** Une idée de Barn-U-MMM-4, qui l'a imposé à l'Ordinateur. Notre Ami en ignore l'existence, et refuse d'en entendre parler. Les PJ le comprendront vite... après, disons, deux clones chacun. C'est dommage pour Notre Ami, parce que c'est un chouette endroit ! Plein de mutants plus difformes les uns que les autres, qui font des grimaces aux jeunes citoyens en visite. Enfin, des grimaces... dans un premier temps. Il arrive qu'ils carbonisent un peu le cerveau de ceux qui se permettent de les leur rendre.

— **Testez votre force.** Une baraque où l'on vous propose de défier Gros Bob le robot au bras de fer (il a 19 en Force), de se mesurer à la lutte à mains nues contre Hulk-V (combat à mains nues 13), et autres joyusetés. Sans que personne ne le sache, ce sont les Escadrons Vautours qui gèrent le stand. Ils contactent discrètement tous les clones qui ne s'en sortent pas trop mal. Ils ont une façon éminemment personnelle de faire signer les formulaires de recrutement.

— **Les auto-tamponneuses.** Les pistes sont un peu plus grandes que celles que nous connaissons. A part ça, il n'y a que deux menus détails qui diffèrent :

1) Le volant n'est pas équipé d'un correcteur d'inertie. Autrement dit, tout mouvement qu'on lui imprime est répercuté dans la marche du véhicule, tôt ou tard... On voit souvent des conducteurs un peu nerveux parcourir de gracieuses arabesques à reculs et en hurlant.

2) Le « jeu avancé » bénéficie d'un perfectionnement R&C. Le but est maintenant de couper les barres d'alimentation des autres voitures. Barres renforcées, bien sûr, et hérissées de lames. Les clones qui mesurent plus d'1,50 m assez inconscients pour monter dans ces engins risquent fort d'y laisser leur tête. Les lames ne sont pas isolées. Quand elles se touchent (ou se rapprochent à, disons, moins de 10 m), on assiste à la formation d'arcs électriques très jolis et très meurtriers (dommages E 8).

— **Les manèges.** Ils sont anodins, à part de menues distractions quant à leur vitesse de rotation. Ils aiment assez le 33t/minute...

— **Grande roue et montagnes russes.** Elles se trou-

vent côte à côte, et échangent parfois leurs programmes. La grande roue se met à tourner comme une folle, et les wagons des montagnes russes se déplacent avec une majestueuse lenteur, en profitant de toutes les occasions possibles de faire des pauses...

— **Le Show des Androïdes.** Tous les jours, à heure fixe, ils se produisent dans une courte pièce tirée des œuvres de Teela O'Maley. Ils ont beaucoup de talent. Quel dommage que ce ne soient pas des androïdes, mais des traîtres doués de Mimétisme. A votre avis, que font-ils là ? Ils se sont mis au vert, ou ils complotent ?

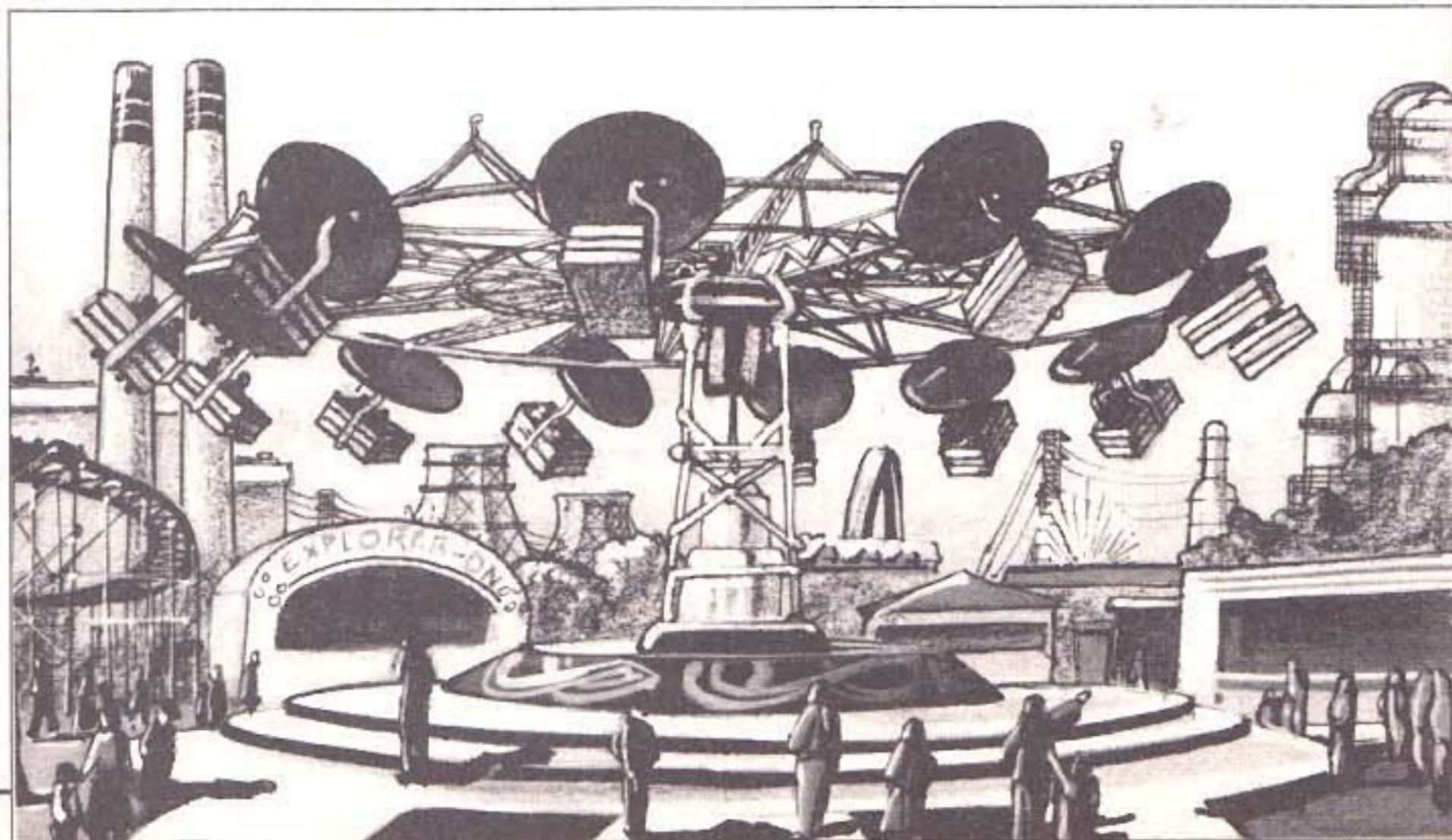
— **Pilotez un Intercepteur Vautour.** Ce simulateur est commandé par un cerveau de Vautour 901. Il est persuadé d'être encore en service. Tout va bien tant qu'on ne le contrarie pas. Sinon, il risque de se souvenir que le siège éjectable est encore fonctionnel...

## Les forces en présence

Bien sûr, les sociétés Secrètes/Services des PJ vont s'empresse de saisir l'occasion de confier à leurs heureux membres des missions d'importance stratégique, contradictoires et mortelles. En dehors de ça, et du « train-train » de la vie du parc d'attraction, il y a deux forces en présence : Libre Entreprise et les Mystiques.

## Libre Entreprise

Son représentant sur place est Alcap-O-NNE-1 (et unique, il a fait abattre tous ses autres clones, « dangereux concurrents potentiels »). Dans la vie courante, c'est un petit employé PLI. Il a l'intention de « protéger » le parc, et demande 100.000 crédits en échange. Au début, les PJ recevront des appels par com-unit. Une voix à l'accent pseudo-italien à couper au couteau leur explique l'affaire, en ajoutant : « Ma qué il arrive parfois des accidents aux gens qui ne veulent pas être protégés ». En cas de refus, les persécutions commenceront. Le chapiteau du show Teela prend feu en plein spectacle. Les bagarres se multiplient — elles semblent toutes causées par des individus bizarres. On kidnappe une des vedettes (ou un comicbot, si vous êtes vraiment d'humeur cruelle). Les PJ sont relancés après chaque incident, et la somme augmente à chaque fois. S'ils persistent à refuser, ils verront déboucher plusieurs autobots noires, pleines de durs en costumes rayés. Ils mitraillent tout le monde avec des lance-projectiles camouflés en mitraillettes





Thompson (avec des « camemberts » — des boîtes de fromage vides. Leur récupération chez les Romantiques a fait plusieurs centaines de morts). S'ensuivra sans doute une course-poursuite, avec plein d'accidents et de morts spectaculaires. Les truands s'échappent, en laissant derrière eux un blessé. Celui-ci a le temps de murmurer quelque chose à propos du « réservoir 437 » avant de trépasser.

S'ils décident de payer (ou font semblant), on leur demande de déposer l'argent dans le bassin d'eau potable n° 437. Il s'agit en fait d'un petit lac artificiel, profond d'une dizaine de mètres. Une fois l'argent immergé, les PJ peuvent surveiller la surface tant qu'ils veulent, personne ne vient. Des hommes-grenouille le récupèrent par les valves d'entretien — qui donnent sur toute la base secrète d'Alca... Au cas où les PJ dissimuleraient un émetteur sur le tas d'argent, ils le retrouvaient attaché à un transbot qui passe sur la voie express voisine. Un transbot plein de crédits, lui aussi : il transporte la solde des Vautours du secteur. Il y a du malentendu dans l'air...

La solution la plus rigolote serait d'affréter un bateaubot. Ensuite, il faudra réunir la somme en pièces d'un crédit, puis sillonner le réservoir en balançant des pelletés de crédits par-dessus bord... Parallèlement, un jet de Connaissance des Réseaux Publics (divisé par 2) permet de se rappeler l'existence des valves d'entretien. Ensuite, une petite opération commando. Avec pour résultat probable la destruction du réservoir et une grosse colère de Notre Ami.

## Les Mystiques

Ils sont principalement intéressés par les retombées des études de Borgia-B-ERK-4. Ce dernier est le directeur R&C du centre. C'est un personnage puissant, bien vu de l'Ordinateur, et avec qui les PJ ont intérêt à composer, au moins dans un premier temps. Il est grand, maigre, couronné de cheveux blancs — tout à fait le chercheur R&C présenté par les programmes TV, sage et altruiste. L'image se fendille un peu quand on sait que c'est lui qui a dirigé toutes les recherches sur les aliments de Fun-Town. Comme il le dit si bien « près de la moitié des cobayes testés ont parfaitement survécu » à l'expérimentation des choses inqualifiables qu'il a baptisé barbeapapa, guimauve... Ses efforts sont touchants, mais le résultat défie l'imagination. Par-dessus le marché, des saboteurs de tous poils convergent vers le centre de production (d'où sortent quotidiennement plusieurs tonnes de merguez-frites, de hot-dogs...). Leurs efforts restent vains : même le synthéail introduit par les Léopards de la Mort ne peut qu'améliorer leur goût. Toutefois, en tentant de reconstituer le mythique « sirop d'érable », Borgia-B a accidentellement produit une super-droque. Exactement le genre de substance qui passionne les Mystiques.

Et plus exactement un groupuscule dirigé par Thimot-I-LRY-5. Il marche pieds nus et porte une barbe pleine de synthéfleurs et de vermine séditeuse. Il n'hésitera pas à narguer ouvertement les PJ — et même à venir les provoquer. C'est le protégé n° 1 d'un Grand Programmeur puissant. S'ils bronchent, ils se préparent de sérieux ennuis. Jusque-là, Thimot-I se procurait le « Rêve » par l'intermédiaire d'un petit bureaucrate R&C, disparu dans la récente purge. Du coup, il est assez nerveux : ses groupies menacent de le couper en menus morceaux s'il ne trouve pas de nouvelles sources d'approvisionnement bientôt. Les PJ pourront le voir tourner autour des labos, cherchant à prendre contact avec

Borgia-B. Qui, de son côté, cherche à le rencontrer aussi... Thimot-I dirige une vingtaine de clones. Dans leur état normal, ils sont beaucoup trop amorphes pour nuire le moins du monde aux PJ. Et drogués, ils perdent toute efficacité... Par contre, ils peuvent être redoutables face à des proies sans défense. Et si l'un d'eux (un employé du parc), victime du manque, devenait complètement fou et laissait libre cours à des pulsions clonocides ? (« Le sadique du parc frappe encore », ce genre de choses...) ? Ce pourrait être le prétexte d'une petite enquête pseudo-policrière... Si vraiment les PJ se révèlent être une menace trop sérieuse, on leur servira une portion de barbabapa généreusement arrosée de « Rêve ». Cette drogue est remarquablement efficace : allez-y carrément dans les distorsions psychédéliques ! Ma préférée : les PJ deviennent capables de « voir » la chaleur. Plus question d'accréditations, toutes les silhouettes se transforment en cibles multicolores. Une occasion en or d'abattre son meilleur ami en croyant descendre son rival dans l'équipe, en espérant faire passer cela pour une « balle perdue » par un com-mie. De même, ils perçoivent les sons très graves et très aigus, mais pas les médiums... Notre Ami risque d'être très contrarié d'avoir à leur parler en ultra-sons...

Il est à noter que ces deux nuisances ignorent leurs existences respectives. Si d'une manière ou d'une autre Alcap-O et Thimot-I devaient se rencontrer, les PJ seraient assurés d'avoir sur les bras une guerre de gangs. Libre Entreprise cherchera à enlever Borgia-B. Ce dernier ne demande que ça, et sa protection risque d'être difficile à assurer...

Le spectacle continue...

En dehors de ces deux « gros morceaux », une foule de choses peuvent arriver. Votre objectif est simple : faire en sorte que les joueurs ne puissent plus jamais mettre les pieds à la Foire du Trône sans un frisson d'appréhension.

## Le personnel du Parc

• **Une centaine d'infrarouges** abrutis, bricolant sans talent les attractions. Les rares à être assez éveillés pour être utiles passent l'essentiel de leur temps en sabotages divers... Le « sabotage » peut prendre une foule de formes, allant de l'absentéisme à la mauvaise volonté systématique en passant par le refus de réfléchir aux conséquences des ordres reçus...

• **La Brigade des Jeux.** Une centaine de Rouges appartenant à R&C. Théoriquement, c'est à eux d'assurer la sécurité du parc. En pratique, ils se cachent derrière les PJ au moindre pépin — une fois la crise passée, ils affirment bien haut qu'ils

auraient pu la régler tous seuls si les PJ ne les en avaient empêché... Ils se déplacent sur de petits scooters à coussin d'air, rapides et silencieux. Si silencieux qu'on ne les entend jamais arriver... N'oubliez pas de prévoir une ou deux collisions entre eux et les PJ (à qui on a attribué un autobot de fonction — taille, forme et performances d'une 2CV rouillée). Le premier accident sera anodin, juste destiné à les retarder et à leur faire faire de la paperasserie. Puis ils écraseront un individu qui s'avère avoir dans la poche des papiers Seclnt — un Bleu sous couverture. Personne ne croira jamais qu'ils l'ont renversé par accident...

• **Les robots.** En dehors des baratinbots, qui font les aboyeurs à l'entrée des baraques, l'endroit four-mille de comibots. Ces monstres sont détaillés dans *Envoyez les Clones* (1). Pour ceux qui ne connaissent pas, pensez à des Benny Hill en fer blanc, avec lanceurs de tartes à la crème incorporés. Bien employés, ils peuvent devenir le pire cauchemar des PJ (ce sont des prototypes qui valent des fortunes), si par hasard ils se retrouvaient endommagés ou pire, kidnappés.

• **Les spécialistes R&C.** Les concepteurs du parc, théoriquement placés sous l'autorité de Borgia-B. En fait, tous ces brillants cerveaux poursuivent leurs propres projets. La plupart sont modérément loyaux envers l'Ordinateur. De toutes façons, ils mettent un point d'honneur à choquer « ces imbéciles de militaires » (les PJ), et multiplient les commentaires séditeux. Leur trait le plus exaspérant : dès qu'une de leurs créations devient folle, ils s'éclipsent. Et comme en général ils sont les seuls à connaître les subtilités de leur mécanisme... Si par hasard les PJ commencent à leur en vouloir trop, ils se font muter sur un projet ultra-secret, à l'autre bout du Complexe...

## Quelques complications

— Deux durs des Escadrons Vautours font un carton à balles réelles dans un stand de tir bondé.

— L'équipe du Show Teela O'Malley décide de venir tourner un épisode du feuilleton dans le parc. Le directeur de production se déplace en personne. Il est d'une accréditation inférieure à celle des PJ, mais il est fantastiquement arrogant et imbu de lui-même. Il accumule les exigences impossibles à satisfaire. Si les PJ le menacent, il s'aplatit... Mais les épisodes suivants du feuilleton ridiculiseront les Clarificateurs (ou les Agents Bleus selon les PJ)...

— Les visiteurs. Et tout particulièrement les enfants. Il y a plein de ces petits monstres braillards dans les coins. Dès que les PJ sortent du Centre Administratif, ils sont bons pour un gag du genre « petit garçon perdu » (« Ouin ! Je suis perduuu ! Nan je sais

### LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Nom	Pouvoir mutant	Armure	Arme	Compétences
Gardes Vautour	Contrôle Adrénaline	Réfléc L4	Laser (15) Mains nues (15)	Faire peur (16)
Borgia-B-ERK-4	Charme	-	-	Chimie (14) Appuis politiques (17)
Libre Entreprise (20 brutes)	Divers	Kevlar P3	Lance-projectile (10)	Accent italien (4) Avoir une sale gueule (18)
Mystiques (20 hallucinés)	Divers	-	Celles de PLI (10)	Droguer les PJ en douce (4)
Clarificateur	Divers	Réfléc L4	Laser (10)	Coups fourrés (12) Falsification (8)



pas comment je m'appelle. Nan j'ai pas de tatouage d'identité, je suis trop petit. Dis monsieur, dessine-moi un robot». Une possibilité divertissante parmi d'autres : un Violet complètement ivre réquisitionne le principal manège pour son usage personnel. Il tourne, tourne, tourne... jusqu'à ce que les enfants, frustrés, prennent le manège d'assaut. Il faudra sauver le Violet sans abîmer les enfants, puis convaincre le Violet que l'intervention était nécessaire et qu'il ne faut pas les envoyer en Sibérie...

— Vous souvient-il de vos vertes années... Autrement dit, une équipe de Clarificateurs Rouges pénètre dans le parc à la poursuite d'un traître qui s'est emparé du Fulguratron-2 dans les labos R&C. Personne ne sait ce qu'est au juste un Fulguratron, mais tout le monde semble en avoir une peur bleue. Ces Clarificateurs sont exactement équivalents aux PJ «normaux» : lâches, mais suréquipés et minés par la trahison. Ils passent le plus gros de leur temps à se tirer dans le dos. R&C les a équipés d'assez de matériel expérimental pour qu'ils réduisent en cendres la moitié du parc. Ils ont notamment des lance-flammes miniaturisés, des bombots, des générateurs de plasma... En cas de confrontation directe avec les PJ, ils ont leurs chances...

— Le règlement de comptes. Vatman et Robin (deux illustres PURGEurs réchappés de *Pressez les Oranges* <sup>(1)</sup>) viennent régler son compte à leur vieil ennemi Joke-R. Celui-ci s'est installé à la «Maison du rire». En bon Léopard de la Mort, il l'a bricolée, en y installant des pièges dans tous les coins — pas nécessairement des pièges mortels, d'ailleurs. En fait, ils sont essentiellement conçus pour couvrir les PJ de ridicule. Il serait bon de prévoir quelques jets de Santé Mentale...

## Final

La mission confiée aux PJ était d'importance, autant leur offrir une fin à sa mesure : le chaos complet, avec destruction probable de FunTown paraît convenir. Si tout se passe bien, vous n'aurez pas à vous forcer beaucoup pour que ça se produise. Les PJ accumuleront les petites erreurs... (ils feront obligatoirement des erreurs. D'autant plus que vous aurez à cœur de faire en sorte que quoi qu'ils fassent, ce soit une erreur. Ou tout du moins, que ça résolve le problème... en en créant un autre, ou en aggravant un second...). Et un beau matin, ils verront débouler devant leur porte Alcap-O, les Mystiques, Vatman et Joke-R, les comibots, les agents du Club Sierra qui viennent de trouver un vrai éléphant, les Vautours qui viennent «élucider ce petit malentendu au sujet de notre paye», et tout ce qui peut vous passer par la tête. Tout ce joyeux petit monde commencera à s'entre-tuer. Dans le combat, quelqu'un fera sauter les réserves secrètes de gaz hallucinogène de Borgia-B-ERK. Le carnage continuera dans la confusion la plus parfaite, jusqu'à ce qu'une balle perdue touche le principal réservoir de napalm. Du coup, FunTown rejoindra Pompéi, Atlantis et Hiroshima dans la liste des cités disparues. Et 2000 ans après, les archéologues s'interrogeront gravement sur les corps momifiés des PJ...

1) Suppléments pour Paranoïa publiés par Jeux Descartes.

scénario  
**Tristan Lhomme**  
illustration  
**Patrick Chaubin**



## La Gestalt Drug

Cette aventure est conçue pour un groupe de falkampfts relativement expérimentés, mais elle est assez facilement adaptable à Trauma, James Bond 007 et — pourquoi pas — Cthulhu 90.

## Action!

Nous sommes le 20 mars 2068, quelque part dans les rues du secteur 18. Il est midi. Après une matinée harassante, les PJ s'octroient une pause-déjeuner. Au moment précis où ils vont avaler la première bouchée... Coucou! Un appel radio urgent, qui leur est adressé : «Grave bagarre dans un squat, au 12 KaiserFrederichStraße. Désolé de vous interrompre, mais ça a l'air assez sérieux, et vous êtes les plus près.»

Les PJ s'y rendent sur les chapeaux de roues, c'est à 200 mètres. Une petite foule stationne sur le trottoir : des badauds, mais aussi les habitants du squat, qui se sont mis à l'abri. Ils ne demandent pas mieux que d'expliquer que d'un seul coup Kurt et Otto — deux des leurs — sont devenus comme fous. Avant que les autres n'aient compris ce qui se passait, ils s'étaient transformés en maniaques homicides. A en croire les squatters, il reste encore au moins quatre ou cinq personnes là-haut, en plus de Kurt et d'Otto...

Le squat est ce qui reste d'un immeuble de six étages, bâti vers 1950. Il est très délabré, les cloisons et une bonne partie des planchers sont complètement pourris. Les escaliers sont relativement sûrs. Par contre, il y a très longtemps que les deux cages d'ascenseurs sont vides — et sans barrières de protection.

Toutes les surfaces disponibles sont couvertes de graffitis, arabesques délicates ou fresques pornographiques. Il ne reste plus aux PJ qu'à s'y aventurer et à stopper les deux déments, de préférence sans trop les abîmer... Kurt et Otto sont violents, mais aussi rusés. Ils connaissent parfaitement les lieux, et pourraient bien préparer quelques pièges meurtriers... N'oubliez pas qu'il reste aussi quelques squatters dans les étages supérieurs : des otages ou des victimes potentiels.

On ne peut rien tirer de Kurt et Otto une fois capturés. Ils sont visiblement drogués. Kurt prétend être l'Ange Exterminateur. Otto affirme qu'il cherche à se venger de ceux «qui l'ont tué». En réussissant un jet de *Psychologie*, on peut avoir un doute : ils cabotent un peu trop...

Il ne reste plus aux PJ qu'à appeler un fourgon. Ils peuvent ensuite revenir à leur déjeuner, la conscience en paix. (NB : le coup de «l'appel urgent pendant le repas» est un excellent gag à répétition. Utilisez-le à chaque fois qu'ils se préparent à manger un morceau. Par contre, quand ils sacrifient leur pause-déjeuner pour patrouiller, il ne se passe rien.)

## Briefing

Le lendemain matin, les PJ sont convoqués de toute urgence dans le bureau du Capitaine. Il est en compagnie d'un falkdokter, le sergent Mika Andréev. C'est ce dernier qui prend la parole. En termes posés, il explique que les gélules roses retrouvées dans les affaires de Kurt et d'Otto représentent une nouveauté sur le marché de la drogue. C'est une nouvelle molécule, et par rapport aux saletés artisanales qu'il analyse d'habitude, c'est un produit d'une grande pureté — ce qui indique un labo bien équipé. Commentaire de Cartibaldi : «On signale



rien de tel pour voir la vie en rose !

de cette saloperie, le Neuvh, un peu partout dans mon secteur. Vous allez vous en occuper toutes affaires cessantes, et plus vite que ça ! ». Il leur donne une pile de rapports datés de ces dernières semaines.

## Les rapports

Il y en a une demi-douzaine, venant de tous les coins du secteur. Les collègues qui les ont signés ne demandent pas mieux que d'en parler, de préférence autour d'une bière. Dans trois des cas, il s'agit d'inconnus retrouvés dans la rue — abrutis et apparemment amnésiques. Ils n'avaient pas de papiers d'identité. Il y a aussi un inconnu qui a sauté sur l'autoroute depuis une passerelle piétonnière et il a causé un carambolage monumental. Il n'en reste plus assez pour qu'on puisse l'identifier, mais il a laissé son sac sur la passerelle : il était plein de gélules (à en croire les témoins, il n'a pas sauté : « Il s'est élancé comme s'il allait s'envoler »). Reste leur propre rapport sur l'incident de la veille, et une simple note venant de l'Hôpital Central, indiquant qu'un nommé Heinz Brunnen, admis l'avant-veille, est littéralement imprégné de la nouvelle drogue.

## Le squat

Occupé par un mélange pittoresque de mineurs en fugue, de clochards, de braves gens expulsés de chez eux pour non paiement de loyer, etc., c'est une petite communauté vivante et sympathique. Parmi les personnes susceptibles de les renseigner :

— Karl et Anni. Respectivement 18 et 16 ans. Follement amoureux, drogués jusqu'à la moelle et sous-alimentés au dernier degré. Ils restent dans les bras l'un de l'autre, immobiles et silencieux. Ils sont « ailleurs », très loin. A force de patience, on peut apprendre qu'ils ont acheté des gélules roses en même temps que Kurt et Otto. Ce n'est pas cher. Leur fournisseur ? Le Père Noël. Ils sont parfaitement sérieux : c'est un gros barbu assez âgé, et ils l'ont surnommé comme ça faute de mieux. Otto était un dealer, et il en a acheté beaucoup. Le Père Noël a dit qu'il repasserait. Ils ne savent pas quand, mais ils l'attendent avec impatience.

— Voss. 15 ans, maigre, nerveux et coriace. A toujours un rasoir sur lui. Spécialité : désossage de voiture. Il se considère comme un dur — il faudra l'intimider pour en tirer quoi que ce soit (ou le corrompre). D'après ce qu'il sait, le « Père Noël » s'appelle Heinrich. Il l'a entendu mentionner « le foyer » au cours d'une conversation avec Otto.

— Jason. 16 ans, chef d'un petit gang (les Démon Pourpres) auxquels Karl et Otto appartenaient. Violent, fort et bête. A un seul talent : l'arrachage des sacs à main. Il est très nerveux : Otto était son fournisseur attitré de drogues « conventionnelles », et le manque commence à se faire sentir.

## Le foyer

Avec un minimum d'efforts, les PJ peuvent apprendre qu'il y a un durftigkeithaus (foyer pour indigents), Goethstraße, à quelques centaines de mètres de là. Dans l'ensemble, l'endroit a plutôt bonne réputation chez les falkampfts, même si leur « déontologie » et celle de Frau doktor Reiter ne coïncident pas toujours.

— Le doktor Reiter les reçoit dans son bureau. Elle a une quarantaine d'années, l'air austère et ne se



Kurt, un adepte de la vie en rose.

montre pas spécialement aimable. Oui, elle a parmi ses employés un infirmier qui répond à la description fournie par les PJ (il s'appelle Heinrich Zwik), mais ça fait un moment qu'il n'est pas venu. Elle doit avoir son adresse quelque part... Elle aide les PJ de son mieux.

— Le reste du personnel. Soit très jeunes, soit déjà à la retraite, ces bénévoles s'occupent des soins et de l'hébergement d'une cinquantaine de miséreux, entassés dans des pièces trop petites. Ils sont gentils, mais ne peuvent rien dire.

## Heinrich Zwik

Il a déménagé sans laisser d'adresse. Avec un peu de patience et l'usage judicieux de leurs contacts dans la petite pègre, les PJ pourront apprendre qu'un individu correspondant à ce signalement a acheté tout un jeu de faux papiers récemment. Il se nomme maintenant Vladimir Ohnmacht. Une petite recherche avec Velda fournit l'adresse de ce monsieur : 18, Woody Allen Platz.

L'appartement est correct, sans être somptueux. Très mal caché, il y a un gros paquet de gélules roses. Scotché sous le fond de la poubelle de la cuisine, une enveloppe pleine d'EuroMarks crasseux. L'option la plus sensée est de placer le téléphone sur écoute et de filer Heinrich. Si les PJ préfèrent l'arrêter, il panique — ce qui pourrait l'amener à faire des sottises (il a un Guelter PM 2 sous son lit). Il est beaucoup trop lâche pour résister à la police les armes à la main, mais par contre, il est suffisamment dégoûté de lui-même pour se suicider s'il se sent coincé...

S'il est pris vivant, il pourra raconter l'histoire suivante : il vivait quand il a reçu une enveloppe contenant 10000 EM en liquide. Peu après, un inconnu lui téléphonait pour lui en proposer autant chaque mois. Pour les gagner, il lui suffisait de vendre les gélules, qu'il a reçu par la poste peu après. Prix fixé : 100 EM les 5 gélules. Le 1er de chaque mois, il doit se rendre devant le 18 Mozartstraße et remettre l'argent gagné à un inconnu — à qui il doit indiquer quand il aura besoin d'être réapprovisionné. On lui téléphone la veille pour lui indiquer l'heure et le signe de reconnaissance. (Connaissance de la rue : c'est plutôt bizarre comme procédure. En général, les narco-gangs se moquent pas mal d'être identifiés : ils sont intouchables). Il est assez facile à un PJ réussissant un jet de *Déguisement* de se rendre au rendez-vous en se faisant passer pour Heinrich. A partir de là, on peut filer l'inconnu : il entre dans une banque, dépose l'argent sur un compte spécial (ouvert au nom de Herr Schmitt). Ce dernier n'existe pas, évidemment. Le 2 du mois, « on » téléphone à la

banque en son nom pour connaître la position du compte et donner l'ordre de virement sur un autre compte (le plus simple sera encore de placer la ligne de la banque sur écoute car les banquiers sont remarquablement discrets). L'argent est versé sur le compte de LRS. L'appel de « Schmitt » venait d'une cabine du secteur 10. Une cabine toute proche du siège de LRS...

## Heinz Brunnen

C'est l'autre piste dont disposent les PJ. Il est à l'Hôpital Central, transformé en légume. En se renseignant les PJ apprendront qu'on lui donne toujours des gélules roses : il en avait un stock respectable sur lui au moment de son admission, et il a fait une terrible crise quand on a tenté de le servir... Du coup, il est tout près du second stade de l'intoxication : la télépathie...

Il habite un petit appartement à la lisière des Hauts d'Europa. C'est cosu. Apparemment, il vivait de ses rentes. En dehors de quelques paquets de contraceptifs interdits, rien de compromettant chez lui. Son amie du moment (un ravissant mannequin, aux lisières de l'imbécillité totale) ne sait rien. Son carnet d'adresses contient une bonne centaine de noms. Si on les épluche un à un, on apprendra qu'Heinz fréquentait beaucoup Die Blaue Röse, une boîte à la mode...

Sur place, à force d'aller d'habitué en habitué (avec peut-être un petit tour de valse orchestré par les videurs ?), on finit par remonter jusqu'à la chanteuse vedette, Miloska Eiser. C'était une amie d'Heinz. C'est aussi (et très visiblement) une cocaïnomane, une dure à cuire, mais elle finit par avouer que c'est elle qui a « branché » Heinz sur les gélules — c'est Max, l'un des barmans, qui les vend.

Max s'avère notablement plus coriace qu'Heinrich, mais il a les mêmes fonctions et à peu près la même histoire à raconter, sauf que les rendez-vous avec « son » inconnu sont le 15 du mois.

Dans les deux cas, « l'inconnu » fera l'impossible pour ne pas se laisser prendre ; il est persuadé que les PJ sont des tueurs envoyés par les narco-gangs et prend la fuite d'aussi loin qu'il les aperçoit. Acculé, il combat (TY Mygalle), mais il commencera par fuir... A vous de choisir où placer la poursuite ? Que diriez-vous du quartier Turkish, plein de cours, de ruelles et de passages plus ou moins oubliés (accès au métro, notamment. Et s'il se glissait dans les tunnels pour se faire aplatiser par une rame, sous les yeux des PJ ?). Capturé, il n'en revient pas d'avoir vraiment affaire à la police. Il est si soulagé qu'il n'hésitera pas à leur dire tout ce qu'il sait, moyennant une nouvelle identité et une protection discrète, le temps qu'il refasse sa vie... Il s'appelle Hans Gesren. Il était comptable chez LRS jusqu'à ce qu'on le licencie brutalement « pour raisons économiques » l'an dernier. La protection sociale étant ce qu'elle est, il crevait doucement de faim quand on lui a proposé ce job — servir d'encaisseur pour le secteur 18 et les secteurs limitrophes. Tous les jours, il a rendez-vous avec un petit revendeur. Il reçoit l'argent, le dépose à la banque... Il ne sait pas — et ne veut pas savoir — d'où provient l'argent. Son calendrier est fixé depuis deux mois, et n'a pas été modifié depuis. Il a chez lui le signalement de 30 petits revendeurs, couvrant 4 secteurs, ainsi qu'un jour et un lieu où on est sûr de les trouver... Autrement dit, il a de



quoi terriblement gêner le trafic (4 secteurs, ce n'est pas grand-chose, mais si les PJ passent le mot aux collègues du reste de Berlin, ils peuvent arrêter presque tous les encaisseurs — et donc les revendeurs). Guttman fera l'impossible pour que Gessen ne parle pas. Pour lui, la solution la plus simple est de corrompre les koss qui le surveillent, et d'avoir une petite conversation avec lui. Il tentera soit de l'intimider soit de le corrompre (en lui payant un bon avocat, pour commencer). S'il n'obtient pas satisfaction, il lui fera une seconde visite... On retrouvera Hans « suicidé », pendu aux barreaux de sa cellule.

## Interférences

Quelques suggestions pour pimenter un peu une enquête qui sinon risque d'être trop banale :

- **La brigade des Stups.** C'est un organisme inter-secteur, dépendant du SAD. Ses agents, incorruptibles et paranos, sont voués corps et âme à l'anéantissement des trafiquants. Ils ont tendance à considérer toutes les affaires de drogue comme leur chasse gardée, et supportent mal que les PJ y fument leur nez. N'hésitez pas à envenimer les choses à plaisir, par exemple les PJ interrompent par erreur une vente de drogues « conventionnelles ». L'acheteur était en fait un agent des Stups sous couverture, qui tentait de s'infiltrer...

- **La presse.** Elle mentionne fréquemment de nouvelles victimes des « portes du paradis » (également appelées « nuage », ou « moulinette à cervelles »). Les accès de violence sont rares : la plupart des consommateurs arrêtés restent au stade de légumes. Si l'enquête traîne, utilisez la presse pour stimuler un peu les PJ. Une floraison d'articles fustigeant l'incompétence de la police fera l'affaire. Si les PJ sont assez « médiatiques », ils vont avoir fort à faire pour éviter les journalistes avides de les interviewer. Ils ont intérêt à surveiller ce qu'ils racontent, des manchettes style « nos super-flics nous révèlent... » mettent Cartibaldi dans une fureur défiant toute description... Si vous vous sentez d'humeur méchante, décidez qu'ils sont devenus la proie d'un journaliste (un blanc-bec à boutons, ou au contraire, un vieux pro rusé) qui les suit partout, et renseigne très exactement le public (et les trafiquants, du coup) sur les progrès de leur enquête.

- **Les narco-gangs.** Toute cette affaire a au moins un côté positif : les gangs se soupçonnent les uns les

autres d'avoir violé leurs accords en lançant les gélules sur le marché. Du coup, on assiste à un bain de sang tout à fait réjouissant du côté des affreux. Mais tôt ou tard, l'un des caïds convoquera les autres pour mettre la situation au net, et ils se réconcilieront pour faire leur propre enquête. Ils sont moins fins que les PJ, mais beaucoup plus expéditifs. Si les PJ paraissent sur le point d'aboutir avant eux, on les convoquera très poliment — autrement dit, une douzaine de brutes les amèneront dans un jardin public. Sur un banc, un brave vieux donne du pain aux pigeons. C'est l'un des plus importants Seigneurs (à vous de voir qui, en fonction de votre campagne). Il a une proposition à leur faire : quand les PJ sauront où est le labo, ils n'auront qu'à appeler ce numéro et à retarder l'intervention d'une heure ou deux... S'ils acceptent, ils s'enrichissent... et mettent le doigt dans l'engrenage de la corruption, qui conduit en général au cimetière ou chez les flakriek. S'ils retardent réellement leur intervention, ils trouveront les labos vides ; chimistes et formule sont maintenant aux mains des narco-gangs, qui vont se lancer dans l'exploitation à grande échelle. S'ils refusent, les gangs renouvelleront leur offre plusieurs fois, en augmentant la somme à chaque fois...

- **Les drogués.** Les premières manifestations du phénomène de « conscience commune » paraissent assez bénignes : les amateurs de gélules deviennent soudain beaucoup plus difficiles à attraper. Peu après, ils commencent à lancer des raids sur les hôpitaux pour en faire sortir les « légumes ». Les attaques sont le fait de bandes d'individus parfaitement disparates, sans point commun. Mais ils agissent avec une coordination parfaite, qui ferait envie aux militaires professionnels. En plus, leurs tactiques sont toujours assez subtiles. Ils attaqueront sans doute le commissariat pour récupérer le stock de drogue. Voilà comment ils procéderont : des civils banals et inoffensifs s'introduisent dans les étages inférieurs, bureau des plaintes, etc. L'un d'eux sort un container vide et crie : « Attention, c'est du Paldur-B ». Après, ils prennent quelques otages, font main basse sur le stock et s'enfuient par le métro. A l'extérieur un 30 tonnes (conduit par l'un des leurs) bloque la sortie du parking. Ils n'hésitent pas à être violents. En fait, ils semblent bien y prendre plaisir... A vous de doser la gravité de la situation. Ils cherchent à délivrer ceux des leurs encore en prison, à se procurer de nouvelles

réserves de gélules et à faire de nouveaux convertis — ce qui comprend la mise au point d'un gaz à partir des gélules, qui serait diffusé dans tout Berlin. Bon sujet pour de futures aventures...

## La LRS

Tôt ou tard, l'entreprise attirera l'attention des PJ. C'est un des premiers fabricants de médicaments d'Europa. Son siège social se trouve dans le secteur 10, la principale usine dans le secteur 49. En se renseignant dans les milieux financiers, on apprend facilement que la LRS semble connaître quelques ennuis de trésorerie... En lâchant une meute d'experts sur ses livres de comptes, on apprend qu'elle a en fait un déficit de plusieurs dizaines de millions d'EM.

Une demande d'enquête officielle (une fois qu'on se sera arrangé avec les collègues du secteur concerné) déclenchera une jolie panique aux plus hauts niveaux de la hiérarchie. Les dirigeants acceptent (ils n'ont pas trop le choix) et se préparent à livrer Guttman, leur bouc émissaire. Ils vont même jusqu'à accepter d'engager un falkdoktor, qui pourra surveiller de l'intérieur mais à qui ils réserveront un accident mortel. L'usine offre beaucoup d'occasions (« Il a tourné la mauvaise valve, la pièce s'est remplie de rafale de termes techniques ». Il est mort sur le coup »).

Une fois dans la place, avec un peu d'intelligence, on peut retrouver l'histoire de « l'anesthésique miracle ». Curieusement, les responsables du projet sont tous « démissionnaires » ou morts dans des accidents. En surveillant le siège et l'usine, on ne remarquera rien (la drogue part par petits paquets, directement aux revendeurs). Par contre, avec un peu de besogne ennuyeuse (faire parler le personnel, placer certaines lignes sur écoute, etc.), on peut coincer l'organisateur du trafic.

## Dieter Guttman

C'est un cadre d'importance moyenne qui supervise une des divisions du secteur « commercial ». Une couverture en or. Il est assez facile de voir qu'il jouit d'un train de vie assez supérieur à ce qu'il pourrait se permettre. Il prend soin de ne rien laisser derrière lui qui pourrait le trahir, mais roule en BMW von Stohem... Si les PJ tentent une approche directe, il se montre poli et serviable — tout en cherchant un moyen de les poignarder dans le dos. Le plus facile pour lui serait encore de lancer une campagne de calomnie contre les PJ, ils doivent bien avoir quelque part dans leur passé, un incident qui prête le flanc à la critique — incident qui sera grossi, déformé et propagé jusqu'aux oreilles du Capitaine... voire plus haut, jusqu'au SAD. Mais s'il le faut, Guttman n'hésitera pas à tuer. Sous un vernis de calme, c'est un nerveux. Si les PJ lui donnent l'impression d'être après lui et le maintiennent « sous pression » assez longtemps, il commettra des erreurs. Entre autres, il lancera un appel au secours direct à Fritz von Krug, le PDG du groupe. Pour peu que les PJ surveillent son téléphone, ils ont de quoi coincer ce dernier ! S'il se sent trop menacé, Guttman essaiera de fuir. Arrêté, il nie tout en bloc, de manière plutôt enfantine : « C'est pas moi, c'est mon patron... ou mes subordonnés. Ou les deux, j'en sais rien. »

En fait, à part ses revenus, la seule chose qui puisse parler contre lui, c'est un goût bizarre pour les cabines téléphoniques. Il a un téléphone chez lui et à son bureau, mais il fait fréquemment des pauses téléphone entre les deux. Les conversations qu'il tient là sont tout à fait compromettantes. Il discute notamment avec les chimistes...

## L'intrigue

Kurt et Otto ne sont pas les victimes d'une drogue ordinaire... Un an auparavant, LRS, un grand laboratoire pharmaceutique, annonçait la découverte d'un « nouvel anesthésique révolutionnaire », le NE-109, dit « Neuwh ». Le projet ne dépassa pas le stade des expérimentations sur les animaux car les chercheurs de LRS réalisèrent vite que les électroencéphalogrammes des cobayes présentaient de graves bizarreries. Leur comportement changeait aussi : ils devenaient apathiques. Le nouveau produit fut donc entermé. Toutefois, un peu plus haut dans l'échelle hiérarchique, on examina leurs rapports avec intérêt. On observa d'autres caractéristiques du produit — faible coût, facilité de synthèse, forte accoutumance. Finalement, quelque part au sommet de la pyramide, quelqu'un se dit que « de toute façon, les délinquants s'empoisonneront toujours. Tant qu'à faire, autant que ce soit avec notre produit ». Le lancement de cette « nouveauté » très spéciale a été confiée à Dieter Guttman, un cadre dynamique, compétent et absolument pas honnête. Il a recruté en vitesse une petite équipe de dealers, essentiellement des médecins radiés de l'Ordre. La nouvelle drogue est commercialisée depuis maintenant plusieurs semaines dans tout Berlin, et commence à l'être à Paris et dans le Bénélux. Les premiers chiffres de vente sont tout à fait satisfaisants. C'est trop beau pour durer : en dehors des PJ et des narco-gangs (qui n'apprécient pas de se faire doubler sur leur propre terrain), LRS va bientôt se retrouver confronté à un gros problème. Tout Berlin aussi, d'ailleurs. Le Neuwh a deux effets secondaires « fâcheux ». La molécule est à la fois complexe et instable... mélangée avec certaines substances (qui varient selon les individus), elle déclenche des accès de folie homicide. Il y a pire : au-delà d'un certain stade d'intoxication, les drogués commencent à pouvoir se « sentir » les uns les autres. Encore quelques jours et ils développeront des liens télépathiques. Plusieurs milliers de psychopathes dangereux, unis dans une conscience commune, ça évoque quoi à vos falkampfts ?





## Le labo

Il se trouve sous l'usine. Celle-ci est en fait un complexe industriel de plusieurs hectares, complètement autonome, où sont accomplies toutes les opérations, depuis la conception des médicaments jusqu'à la mise en boîte des produits finis. Il est tout à fait discret : petit, exigeant peu de matériel. A la longue, les PJ finiront quand même par y arriver (à moins que Guttman ne donne l'ordre de le déménager, ce qu'il fera si les PJ le serrent de trop près. Dans ce cas, il filera aussi et essaiera de s'installer à son compte). Le labo comprend trois grandes pièces : une zone de stockage (où il y a assez de gélules roses pour intoxiquer tout Berlin, et assez de matières premières pour en fabriquer encore autant), une zone de fabrication (pleine de machines bizarres, qui font un bruit assourdissant) et enfin le labo lui-même. Il y a peu de choses à voir, en dehors des scientifiques « démissionnaires », qui sont armés jusqu'aux dents et pas mécontents de se battre. Les scientifiques sont brillants, mais parfaitement vénaux : il sera facile aux narco-gangs de les convaincre de changer d'employeurs...

S'il doit y avoir une opération coup de poing dans l'usine, mettez-la en scène avec toutes les bonnes vieilles ficelles de la prise d'assaut de la forteresse du méchant des films de James Bond. N'oubliez pas qu'ils évoluent entre des citernes pleines de produits chimiques toxiques/explosifs. Organisez une résistance acharnée des six gardes du labo (dans la confusion, ils ne devraient pas avoir trop de mal à convaincre leurs collègues que les soi-disant policiers sont en fait des terroristes. Ca leur donnera le temps d'abattre les chimistes et d'incendier le labo. Les PJ arriveront-ils à temps ? Si les narco-gangs s'en mêlent, ils seront discrets et efficaces : ils arriveront à peu près en même temps que les PJ en se limitant à un petit commando en hélicoptère. Soit ils savent où chercher, soit ils suivent les PJ dans l'espoir qu'ils les conduiront...

## Bilan

Pour ce qui est des primes, attribuez-les selon les barèmes habituels. A moins qu'ils ne soient très astucieux, ils n'arriveront pas à prouver l'implication des « têtes » de LRS ; Guttman oui, le PDG peut-être, mais

## PERSONNAGES NON JOUEURS

### Kurt et Otto, duettistes drogués

F16 C11 R15 H13 S7 Co8 A9 T17

Physique : 135

Compétences : Arme blanche 80% (hache pour Kurt, couteaux pour Otto) Mains nues 70 %, Conn. de la rue 40 %, Pickpocket 50 %, Se dissimuler 45 %, Marcher en silence 70 %.

### Heinrich, petit revendeur

F10 C10 R13 H11 S14 Co14 A13 T8

Physique : 100

Compétences : Analyse de la situation 30 %, Conduite 40 %, Corruption 50 %, Dealer 60 %, Système D 50 %

### Les tueurs des narco-gangs

Deux types possibles : soit le voyou des rues pour le tout-venant, ceux-là sont similaires à Kurt & Otto ; soit le ninja super entraîné pour les missions spéciales, voir ci-dessous.

F18 C17 R16 H16 S15 Co13 A10 T14

Physique : 175

Compétences : Armes à feu 80 %, Armes blanches 90 %, Commando 60 %, Système D 70 %, Analyse 60 %, Se dissimuler 75 %, Travestissement 70 %, Pilotage 60 %, Conduite 75 %

Il affectionne les armes discrètes et exotiques, genre shuriken ou arbalète, mais utilise aussi du Vindict Autokoch. Fanatique et silencieux, c'est une machine à tuer.

### Les agents de la Sécurité de l'usine (x 50)

F14 C12 R14 H13 S12 Co10 A10 T9 (14 pour les gardes du labo)

Physique : 130

Compétences : Armes à feu 55 % (TY Mygalle), Mains nues 50 %, Leader 40 %.

### Dieter Guttman

F9 C14 R13 H13 S11 Co16 A14 T8

Physique : 85

Compétences : Corruption 60 %, Mémoriser 80 %, Ordinateur 70 %, Bluffer 75 %, Psychologie 60 %, Falsification 65 %, Conduite 60 %, Conn. de la rue 40 %, Management 50 %.

C'est un bon cadre, fidèle à ses supérieurs, chargé d'organiser quelque chose qui le dépasse un peu. Il est brillant, mais il est seul et a dû faire vite, ce qui explique les lacunes du réseau.

### Les drogués en phase terminale

F13 C18 R14 H13 S18 Co19 A17 T10

Physique : 155 par unité. Mais il y en a des milliers...

Compétences : Mémoriser 100 %, Analyse de la situation 100 %, Bluffer 90 %. La plupart des autres à 90-100 % (la conscience collective « lit » les compétences de chacun et les donne à qui en a besoin — autrement dit, même un enfant de 10 ans peut se découvrir soudain 100 % en Armes à feu...).

sûrement pas les descendants du fondateur de l'entreprise (qui se souviendront que les PJ leur ont nu). Si par hasard ils ont bien fait leur travail et récupéré la formule, ils auront la satisfaction de la voir récupérée par l'armée. L'idée d'une horde de combattants pensant et agissant comme un seul homme séduit beaucoup les généraux...

Enfin, reste le problème des drogués encore en

liberté — ils se sont sans doute emparés d'une réserve de drogue, et se sont réfugiés dans les égouts.

texte  
**Tristan Lhomme**  
illustration  
**Patrick Chaubin**

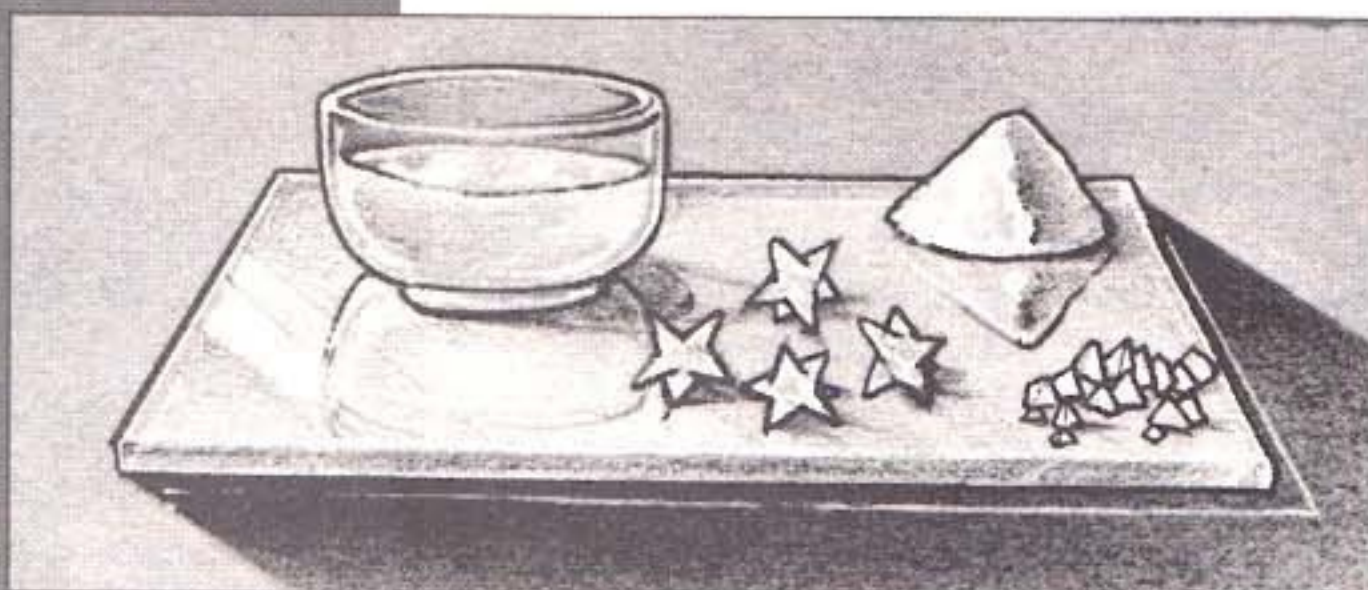




*La mauvaise saison est arrivée, et les affaires des PJ ne s'arrangent pas, bien au contraire. Alors que leur vie est menacée à tout instant, ils se retrouvent entraînés dans une enquête qui leur réserve plus d'une surprise.*

## Night City, décembre 2013

Bunker Palace Bar, 23 h 01. « Clic... BrrZZZZzz... Et pour clore ce journal, nous vous rappelons les derniers résultats de Base-Bolt : les Bulls de Chicago, toujours en tête du championnat, ont écrasé l'équipe de Cincinatti, 8 morts à 3... Dans quelques instants, Top Coke, le rendez-vous hebdomadaire des branchés 3D-Rock présenté par la somptueuse Coca-Blue... Juste quelques pubs avant qu'elle ne vous enflamme les boosters... [indicatif musical]... Quittez le cyber-monde ! Les sentiments programmés ! Retrouvez l'émotion véritable, partez pour Last-Vega ! Last-Vega, c'est le nouveau satellite des jeux en orbite internationale. Pour seulement 2900 \$, offrez-vous le grand frisson... Un seul numéro d'appel : LV 666... Last-Vega, le paradis des sensations... »



## Winterblue Winterblue

Ce scénario n'est pas tout à fait typique du « jeu » Cyberpunk, et s'éloigne souvent du contexte décrit dans les règles (avec le satellite notamment, qui ne peut exister tel quel à l'époque décrite). Néanmoins, nous avons décidé de le publier car son style d'écriture, et l'ambiance qui y règne sont typiques du genre littéraire lorsqu'il est poussé à fond. Il est tout à fait jouable mais prenez-le plutôt comme il a été conçu : une visite guidée de ce sombre univers.

Elargissement du champ de vision. Au fond, l'holocran continue à cracher ses spots publicitaires comme une mitrailleuse enragée... Premier plan sur le comptoir : une main crispée sur un verre de Sweet Can Six, un puissant psychotrope, absolument imbuvable mais qui a tant de style. Après la main, un bras et puis, plus rien... Le reste du corps baigne dans le pourpre de son propre sang... Le tueur s'éloigne lentement, c'est un athlète de deux mètres de haut, aux muscles tendus comme des câbles d'acier. Quelques clients ont remarqué son visage couturé de cicatrices. La plupart n'ont même pas cillé, l'ambiance n'a pas chuté : musique synthétique hurlant dans la lumière chromée, verres aux breuvages fluorescents, foule, effluves diverses, sang et fumée... Extérieur nuit. L'hiver s'est abattu sur Night City, les rues s'engourdissent dans une neige noirâtre tatouée de néons. Intérieur d'un bar. Le Bunker Palace est un de ces lieux de la folie ordinaire où l'on danse sur le fil du rasoir. Ici, la vie est une machine folle livrée à l'accélération. C'est là que l'on trouve les derniers aventuriers. Et c'est ici que commence leur histoire...

### Coca-Blue

Une alcôve sombre, table phosphorescente. Les PJ discutent avec Duncan, un ami commun, qui, après les avoir présentés les uns aux autres, leur propose un casse informatique chez un fabricant de cartes de crédit.

L'affaire, un peu « évidente », constitue en fait un faux départ. Elle doit surtout servir à créer l'ambiance. Laissez les joueurs entrer dans la peau de leur personnage (en particulier s'ils débudent à

Cyberpunk). Essayez le marchandage et l'intimidation. L'affaire est-elle dans le style des PJ ? Duncan peut en outre leur proposer des petits triangles bleus de triomphe : « De la super'dorph, les mecs, garantie sans effet secondaire ». Autour d'eux règnent danse, meurtre, style et décadence. La discussion dure depuis un moment, quand les PJ réalisent soudain qu'un grand silence s'est abattu sur le bar. Il ne subsiste plus qu'une musique anachronique et solitaire...

Chuintement pneumatique de la porte d'entrée qui se referme. Quelqu'un s'avance, deux jambes fuselées de chrome. Un pas. Silhouette féline, plastique parfaite des courbes conditionnées pour susciter l'émotion. Un pas. Tatouage laser sur le sein droit, « Coke » en lettres flamboyantes. Un pas. Reflets métalliques dans la chevelure bleu cobalt. Un pas. La sublime jeune femme contemple les visages tournés vers elle, sourit d'un air glacé, puis va s'asseoir, laissant la magie se dissiper, tandis que les conversations reprennent. Coca-Blue, l'impératrice du 3D-Rock, vient d'entrer au Bunker Palace.

Duncan met au courant les PJ : Coca-Blue est la présentatrice vedette de Network 54, elle fait parfois la tournée des bars pour sonder au sein de la foule l'impact de son émission, le Top Coke. Naturellement, elle est toujours accompagnée de samouraïs discrets (3 Solos de bon niveau). La soirée se passe sans autres événements notables, jusqu'à ce qu'un des PJ se retrouve plus ou moins « par hasard » en présence de Coca-Blue.

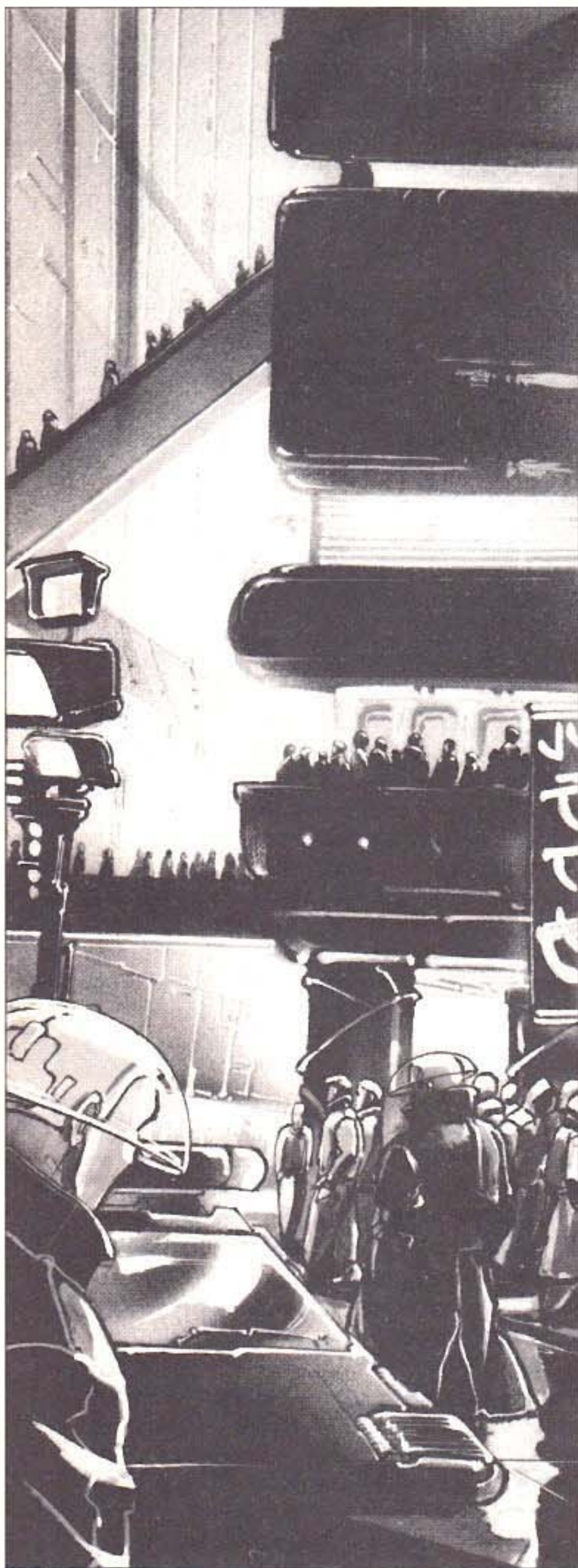
Note pour le MJ : profitez-en pour procéder à un véritable combat de séduction (c'est inévitable, question de style !). Dialogue incisif, tours de force ou duel de danse (zone dance), chacun peut y aller de son petit numéro (s'il y a un Rockerboy dans l'équipe, c'est le moment de faire une démonstration). Il peut être intéressant de laisser plusieurs PJ se casser les dents sur les réparties glacées de Coca-Blue, avant que l'un d'eux ne réussisse enfin l'exploit de la séduire. Une fois conquise, elle propose à son nouvel output, et à son groupe, de l'accompagner faire la tournée des bars.

### Nuit d'hiver

Entre minuit et 3 h 00 du matin, l'équipe, entassée dans une grosse cyberline bleue pilotée par l'un des Solos de Coca, écume les boîtes les plus câblées de Downtown à Charter Hill. Vous pouvez développer ce passage à votre gré : un beau chromer allume Coca-Blue (« Hé ! Coca... Laisse tomber ton output à prothèse, viens voir un vrai mâle ») ; une bande de PEC (Puritan Exalted Culties) veulent immoler la jeune femme, etc.

Quoi qu'il advienne, Coca-Blue tient à terminer la soirée dans un club privé sur Sterling Street : le Naponéon. C'est un bar Premier Empire réservé à l'élite (ni holocran, ni technologie, mais du mobilier massif, des bronzes, et de célèbres lustres de cristaux-néons). Les PJ, servis par des garçons en livrée (!), vont devoir se comporter en véritables gentlemen ! Coca-Blue, de son côté, entame une discussion avec un homme étrange (smoking jaune vif, des yeux-microcaméras d'un noir de jais), avant de le présenter aux PJ : « Lui, c'est Smiley. Il est un peu simplet, mais en y mettant le prix, il peut vous dénicher n'importe quoi ». Tandis que les PJ entrepren-





ment d'éventuelles transactions avec l'homme (chips de langue arabe ou chinoise, programmes Worm ou Replicator, Black Lace...), Coca-Blue s'éclipse. Peu après, des éclats de voix attirent l'attention des aventuriers : la jeune femme, furieuse, giffe un petit lunetteux en cravate (une ex-relation) et lance aux PJ : « Allez, on s'en va, il n'y a plus rien à faire ici. »

Il est 4 h 00 du matin. Dehors, les poubelles enneigées répandent une odeur écœurante dans la rue glaciale. Un ange passe. Le rire cristallin de Coca-Blue s'élève dans l'air gelé. « Okay les gars, puisque personne n'a d'idée géniale, je vous emmène chez moi. »

## Impact

22e rue, 4 h 10. La cyberline s'arrête au pied d'une tour luxueuse dans laquelle les PJ pénètrent à la suite de Coca-Blue, abandonnant les Solos à l'extérieur. « Pas fâchée de laisser ces abrutis fidèles se les geler dehors, dit-elle en effleurant la plaque d'identification. Maintenant, on va pouvoir vraiment s'éclater. Allez, direction le Ciel! ».

Arrêt : dernier étage. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur un univers insolite... une végétation tropicale ! Du sol au plafond, les plantes ont envahi l'appartement. La chaleur est étouffante, les parfums entêtants, et les diffuseurs d'humidité ronronnent en sourdine. Une seule pièce, immense, parsemée de verdure délirante et d'électronique de pointe (dont un système de brouillage de tout enregistrement ou transmission dans l'enceinte de l'appartement afin de préserver l'intimité de la vedette). Depuis une vaste baie vitrée, on embrasse la ville et ses lumières. Tandis que la Solo personnelle de Coca-Blue (résidente permanente des lieux) garde un œil sur les PJ, vous pouvez organiser un petit jeu qui détendra l'atmosphère et annihilera toute méfiance : Coca-Blue propose en effet d'expérimenter une vingtaine de drogues qu'elle apporte sur un plateau translucide. « Installez-vous, smartboys, on va jouer aux devinettes ». Faites tirer les dés et décidez vous-même des effets observés sur les perdants (hallucinations, démanagements subites...). Pour finir en beauté, la Solo de Coca-Blue apporte une substance gélatineuse rose, la Loveline, une drogue expérimentale synthétisée spécialement pour la jeune femme. Ne négligez pas l'ambiance : les PJ sont étendus dans l'herbe (!) face au spectacle de la ville et sombrent peu à peu dans une torpeur bienheureuse...

6 h 01 : pour les PJ, le temps s'est arrêté, ils reposent paisiblement...

6 h 02 : déflagration. Les vitres explosent !

Formes noires. Roulés boules. Rugissement des balles. Des ordres sont aboyés. Le groupe est immédiatement cerné par une dizaine d'hommes en cuir noir. Contre le mur, la garde du corps de la star glisse au ralenti, une vilaine tâche rouge s'étale sur sa poitrine. Un athlète gigantesque immobilise le petit ami de Coca-Blue et lui plante un canon de 44 dans la bouche : « Respire, et je t'arrache le cerveau ! ». Rictus sur le visage couturé de cicatrices (ça ne vous rappelle pas quelqu'un ?), il se tourne vers la jeune femme : « Va falloir payer tes dettes, ma belle. Tu viens avec nous ». Ils l'emmènent alors, et s'en vont en direction du toit (ils étaient descendus en rappel). Bientôt, un hélicoptère s'éloigne en vrombissant. Au total, l'enlèvement a duré moins d'une minute.

Faites bien comprendre aux PJ, qui émergent avec peine de leur béatitude, que — pour eux — tout a basculé : dans quelques minutes, les Cops de Network 54 seront là. Leur star vedette a disparu, sa garde du corps est morte, son appartement est dévasté. Si les PJ n'arrivent pas à prendre une décision, un bref rappel sur la justice expéditive de 2013 s'impose (Sourcebook, p. 2). Pendant qu'ils réfléchissent et que les sirènes se rapprochent, faites-leur remarquer, l'air de rien, qu'il y a peut-être un ou deux objets intéressants dans la pièce : une minicam-vidéo gravée « CB / NN 54 » ou un papier bien en évidence et daté de la veille sur lequel on peut lire « Naponéon / 3 h 40 / transfert dette NexBank, 50 000 \$ »...

Laissez-leur, dans tous les cas, une chance de s'enfuir. Mais n'hésitez pas à imaginer une poursuite explosive qui fera grimper en flèche leur taux d'adrénaline (dérapages des voitures sur la neige, un AV-4 piloté par un policier fou armé d'un lance-roquettes...). Une fois en sécurité, les PJ se reposent enfin, quand, au détour d'un holocron... « ... Vivez l'Emotion Véritable ! Partez pour Last-Vega, le nouveau sat... [interruption]... Attention, un communiqué d'Homicide Squad : ces individus sont dangereux [image des PJ, prise au Naponéon !]. Ils disposent des 24 heures légales pour se soumettre d'eux-mêmes à un réajustement de

personnalité. Passé ce délai, les Forces Spéciales pourront entamer les poursuites... »

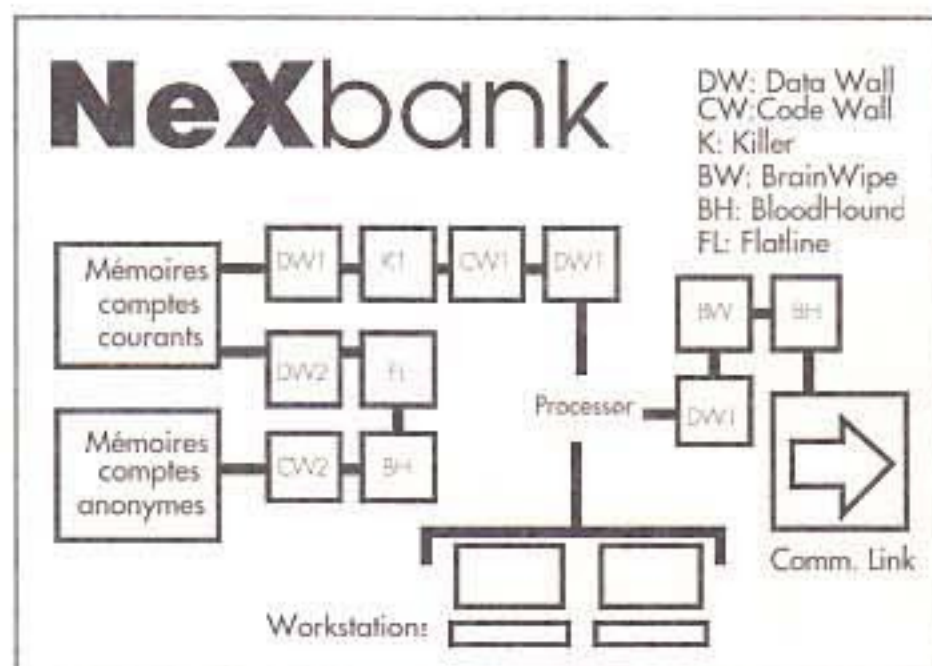
Il s'agit là d'une procédure exceptionnelle. Manifestement, Network 54 a su jouer de son influence auprès du Gouverneur. Dans 24 heures, les PJ pourront être « légalement étripés » (et ceux qui appartiennent à une corporation sont « abandonnés » par celle-ci pour éviter tout scandale). Recherchés par la moitié de la ville, il ne leur reste donc que trois solutions : se rendre, fuir honteusement Night City et la Californie, ou relever le défi en retrouvant leur seul témoin, Coca-Blue (et ça, c'est le style!).

## Investigations

Les possibilités qui s'offrent aux PJ dans Night City sont nombreuses, voilà les principales... S'ils retournent au Bunker Palace, c'est sans doute qu'ils ont réalisé que le tueur aux cicatrices du début de l'histoire et le ravisseur de Coca-Blue ne font qu'un. Quoiqu'il en soit, ils peuvent apprendre sur place que cet homme est un Solo cyberpsychopathe qui se fait appeler Slaad Mortis.

Par ailleurs, le papier trouvé chez Coca-Blue devrait également inciter les PJ à retourner au Naponéon. Mais y entrer sans la star n'est pas une mince affaire (s'ils ont pris la minicam-vidéo « CB / NN 54 », ils peuvent éventuellement s'arranger pour l'utiliser comme laissez-passer, sinon, il reste leurs talents de séduction, intimidation, corruption...). Il n'y a pas d'holocron à l'intérieur et personne ne connaît donc leur situation. Sauf Smiley. C'est en effet lui qui a vendu — très cher — les clichés des PJ pris par ses yeux-microcaméras (comme c'est un excellent Fixer, son Phone link le tient au courant de toutes les bonnes affaires à saisir). Cependant, il ne dénoncera pas les PJ, sauf s'il a quelque chose à y gagner. A part ça, il est simplement le dealer de Coca-Blue. Chose étonnante, il ne connaît pas la Loveline et ne sait rien sur Slaad Mortis, les 50 000 \$... Bref, c'est une fausse piste.

Il faut, en fait, retrouver le « petit lunetteux en cravate » qu'a giflé Coca-Blue avant de partir du Naponéon. L'enquête est rapide et, vers 8 h 00, les PJ peuvent être au domicile de Victor Sébastien (c'est son nom). Celui-ci craque facilement : amoureux transi de Coca-Blue, il effectuait pour elle des transferts de fonds illégaux entre le compte bancaire de la star et un autre compte. Il aurait endossé toutes les responsabilités si ces manœuvres avaient été découvertes. Au Naponéon, Coca-Blue a annulé le transfert d'une dette de 50 000 \$, et c'est l'inquiétude de Sébastien qui a provoqué la dispute. Pour savoir à qui était destiné l'argent, il faut qu'un Netrunner réussisse à « craquer » les données complètes du compte anonyme de la NexBank.



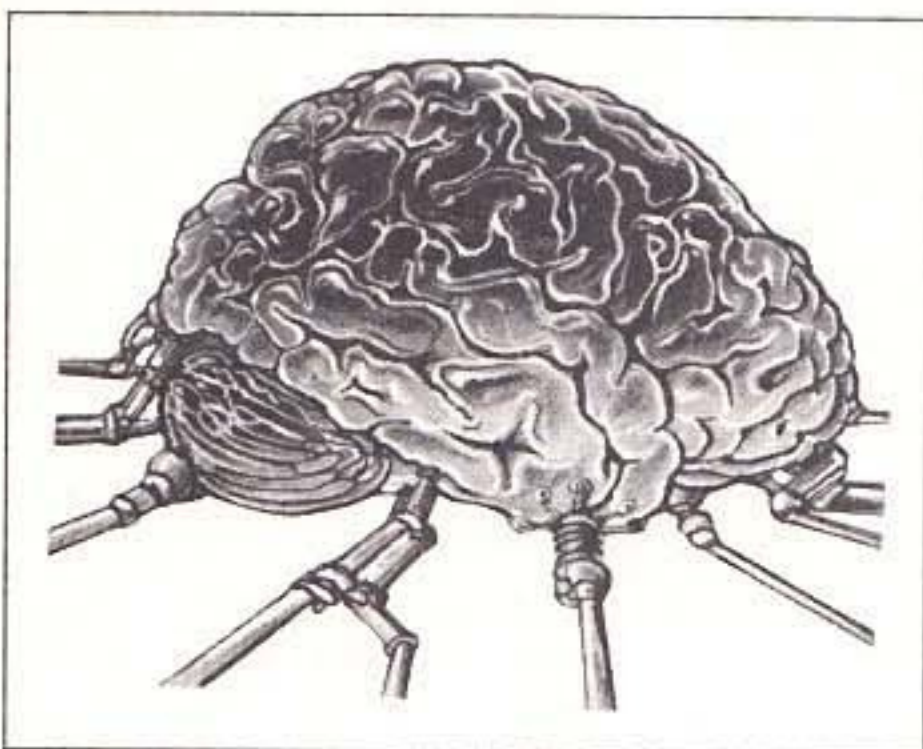
La récupération des fichiers du compte révèle une série de versements au nom de Night Corp., ainsi



qu'un dossier inattendu concernant les PJ (celui-ci comporte les informations suivantes... 2002 : sélection des sujets suscités ; 2002 à 2013 : évolution des sujets : normale ; 2013 : Winterblue) et enfin une correspondance sans intérêt, mis à part une dernière note relative à une entrevue qui doit se dérouler le jour même à Matrix Island 9 h 00 (c'est un monument situé au nord de la ville, sur une presqu'île où l'on n'accède qu'à pied en raison de la violence de l'océan).

## Matrix Island

9 h 00. Quelque part au bord de la ville, là où l'océan est le plus violent, là où le vent est le plus froid... Quittant l'ombre des derniers buildings, les PJ s'avancent vers un horizon morne auquel s'accroche encore un soleil malade. Devant eux court un vaste pont d'acier, ultime appendice urbain dont les piliers s'enracinent dans l'océan une trentaine de mètres plus bas. Au bout, à quelques trois cents mètres de là, s'élève la gigantesque reproduction translucide d'un cerveau humain baignée de structures bleuâtres : une œuvre d'art psychédélique qui symbolise la Matrice.



Un premier pas vers le monument et — dans un horrible grincement hydraulique — les trottoirs roulants du pont s'ébranlent brutalement. Tandis que les PJ progressent, ils peuvent constater que l'endroit est parfaitement désert. Rien ne laisse soupçonner ce qui va arriver. Loin en contrebas, la fureur de l'océan produit un grondement continu...

Appel d'air. Vrombissement. Deux hélicoptères monstrueux jaillissent de part et d'autre du pont. Crissement des balles sur l'acier des trottoirs roulants. Des hommes en noir sautent à terre. Slaad Mortis, l'arme au poing, est parmi eux. Le sourire figé sur son visage semble ouvrir les portes de l'enfer...

Le combat qui s'ensuit est un véritable cauchemar. Ultra-violent, il se déroule au bord du vide, sur des trottoirs mouvants et glissants (trois adversaires seulement peuvent se tenir de front dans chaque sens).

L'affrontement cesse brusquement à l'arrivée des AV-4 de Trauma team (prévenus par un appel anonyme). Slaad Mortis, ayant pris soin de ne pas tuer les PJ, repart avec ses hommes et abandonne (volontairement) un de ses blessés sur place. Pendant ce temps, Trauma team embarque les PJ et les conduit en quelques minutes au Crisis Medical Center (n° 42 sur le plan de la ville).

## Souffrances

Le service des urgences grouille de blessés en attente et de médecins débordés. Les PJ sont rapidement abandonnés dans un coin avec un numéro

d'ordre. Mais, au moment de l'arrivée, Dvorek — un ripper-doc toujours à l'affût d'une affaire juteuse — les a reconnus. Il décide aussitôt de les « détourner » vers son propre centre clandestin situé dans les sous-sols de l'hôpital. Et même si les PJ ne réalisent pas tous leur situation, les plus lucides d'entre eux peuvent remarquer qu'on les emmène vers des salles miteuses au personnel louche et à l'hygiène précaire... Plus tard, les PJ se retrouvent dans une chambre poussiéreuse et écoutent les propositions de Dvorek : « Je peux vous greffer rapidement n'importe quoi avec de bonnes chances de succès... D'ailleurs vous n'avez rien à perdre, avec ce que j'ai trouvé dans votre sang... Il ne vous reste pas 50 heures à vivre... » Il leur explique, en effet, qu'une substance biologique inconnue est en train de leur « dissoudre » le cerveau (ces dires seront confirmés par n'importe quel autre médecin). « On dirait une dorph quelconque, mais en plus complexe... Ça sent la manip de labo, un truc personnalisé... Quoiqu'il en soit, ou vous vous faites soigner par un doc — pour aboutir à une jolie autopsie — ou vous retrouvez rapidement celui ou celle qui vous a fourgué cette saleté en priant pour qu'il ait l'antidote... » Il enchaîne en leur proposant ensuite quelques prothèses (à définir selon les besoins des PJ). Les PJ apprennent également que le Solo laissé par Slaad Mortis est, lui aussi, dans cet hôpital. Le retrouver ne sera pas chose facile et peut donner lieu à d'intéressantes péripéties : « craquage » de fichier, échauffourées avec le personnel, etc. Les PJ ne découvrent, finalement, qu'un moribond et ne peuvent en tirer que ces quelques mots : *Nairobi, Intercontinental, 631*.

Poursuivant une piste incertaine, mais vitale pour eux, les PJ peuvent embarquer pour Nairobi (capitale du Kenya) à l'aéroport de Night City (prix des places 1000 \$, 14 heures de vol). Vous pouvez agrémenter la partie en distillant quelques rebondissements : des policiers traquant les PJ dans un aéroport bondé, un tueur embarqué sur le même vol, la progression rapide de leur mal (sueurs froides, tremblements, fièvres, pertes de mémoire, paralysie intermittente...).

## Equateur

Nairobi s'étend au pied des neiges éternelles du mont Kenya comme une plaie lépreuse. Les gigantesques tours d'Orbital Air s'élèvent de loin en loin au-dessus de la ville crasseuse. De près, le plus grand spatioport du monde ressemble plutôt à un gigantesque bidonville, suintant la pluie tiède et les vapeurs de mauvais café. On peut y rencontrer des corporatistes pressés, des muletiers en turban, des mendiants aux prothèses périmées et mille ethnies colorées qui rêvent du temps où le soleil régnait encore sur la savane...

Les événements qui suivent dépendant directement des actions des PJ, vous pouvez les faire intervenir dans l'ordre de votre choix :

— Au grand Hotel Intercontinental, il existe une salle des coffres dont le numéro 631 abrite certaines affaires personnelles de Coca-Blue, 3000 \$ et une boîte de cachets contre le mal de l'espace. En revanche, dans la chambre 631 réside une irascible geisha « sur le retour » et sans rapport avec notre histoire.

— Slaad Mortis et son otage sont descendus à l'Hotel sous un nom d'emprunt. En cambriolant leur suite (n° 66), qui semble avoir été abandonnée précipitamment, on découvre de coûteux vêtements de soirée, en kevlar (!).

— Dans une agence Orbital Air, deux billets

pour Last-Vega ont été réservés au nom de Slaad Mortis.

A l'aide de ces éléments, les PJ peuvent éventuellement comprendre que Slaad Mortis est venu à Nairobi, unique point d'envol pour Last-Vega, dans le seul but de s'embarquer avec Coca-Blue pour le satellite. Il semble bien, maintenant, que les PJ n'aient plus d'autre choix que d'aller les chercher là-bas. Encore leur faut-il d'abord se procurer des cartes crédit-jeux obligatoires, ainsi que l'argent nécessaire pour prendre des billets, soit 2900 \$ (ils peuvent, par exemple, cambrioler une petite banque, tandis qu'un Netrunner paralyse les systèmes de sécurité...).

Après cet intermède, les PJ peuvent se rendre sur le satellite (navette Hermès, 4 heures de vol).

### Le passé

En 2002, l'Intelligence Artificielle VEGA élabore un plan d'extension particulier : élimination de ses concepteurs, création de Night Corp., manipulation de personnalités-clé (Coca-Blue, Slaad Mortis, Dvorek, Duncan...), projet Night Corp. Team (les personnages se voient inoculer à leur insu une substance aux étonnantes propriétés, voir texte), contrôle du satellite des Jeux. En 2013, le programme commencé onze ans plus tôt par la sélection des PJ, s'achève sur un formidable test : Winterblue...

## Artifices meurtriers

L'arrivée sur le satellite permet de contempler un spectacle à couper le souffle : une flamboyante ceinture d'astéroïdes artificiels entoure Last-Vega, sorte de cœur spatial titanesque aux structures multicolores enchevêtrées. Après un arrimage rapide et plusieurs filtres de sécurité, les PJ se retrouvent dans les rues aussitôt agressés par une débauche de sensations (des enseignes clignotantes aux messages délirants, des diffuseurs d'effluves hypnotiques, le bruit et la fureur d'une foule huppée qui se presse avidement d'hôtels en casinos). L'ambiance à bord du satellite est propice à de nombreux développements : jeux extraordinaires (échecs tueurs, simulations, etc.), rencontres (plus de 30 000 personnes occupent cette « ville en orbite »)... Les PJ peuvent presque en arriver à oublier le but de leur voyage (d'autant que les effets de la Loveline semblent s'estomper), quand...

Un holocran proche s'illumine. Sourire monstrueux sur un visage balafré, Slaad Mortis : « Hello smartboys... Alors, prêts à mourir ? » Le visage disparaît de l'écran, tandis que les « touristes » des alentours se tournent lentement vers les PJ : ce sont tous des Solos déguisés ! A moins qu'ils ne commettent l'erreur fatale de chercher à se défendre, les PJ sont conduits sous bonne garde dans un luxueux bloc privé du satellite où Slaad Mortis les attend : « Au fait, je ne sais pas si vous êtes au courant... Last-Vega m'appartient. Je vous fais faire le tour du propriétaire ? ». Le Solo leur impose alors — pur divertissement de psychopathe — une série d'épreuves mortelles...

— **La Cyberoulette** : un des PJ est placé devant le tableau de contrôle d'un dispositif de tir. Ainsi, il peut viser ce qu'il veut mais s'il ne prend pas une décision rapide, le tir, automatique, s'enclenche au bout de 20 secondes dans une direction aléa-



toire... En face, six cellules exiguës. Dans l'une d'entre elles est placé un autre PJ, dans les cinq autres la fidèle reproduction holographique de celui-ci. Toute communication est, bien entendu, impossible entre les deux personnages. Celui qui contrôle le tir a pour mission de « démasquer » les images sans pour autant tuer son coéquipier. Pour cela, il dispose de cinq projectiles. L'unique « bonne » solution consiste à détruire les projecteurs des plafonds car ils génèrent, en fait, les images ; ainsi, celles-ci disparaîtront tandis que le PJ réel, lui, sera seulement un peu moins éclairé.

— **La Marelle électrique** : on branche le Netrunner sur une console étrange. Une fois qu'il a « basculé », il se retrouve devant une succession de sept cases de couleurs différentes. Dans chaque main, un interrupteur : un à gauche, un à droite. Son but, progresser le long de ce parcours. Pour cela, il doit appuyer à chaque fois sur l'un des interrupteurs ; un bon choix le fait avancer d'une case, chaque erreur étant sanctionnée par une décharge électrique de puissance croissante. Un indice clignote dans un coin : « J'ai deux dés à gauche, j'ai un dé à droite, et pourtant je ne suis pas le hasard ». La solution ? Il suffit de traduire l'indice en « G D D » (gauche, droite, droite, gauche) et « G D D » pour trouver les déplacements qu'il faut effectuer.

— **Le Duel** : un PJ est enfermé avec une imposante et menaçante machine, visiblement conçue pour le combat. A son arrivée, la machine lance une attaque-test (sans grand danger), ce qui ne manquera pas de faire réagir le PJ concerné. Dès lors, la machine ne fera plus qu'imiter son agresseur, rendant coup pour coup avec une efficacité diabolique (dosez les dégâts infligés afin de laisser au joueur le temps de réfléchir). La solution consiste à déclarer forfait, la machine s'arrêtera d'elle-même.

A l'issue de cette dernière épreuve, Slaad Mortis, dont la folie devient à chaque instant plus évidente, déclare : « Vous me plaisez bien, décidément... Je vous propose un pari : vous tous contre moi tout seul, le gagnant empoche Coca-Blue et le satellite en entier ! »

Organisez alors un combat extraordinaire qui se déroulera sous un gigantesque dôme de plexiglas dans la lumière bleutée d'un magnifique clair de Terre. Slaad Mortis, galvanisé par la folie, vendra chèrement sa peau.

Laissez ensuite les PJ croire un instant qu'ils sont les nouveaux maîtres de Last-Vega. Jusqu'à ce que Coca-Blue fasse son entrée, un sourire narquois au coin des lèvres : « Non, non, sweetboys, vous n'avez rien compris... Tout cela n'était qu'une vaste mise en scène... Un test pour vous évaluer !... Le véritable maître du jeu, c'est lui... » Et un immense éclat de rire retentit dans tout le satellite, tandis que sur des milliers d'holocrans apparaît un instant la même image représentant un réseau de fils bleutés dessinant un visage synthétique : Véga, le Satellite Vivant, l'Intelligence Ultime... « Bienvenue les enfants, c'est maintenant l'heure de lever le voile ! »

En 2002, un virus mortel ayant exigé de nombreuses vaccinations aux U.S.A. (Sourcebook p.1), Véga en profita pour organiser l'injection d'une substance expérimentale à des sujets sélectionnés (les PJ). Onze ans plus tard, l'évolution cérébrale induite par cette injection devait permettre aux cobayes de :

— résister à certains poisons (les PJ peuvent constater que les effets de la mortelle Loveline se dissipent) et résister aux « greffes » (Empathie +1).

## LES PROTAGONISTES

### Coca-Blue

Media

INT 10, TECH 5, REF 4, COOL 9, LUCK 3, ATT 10, EMP 3, MA 4, BODY 3.

**Implants** : optics (Thermograph sensor, Times square marquee), audios (Radio splice, Scrambler), chips (Pistol +2).

**Talents** : Credibility +8, Seduction +8, Athletics +6, Dance +6...

### Slaad Mortis

Solo cyberpsychopathe

INT 4, TECH 5, REF 9 (boosté), COOL 7, LUCK 4, ATT 3, EMP 0, MA 9, BODY 10

**Implants** : 1 cyberarm, 2 cyberlegs, smartgun, vampires, biomonitor, reflex booster, optics (Targeting, Dart gun, Infrared), audios (Phone link, Scrambler, Bug detector), chips (Rotorwing tech +2)

**Talents** : Combat sense +9, Pistol +8, Athletics +7, Intimidate +7, Martial arts +7...

### Solos en noir

REF 8, MA 7, BODY 7, TECH 6, EMP 4.

**Implants** : reflex booster

**Talents** : Combat sense +6, Pistol +5, Martial art +5.

— d'utiliser de nouveaux chips, capables d'enregistrer leur personnalité. Ces chips, une fois retirés et branchés sur Véga, offrent à cette Intelligence Artificielle (IA) une copie de la mémoire des PJ (sans recourir à un cybermodem ou à des programmes tels que Soukkiller). Véga, en imposant ce test aux PJ afin de vérifier leurs qualités, veut faire d'eux une « Night Corp. Team » parfaitement fiable, puisque qu'il pourra prendre connaissance de leurs mémoires au fur et à mesure des missions (Slaad Mortis, devenu incontrôlable, a été « écarté »). Désormais, il faudra assumer les multiples conséquences de cet « engagement »...

## Blues

Les PJ marchent en silence dans les rues glacées de Night City, les flocons se déposent délicatement sur leur nouvelles prothèses ultra-perfectionnées. Coca-Blue a tout arrangé en déclarant, à leur retour sur Terre, qu'il ne s'agissait que d'un fantastique coup de pub pour Network 54. Aucune charge n'a été retenue contre eux. Non loin, un holocran s'illumine : « Quittez le Cyber-monde ! Goûtez l'Emotion Véritable ! Last-Vega, le paradis des sensations... »

texte  
**Patrick Bousquet**  
et  
**Christophe Debien**

interFéRences  
**P.R.**

illustration  
**Patrick Chaubin**



Attention danger,  
une caravane peut  
en cacher une autre...

# Des larmes de sang...

Voici un scénario solo pour un Chevalier de l'Air ou de la Terre qui se voit confier pour la première fois un petit groupe de novices, pour une séance d'entraînement.





L'ENTRAÎNEMENT PASSA COMME UN RÊVE, INTENSE. TROP FURTIF, SANS DOUTE, MAIS SI HEUREUX...



MAIS AVEC LA NUIT SURVINT L'ORAGE.



NOUS EÛMES TÔT FAIT DE REPRENDRE LA ROUTE.



ALORS ELLE APPARUT. BRUSQUEMENT.



TREMPÉS, HARASSÉS...



...NOUS TROUVÂMES ENCORE LA FORCE DE NOUS ÉLANCER...



... DE CRIER, ET CHANTER.



LA SURPRISE N'EN FUT QUE PLUS GRANDE. QUI ÉTAIENT-ILS ?



JE VOULUS REFUSER LEUR INVITATION...

...MAIS MES FRÈRES ÉTAIENT ÉPUISÉS.



RECH"TEZ POUR LA NUIT, MES GH"ENTILS CH"EIGNEURS.

V&JL. BIZIEN  
DEN



#### Avertissement

Il s'agit d'une aventure difficile à mener et à vivre. Le Chevalier est ici à un stade crucial de son évolution. Il se découvre une nouvelle fonction, des responsabilités énormes : assurer la sécurité de ses frères novices. Confronté à la folie et à des choix terribles, c'est l'occasion pour lui d'une prise de conscience... Le Veneur aura donc à cœur de bien choisir le Chevalier auquel il proposera ce voyage stressant, s'il ne veut pas voir « l'entraînement » finir en apocalypse. De plus, bon nombre de joueurs considèrent à tort la Caravane comme le refuge ultime, et le Veneur et l'Initié comme des sauveurs éternels, dont la fonction unique serait d'apparaître au moment critique, apportant solutions et secours partout où on les appelle... Ici, il n'en est rien. Le Chevalier est livré à lui-même et doit s'adapter très vite et agir seul pour assumer pleinement son rôle.

## Le début de l'aventure

Le Veneur annonce au Chevalier qu'il va à présent assurer l'apprentissage de quatre novices nouvellement arrivés. Cette phase de jeu peut être riche, et devra par conséquent être préparée avec le plus grand soin par le Veneur (une attention tout particulière doit être réservée au choix des quatre PNJ, au regard de ce qui va suivre!).

Enfin, le Chevalier, accompagné par les quatre novices dont il connaît les facultés, part à l'abri des regards indiscrets (au cœur de la plus proche forêt, comme c'est la coutume). S'il a été bien pensé et réfléchi, l'entraînement se déroule très bien au long de la journée. Les novices, d'abord plutôt réticents, découvrent la fantastique étendue de ce pouvoir qu'ils ne maîtrisent pas encore et qu'ils hésitent à utiliser pleinement. Si le travail de la journée n'a pas été considéré avec tout le sérieux nécessaire, le Veneur aura à cœur d'improviser quelques menus problèmes (relationnels, voire émotionnels) qui surviendront au cours de l'apprentissage.

Dans un cas comme dans l'autre, personne n'aura vu le temps passer tandis que de gros nuages annonciateurs d'orage se sont accumulés au-dessus des frondaisons. La nuit ne tarde pas à tomber et, tandis que le tonnerre gronde, des trombes d'eau s'abattent, trempant copieusement vêtements et matériel.

Décidant de rejoindre la Caravane pour y trouver repos, le petit groupe repart à travers la forêt sombre. Bientôt apparaissent des lueurs diffuses de torches dans la plaine, et des roulottes en mouvement.

La caravane s'est arrêtée et elle est vite rejointe... Et le malaise s'installe brutalement, car ce n'est pas la Caravane, mais un cortège de créatures contre-faites, caricatures de troubadours : nains, bossus, monstres en tous genres sont là, qui dévisagent les nouveaux venus. Une atmosphère étrange émane du tableau, mais les occupants des carioles sont plutôt accueillants, en particulier un géant aux cheveux longs et au large sourire : « Oh là, camarades ! Partageons nos misères ! Joignez-vous à nous pour cette nuit, et attendons ensemble la fin de l'orage ! Demain, un nouveau jour viendra ! » Pressé par ses compagnons qui tremblent de froid, le Chevalier accepte l'invitation. Le piège odieux s'est refermé.

Le cortège continue sa route dans la nuit, pendant qu'on distribue des couvertures aux personnages, et qu'on leur offre aimablement un peu d'alcool. Seule la première roulotte, celle du géant, est éclairée à la torche. Les autres sont noires en l'absence de lune. Il n'est donc pas possible de dévisager ses interlocuteurs. L'ambiance est cependant détendue, certains des membres de cette caravane — ils disent « ma

famille » — sont même relativement volubiles.

La procession atteint enfin un bosquet assez dense pour protéger de la pluie, puis s'installe en cercle au cœur de la forêt. Autour du feu, l'atmosphère devient lourde, oppressante. Les personnages sont rejoints par des créatures difformes, que l'éclairage dansant s'amuse à dessiner plus grotesques et inquiétantes encore. Cette fois les mots viennent avec hésitation, les phrases se font bredouillantes. Mais le géant intervient encore : « Allons, amis, dormons ! Demain, nous verrons plus clair ! Et que chacun d'entre nous rêve une vie meilleure ! » On s'allonge autour du feu. Le sommeil se fait d'abord prier, puis il envahit tout le campement. Peu avant le lever du jour, le Chevalier se réveille, couvert de rosée. Il se lève avec difficulté, et l'esprit encore embrumé se dirige hors du cercle des caravanes pour assouvir un besoin naturel. Alors qu'il est debout contre un arbre, il reçoit quelques gouttes d'un liquide gluant sur l'épaule.

Il lève machinalement la tête.

Sous le choc, il ne peut même pas crier son horreur. L'un de ses élèves est là. Entièrement nu. Il est pendu à une branche basse par les pieds. On lui a ouvert le ventre de haut en bas. Il n'est plus qu'une plaie rouge sombre.

Le Chevalier est paralysé. Au-dessus de lui, le feuillage a bougé et l'un des nains est apparu, souriant, un énorme couteau encore poisseux de sang à la main. D'une voix nasillarde, il déclare, déçu : « L'a pas beaucoup sch'ouffert... Dommachge... » Et il part d'un rire dément. Alors d'autres rires tout aussi hallucinés lui font écho.

D'un bond le Chevalier s'est retourné. D'entre les roues des chariots, il peut les voir maintenant : toute une armée de monstres démoniaques, armés de couteaux, grimaçant, hurlant leur folie dans la nuit...

Peur panique ? Instinct ? Le Chevalier s'est élancé dans les buissons. Fuir ! Echapper à ce cauchemar, à cette vision de folie furieuse ! Il a couru en hurlant sa peur, cherchant à prévenir ses frères du danger. Il ne sait pas combien de temps il a couru. Il s'est effondré, tremblant, peur et rage au ventre. Tête lourde, trop lourde... Alcool ou drogue ? Et ses frères, là-bas qui n'avaient pas entendu les cris...

Alors l'homme en noir est apparu. Providentiel, comme toujours. Il a su qu'il était sauvé mais un sentiment de honte l'oppressait. Il s'est mis à parler très vite, à tout raconter : l'entraînement, la nuit, la rencontre, le sang, la peur, les monstres, l'horreur...

Alors le Veneur, pour la première fois en sa présence, eut un mouvement de rage et explosa en une colère terrible. Sa voix était hurlante et glacée à la fois : « Tu étais le Chevalier ! Le responsable ! Je t'avais confié leurs vies et toi... toi ! Tu es là, implorant, incapable ! Va ! Retrouve-les et sauve-les s'il en est encore temps... Va ! »

Et le Veneur disparut. Rêve ou Réalité ?

Le Chevalier était seul à présent. Et c'est donc seul qu'il lui faudrait affronter la folie et la mort...

*Note au Veneur : ne faites intervenir l'homme noir que si le chevalier tarde à prendre ses responsabilités.*

## La galerie des monstres

### « La Toise »

C'est un géant qui avoisine les deux mètres. Il doit avoir une trentaine d'années mais son visage très marqué, ses cheveux bruns et longs empêchent de mieux cerner son âge. Son avidité n'a d'égale que

sa méchanceté. Pas très intelligent, il se laisse souvent aveugler, voire ridiculiser par Courtebotte. Quand il s'en aperçoit — avec un certain retard — il entre dans des fureurs incontrôlables. Il manie alors avec délectation une grosse masse et un fouet de cuir.

**La Toise :** Mental 25 Réflexe 15 Physique 35

### Romuald « Beau sourire » et Gilbert « Gagne pain »

Respectivement faux aveugle et faux cul-de-jatte, ce sont les deux lieutenants de La Toise. Ils sont à la fois agents de renseignement, gardes du corps « discrets » et efficaces et gardes-chiourme. Totale-ment dénués de sentiments, ils appliquent à la lettre les ordres de La Toise et peuvent, parfois, faire preuve d'un grand zèle... En l'absence de leur chef, ils veillent sur leur petite « famille » et attendent le retour du géant pour s'aventurer en couple dans les ruelles des bourgs visités. Dans ce cas, Romuald porte un bandeau sombre et tire la caisse à roulettes où prend place Gilbert. Ils aiment à se présenter comme « les jambes et les yeux ». Romuald œuvre avec un cordon étrangleur, Gilbert avec un fin poignard. Chacun d'eux peut être considéré comme un véritable artiste dans sa spécialité. Ils sont cependant tellement veules qu'en cas de grave danger, ils n'hésitent pas à reprendre leur indépendance.

Si leur caravane est toujours harcelée le troisième jour, ils décideront de courir les routes de leur côté.

**Romuald :** Mental 40 Réflexe 20 Physique 30

**Gilbert :** Mental 40 Réflexe 15 Physique 25

### Elouin « croc de fer », dit « Le Bec »

Cet ancien artisan a perdu l'usage de ses deux mains, broyées par un chariot. Affublé désormais de deux crochets, il a vu dans cette caravane une occasion de salut. Il n'aime ni la pitié, ni la condescendance, ni les gens qui ont deux mains. En fait, il

n'aime personne. Lunatique, il peut passer sans transition de la volubilité au mutisme, de la gentillesse à l'agressivité.





Petit, râblé, il est d'une grande force physique et d'une agilité surprenante et manipule parfaitement ses prothèses. Il est très dangereux.

**Elouin :** Mental 20 Réflexe 25 Physique 30

## Ludivine la femme-serpent, dite « Mortepeau »

C'est une jeune femme aux longs cheveux noirs, élancée, qui pourrait être très séduisante si une étrange maladie ne la couvrait par endroits d'écailles luisantes et relativement répugnantes.

Son visage est — lui — tout à fait normal, et fort joli : des traits fins et réguliers, une peau à la blancheur de porcelaine, de grands yeux vert de jade et une opulente chevelure qu'elle maintient par une fine couronne d'argent. Ludivine est appréciée de tous, mais sombre parfois dans de longues crises qui l'entraînent à des manifestations violentes, proches de l'hystérie. Elle souffre en effet d'ophidophobie et lors de ces crises, elle cherche à se mutiler, s'arrachant des morceaux de cette peau écailleuse qui l'horripile. Elle vit cette situation comme une terrible malédiction.

La Toise la considère comme le clou du spectacle : elle apparaît dans une longue toge noire et peu à peu se dénude... Les amateurs de frissons macabres sont alors comblés. Le géant ne tolère pas qu'on lui soit désagréable, ni qu'on lui manque de respect...

Elle n'est pas méchante et si on sait lui prêter attention, elle pourra se laisser attendrir, voire séduire. Elle peut être une alliée de choix dans la place, mais elle n'ira pas jusqu'à combattre. Pire, confrontée à un spectacle trop violent (effectuer un jet sous Mental) elle peut perdre la tête et, à ce moment, devenir dangereuse pour tous. Elle n'assistera ni ne participera aux exécutions des prisonniers.

**Ludivine :** Mental 40 Réflexe 10 Physique 25

## Bérenghère, Berthe et Berthille, « les trois Grâces »

Impossible de donner un âge aux trois microcéphales de la troupe. On les suppose encore jeunes, mais leurs pauvres visages laissent deviner un vécu douloureux. Le faciès contrefait des inséparables semble éternellement crispé en un rictus hébété de crétinisme satisfait, caricature de sourire. Elles inspirent la pitié et paraissent gentilles, innocentes. En fait, il n'en est rien. Fascinées par la douleur et la mort, elles assisteront à toutes les exécutions et pousseront le vice jusqu'à feindre d'aider les prisonniers... pour donner l'alerte au dernier moment, et partir dans un fou-rire sadique. Personne ne connaît l'origine des trois sœurs, si ce n'est qu'on s'est empressé de se débarrasser d'elles, sans même les vendre, quand La Toise est passé. Elles ne sont pas physiquement dangereuses et préfèrent observer plutôt qu'agir. Elles soutiendront La Toise et les siens, mais verbalement. Et à distance respectable...

**Toutes les trois :** Mental 10 Réflexe 5 Physique 10

## Camille, l'hermaphrodite

Difficile de ne pas se sentir mal à l'aise, devant le doux visage et les formes féminines et sculpturales de celui qui se révèle être un homme...

Camille est un être fascinant et désespéré, déchiré dans sa chair entre elle et lui, toujours hésitant, se cherchant sans jamais se trouver. Tantôt elle, pleinement femme, tantôt lui, complètement homme. Et pourtant... Il/Elle n'en représente pas moins un adversaire redoutable : Camille a toujours rencon-

tré la haine, le mépris et le rejet des « normaux », et préférera mourir plutôt que d'abandonner « les siens » qu'il/elle soutiendra jusqu'au bout.

L'hermaphrodite est schizophrène, donc instable. Son discours n'est pas toujours cohérent. En combat, il préfère le stylet tandis qu'elle a une préférence pour une petite hache... Il/Elle cache souvent son visage derrière un loup bleu nuit et une voilette.

**Camille :** Mental 40 Réflexe 10 Physique 25

## « Courtebotte », « La Fouine », « Crapaud » et « Le Bedeau »

Les quatre nains font front pour supporter la tyrannie de La Toise qui ne cesse de leur infliger vexations et brimades. Leur haine du géant est à présent si intense qu'ils sont tous à l'affût d'une occasion de s'en débarrasser. A force de persécution et de châtiments ils ont sombré dans une folie meurtrière, et en veulent à la Terre entière. Tous les « grands » méritent la mort, et si possible, dans les plus grandes souffrances...

Ils ne perdent jamais l'occasion de laisser libre cours à leurs instincts les plus sauvages, et se font systématiquement une joie de s'occuper des malheureux enlevés par La Toise. Ils agissent alors à l'écart et font preuve d'un raffinement extrême dans l'art de la torture. Purs sadiques, les quatre gnomes dément utilisent d'énormes couteaux de boucherie qu'ils passent des heures à aiguiser sur des grosses pierres plates. S'ils arrivent à cacher leur jeu de prime abord, il est impossible d'ignorer leur complète folie après un moment passé en leur compagnie. Courtebotte est le chef, les trois autres le suivent comme des ombres, et leurs rires haut perchés de psychopathes viennent ponctuer en échos hallucinés chacun de ses « traits d'esprit ». Pendant toute la durée du scénario, ils resteront à portée de couteau des otages, devisant gaiement entre eux et s'adressant parfois aux prisonniers bâillonnés, très gentiment.

• **Courtebotte :** Mental 30 Réflexe 20 Physique 15 1,10 m, engoncé dans un costume de bouffon élimé et coiffé d'un bonnet à trois pointes dont il ne se sépare jamais. Cramponné à son éternelle marotte à grelots il déambule dans un entêtant concert de clochettes ininterrompu dont le tintement des grelots semble l'hypnotiser. Sa voix nasillarde et sa démarche dansante ont tôt fait de tourner la tête et d'agacer... Ce qui l'encourage à continuer avec le chapeau de bouffon. Il voit, à l'arrivée des voyageurs au sein de la « petite famille », une chance inespérée de s'amuser, d'abord, et d'enfin se charger de La Toise. Comme les trois autres, il cache son gros couteau sous son pourpoint mais, très leste, peut le faire apparaître comme par magie...

• **La Fouine :** Mental 10 Réflexe 20 Physique 15 85 cm, aussi maigre que nain, il est affublé d'un nez disproportionné qui lui vaut sans doute son surnom. Totalement dévoué à Courtebotte qu'il vénère comme un demi-dieu. C'est le souffre-douleur attitré de La Toise qu'il hait par conséquent plus que les autres. Il réussit à être encore plus bête que méchant.

• **Crapaud :** Mental 20 Réflexe 20 Physique 15 1 mètre, ventripotent. Aussi gras que son esprit est épais, et par-dessus tout, immensément laid. Des oreilles rondes, décollées, encadrent un visage bouffi et des yeux porcins très enfoncés. Le souffle court (à cause de son poids), il ne laisse échapper qu'un pénible filet de voix, plus proche du coassement que du son humain. D'où son nom.



### • Le Bedeau :

Mental 40 Réflexe 20 Physique 15

1 mètre, tout de noir vêtu avec, curieusement, un chaperon multicolore. Relativement taciturne, il est (presque) cultivé et totalement mystique. Pour lui, les crimes odieux auxquels il se livre en compagnie des trois autres sont des rituels nécessaires. Il est intimement persuadé du bien fondé de ses actions et ne comprend pas qu'on puisse lui en vouloir. Il se considère comme un scientifique... Il est en fait obsédé par la mort et cherche à recueillir les impressions des agonisants au moment de leur passage dans l'au-delà. Tandis que les autres se livrent aux pires délires, il interroge consciencieusement le « volontaire »... et se trouve toujours fort contrit de son manque de coopération. Le drame de sa vie : ses recherches n'avancent pas vite... Il est sensible au charisme de Courtebotte, grâce auquel, un jour, peut-être, il saura enfin !

## Anselme « Double bosse »

C'est la seule authentique victime de la caravane. Ancien homme lige du clergé, il a été convaincu de sorcellerie sur dénonciation et a dû s'enfuir. Il a trouvé refuge au sein de la « famille », dont il est maintenant le souffre-douleur... Simple d'esprit, le bossu cache sous son aspect hideux, une absence totale de méchanceté : Anselme est incapable de se servir de sa force hors du commun pour se battre. Il se promène toute la journée les bras ballants, essuyant sans broncher toutes les brimades dont il est l'objet. Et si parfois il prend conscience de l'injuste comportement de ses compagnons, il se console en se répétant que sa « famille » l'a sauvé jadis du bûcher.

Anselme ne quitte jamais la caravane, et ne sait pas ce qu'il advient des victimes qu'on entraîne dans la nature. Il prendra en pitié les prisonniers qu'il cherchera à apaiser par tous les moyens (leur apportant de l'eau, leur parlant doucement, leur chantant des cantiques etc.) provoquant sans le vouloir le courroux de Courtebotte qui lui distribuera moult coups de marotte. Lorsqu'il est stressé, Anselme cède à la panique et balbutie des suites sans fin de citations latines, qu'il débite pêle-mêle en ignorant leur sens, probables réminiscences de son passé « religieux ». Double bosse est un personnage-clé du scénario. Il peut être l'unique chance de salut des prisonniers, parce qu'il est profondément humain et se refuse à voir souffrir quelqu'un. S'il est interrogé discrètement, il pourra à sa façon révéler les différents rapports qui régissent la « famille » : la vérité sur Gilbert et Romuald, la haine de Courtebotte, les crises de Ludivine... C'est malheureusement avec lui qu'il est le





plus  
difficile  
de mener une  
discussion. Autant

d'obstacles qui peuvent lui être fatals, ainsi qu'à son interlocuteur.

**Anselme :** Mental 20 Réflexe 20 Physique 35

## Que s'est-il passé ?

L'explication de ces meurtres sordides est presque banale. Voici quelques années que La Toise a décidé de partir sur les routes pour exploiter sa différence. De foires en fêtes villageoises, il réalisa l'intérêt malsain qu'éveillait, chez ses congénères « normaux », la découverte de l'Autre. Et c'est en liant une amitié intéressée avec ses deux futurs lieutenants que lui vint l'idée de constituer une collection de monstres dont seraient avides maints bourgeois et seigneurs. Ces derniers sont souvent prêts à payer fort cher une occasion d'échapper à l'ennui. Les trois hommes se mirent en chasse et eurent tôt fait de rallier à leur procession tous ceux qui, par leur monstruosité, se trouvaient rejetés...

Hélas le désarroi, comme la folie, sont vite contagieux. Et le montreur ne tarda pas à rejoindre ses créatures dans leur tourment.

C'est aujourd'hui un véritable asile d'aliénés qui traverse le pays, semant malheur et mort sur son chemin. De plus, La Toise — qui a fini par oublier son vrai nom et ne répond plus qu'à son sobriquet — est en proie à un déséquilibre mental croissant : il sait la haine que lui porte Courtebotte et le danger que représente le nain, mais il ne peut oublier la valeur marchande des quatre compères... Alors, pour satisfaire les instincts de destruction de Courtebotte et des siens, son esprit malade a imaginé une solution simple. Il lui faut enlever des innocents (qu'il saoule ou drogue) et les livrer au sadisme des quatre forcenés...

Et cette nuit-là, cinq personnages perdus vinrent se jeter dans ses bras. Drogés, aucun d'eux n'entendit les plaintes du malheureux « élu ». Au petit matin, le Chevalier fut le seul à s'éveiller...

## Ce que le Chevalier peut faire

On l'a déjà dit, le Chevalier ne peut compter que sur lui-même pour tenter de sauver ceux de ses frères qui peuvent l'être. Sous la surprise, il ne choisira pas

d'attaquer de front : même un ours ne peut espérer venir à bout d'une dizaine de combattants. L'esprit embrumé, c'est l'instinct de survie qui l'emporte. Il faudra pourtant trancher :

- Si le Chevalier décide de se sacrifier et choisit le combat, le Veneur devra vérifier que l'instinct du personnage ne le pousse pas à se sauvegarder en fuyant avant le coup fatal.

- Si le Chevalier préfère la guérilla au combat de masse, il peut choisir d'harcéler les tueurs sous l'une de ses formes propres ou d'effectuer un transfert : la faune locale est riche, il peut donc accéder à toutes ses exigences (en tenant compte des restrictions d'usage, bien entendu).

- S'il a de plus pris le temps d'observer ses ennemis et d'en tirer les conclusions psychologiques qui s'imposent, il pourra même agir sur leur moral et les faire « craquer » nerveusement. (Effectuer alors un tirage sous Mental x2 pour chaque adversaire. Un jet manqué — supérieur — entraîne une perte momentanée de 10 points, cumulatifs. Lorsque le Mental tombe à zéro, le personnage perd tout contrôle et s'enfuit. Dans notre cas, toute action offensive nouvelle peut donner lieu à un tirage).

- Le Chevalier peut aussi apercevoir et comprendre l'attitude d'Anselme. Il peut, s'il le veut, s'en faire un allié précieux mais il sera très difficile d'établir le contact. Anselme ne s'éloigne jamais des roulottes (l'attention des autres serait immanquablement attirée) et le pauvre — même plein de bonne volonté — est maladroit et peu discret. Il faudra déployer des trésors de prudence et de ruse pour arriver jusqu'à lui et se faire comprendre. S'il est ému, Anselme acceptera de profiter d'un moment d'inattention des nains pour tenter de délivrer les prisonniers (tout au plus défaire leurs liens). Ce faisant, il risque sa vie, mais n'en a pas conscience... Faire une diversion habile à ce moment peut être vital.

## Les événements

Voici une série d'actions qui auront lieu quelle que soit l'attitude du Chevalier.

**J+1.** Le Chevalier a pu s'échapper. Ses trois frères survivants sont bâillonnés, attachés au sol, solidement ligotés à des piquets profondément enfoncés. Pas de fait marquant dans la matinée. En début d'après-midi, Elouin fait une crise et veut s'attaquer à l'un des prisonniers « qui ne cesse de le narguer ». Les nains s'interposent, Elouin reçoit une estafilade sur un avant-bras. La Toise hurle et ramène l'ordre. A la tombée de la nuit, les nains sont fébriles. Les lames crissent sur les pierres. Ils entraînent l'un des prisonniers, toujours attaché, dans le bois. Celui-ci est trop choqué, il ne se transformera pas... Camille les accompagne.

**J+2.** A l'aube les hurlements de Ludivine, en proie à l'une de ses crises, ont réveillé le camp. Gilbert et Romuald interviennent pour l'empêcher de se mutiler. A cette occasion, si ce n'est déjà fait, ils se révèlent physiquement normaux. Anselme passe la matinée auprès des deux prisonniers restant. Il leur parle doucement et leur chante des psaumes. Les nains finissent par le chasser. En début d'après-midi,

une violente dispute éclate entre La Toise et Courtebotte. Ce dernier est roué de coups et sévèrement fouetté par le géant. Le visage tuméfié, Courtebotte hurle : « Tu as eu tort ! C'est trop ! Je te tuerai, tu m'entends, je te tuerai ! » Et La Toise de rire.

A la tombée de la nuit, nouvelle exécution. Elouin, Camille et les trois microcéphales accompagnent les nains. Courtebotte en profite pour demander à chacun de « choisir son camp ». Il est clair qu'il veut mettre sa menace à exécution. On procède à l'odieuse mise à mort. Sous la douleur, le novice se transforme et presque instantanément sombre dans le coma, reprenant son apparence humaine. Toute l'assistance est choquée, sauf Prie Dieu qui, sentencieux, annonce « qu'on touche au but ». Personne ne parle de l'incident en revenant au camp.

**J+3.** Les cris de Ludivine ont longuement déchiré la nuit. Au matin tout le monde est tendu. L'air toujours plus illuminé, Le Bedeau entreprend de raconter à La Toise la transformation du sacrifié de la veille. Il se perd dans des explications ésotériques nébuleuses, s'embrouille, se reprend, finit par s'énerver et prend à témoin les Trois grâce qui ne peuvent que rire nerveusement. Le Bedeau devient fou furieux et insulte le géant qui fait claquer son fouet. Un hurlement retentit, suraigu. Le géant s'effondre en jurant et fait des efforts pathétiques pour se relever. Il n'y parviendra pas. Courtebotte lui a tranché les jarrets. A cet instant, tout le monde hurle. Les nains se jettent sur La Toise. C'est la curée. Beau sourire et Gagne pain en profitent pour s'éclipser. Le désordre le plus indescriptible régnera jusqu'au coucher du soleil. A ce moment, les nains décideront du dernier sacrifice rituel, mais cette fois, sans quitter le cercle des chariots. Voyant cela, Ludivine fait une crise d'hystérie et se jette sur la plus proche créature. Anselme essaie de libérer le prisonnier.

C'est peut-être enfin le moment d'agir, si ce n'est déjà fait...

## Quelques conseils

Cette aventure peut paraître difficile à mettre en scène, à faire vivre. Il est vrai que son ton résolument noir la démarque nettement de la production classique du Jeu de l'Initié. Toutefois, il ne s'agit nullement d'exécuter un personnage, ni de le traumatiser en le plongeant au beau milieu d'éléments totalement incontrôlables, et en distillant l'horreur crescendo. C'est plutôt l'occasion pour le joueur de laisser pleinement s'exprimer son personnage.

Il est peu probable que le Chevalier parvienne à sauver tous ses frères. Il vous faut être vigilant (respecter le réalisme des actions), sans pour autant avoir « la main trop lourde ». N'hésitez pas à modifier légèrement le scénario si vous sentez que le Chevalier ne peut pas surmonter les épreuves, ou s'il vit trop mal une telle responsabilité. Stress n'est pas forcément gore. Vous êtes seul juge.

## Conclusion

De retour à la Caravane avec le (ou les) survivant(s), le Chevalier accuse le choc et se sent responsable de ce qui n'est qu'un caprice du Destin. Ou de l'Équilibre. Puis viendra la nuit, et plus tard, beaucoup plus tard, la Chimère. Et, longuement, elle parlera. Elle lui expliquera, saura trouver les mots pour l'apaiser. Lui faire accepter la Réalité. Alors peut-être cessera-t-il de verser ses larmes de sang...

texte  
**Jean-Luc Bizien**  
illustration  
**Ben**

### Bibliographie/Filmographie

— **BD :** *La Foire aux Monstres* de B. Wighston. *Le Torte* de L. Rollin et P. Dubois.

— **Roman :** *L'homme qui rit* de V. Hugo. *Le nom de la rose* de U. Eco.

— **Ciné :** *Freaks* de T. Brownings (1932 !). *Au nom de la rose* de J. J. Annaud.

Merci à tous ces auteurs, pour leur puissance d'évocation et à Guillaume Delafosse pour ses idées et son soutien.