

CHRONIQUES OUBLIÉES

CONTEMPORAIN



RECUEIL DE SCÉNARIOS

LES POSSIBILITÉS DE JEU SONT IMMENSES !

« La caractéristique principale de *CO Contemporain* est de proposer une très grande variété d'univers de jeu. Ce recueil de scénarios espère refléter cette richesse. Voici de petites aventures faciles à mettre en scène pour vous permettre de commencer à explorer toutes les facettes de la gamme. »

Le recueil de scénarios propose neuf scénarios inédits, qui s'échelonnent pour des personnages joueurs de niveau 1 à 5, avec une très majorité d'aventures jouables entre les niveaux 1 et 3. De même, les scénarios mobilisent la plupart des univers et des genres disponibles dans le livre de base du jeu. Voici les scénarios :

- **Le Terminus**, un huis clos contemporain tendu où la fuite sera la seule issue, niveau 1, par Pierre Balandier.
- **L'Exposition**, une visite de musée qui bascule dans l'horreur lovecraftienne, niveau 1, par Damien Coltice.
- **Viande froide**, un bizutage sauce bikers, niveau 1, par Steve Goffaux.
- **La Loi de la jungle**, vivez le début de l'épidémie zombie dans un zoo, niveau 3, Géraud « myvyrrian » G
- **Aurore boréale**, un mystère pour super-héros qui se battent contre des super-nazis, niveau 2-3, par Romain d'Huissier.
- **Desunited Kingdom**, quand vampires, garous et fées s'embrouillent en Angleterre, niveau 2-3, par Frédéric Jussiaux
- **Opération cheval de Troie**, un jeu de dupe à Hong Kong au service de sa Majesté, niveau 3-4, par Marc Sautriot.
- **Du fin fond des entrailles**, une enquête années 1920 où il faut avoir l'estomac bien accroché et une santé mentale solide, niveau 4, par Jérôme Cordier.
- **Pour quelques kilos**, une course dans les ombres cyberpunk du Japon à vous couper l'appétit, niveau 5, par Romano Garnier.

Le Recueil de scénarios est un supplément publié pour le jeu de rôle maison de *Casus Belli : Chroniques Oubliées™ Contemporain*



black-book-editions.fr



CHRONIQUES
OUBLIÉES
CONTEMPORAIN



ISBN : 978-2-36328-543-0

BBECOC04

CHRONIQUES OUBLIÉES

CONTEMPORAIN

RECUEIL DE SCÉNARIOS

Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales CO : David Burckle et Damien Coltice

Règles COC : Laurent « Kegron » Bernasconi et Thomas Robert

Édition et direction artistique : Tête Brûlée

Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Romano Garnier, Géraud « myvyrrian » G., Steve Goffaux, Romain d'Huissier, Frédéric Jussiaux, Marc Sautriot.

Assistance technique : Laurent « Kegron » Bernasconi et Thomas Berjoan

Relectures : Laurent « Kegron » Bernasconi, Loïs Emmanuel Meyer

Illustration de couverture : Simon Labrousse

Illustrations intérieures et plans : David Chapoulet et Romano Garnier,
Laurent Miny

Design : Damien Coltice et Laura Hoffman

Maquette : Jérôme Cordier

L'Équipe de Black Book Éditions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon,
Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier,
Aurélie Pesseas, Tête Brûlée

CHRONIQUES OUBLIÉES™ CONTEMPORAIN

est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Édité par Black Book Éditions.
50 rue Jean Zay, 69800 SAINT PRIEST.

Dépôt légal : octobre 2018.
ISBN (relié) : 978-2-36328-542-3
ISBN (PDF) : 978-2-36328-543-0

Imprimé en UE

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	3
LE TERMINUS	4
L'EXPOSITION	20
VIANDE FROIDE	26
LA LOI DE LA JUNGLE	34
AURORE BORÉALE	44
DESUNITED-KINGDOM	54
OPÉRATION : CHEVAL DE TROIE	68
DU FIN FOND DES ENTRAILLES	82
POUR QUELQUES KILOS	90



AVANT-PROPOS

Ce livre n'aurait jamais dû voir le jour, et pourtant, il est là, vous le tenez entre vos mains. Au départ, lors de la précommande participative pour le lancement de la gamme *Chroniques Oubliées Contemporain*, les scénarios bonus débloqués devaient rejoindre la campagne *L'Héritage Greenberg, director's cut* dans un même ouvrage. Mais la version longue de l'auteur Mehdi Sahmi se sentait déjà très à l'étroit dans les pages prévues pour l'accueillir. Et puis la lecture de son travail a tellement enthousiasmé *BBE* que l'éditeur a mené des travaux d'agrandissement. Enfin, la décision a été prise de laisser toute la scène au mystère Greenberg qui méritait bien un livre dédié.

Sauf que parallèlement, *BBE* avait également promis des scénarios bonus. Et même si *L'Héritage* avait doublé de volume et volait désormais de ses propres ailes, il était impensable de laisser tomber les soutiens de la première heure qui attendaient la publication des scénarios, censés prouver la diversité des ambiances et des genres que propose d'exploiter *COC*. Alors ce livre indépendant est né. *Chroniques Oubliées*, quelles que soient ses déclinaisons, *Fantasy*, *Contemporain*, *Space Opera* sans-doute demain, a la prétention d'être un *JdR* auquel les rôlistes jouent vraiment. Produire plus de matériel directement utilisable sur les tables allait donc dans le bon sens. Aussi, voici un bouquet très panaché qui commence à explorer la surface des immenses possibilités offertes par *COC*. En espérant que la lecture vous plaise et, surtout, vous donne envie de rassembler le plus rapidement vos amis pour leur faire vivre des aventures extraordinaires !

Merci de votre confiance et bon jeu !

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus/BBE



LE TERMINUS

EN QUELQUES MOTS
Le Terminus, un bar où cela vous arrange en France ou ailleurs. Tout un coup, un homme est abattu en pleine journée au moment où il quitte l'établissement. Un deuxième tente de lui porter secours et meurt sous le tir d'un sniper. La panique s'empare des lieux. Le quartier est bouclé et le drame semble se nouer dans le bar. Les PJ sont pris au piège. Les spéculations vont bon train. La vérité : un ingénieur militaire infecté par un virus mystérieux est en train de mourir dans les toilettes. Sa hiérarchie veut couvrir l'incident et éviter une épidémie. À tout prix. Pour survivre, il va falloir fuir.

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Huis clos/fuite
PJ • 4 à 6 PJ de niveau 1
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ☆☆☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ☆☆☆

Ce scénario « 90 minutes » est un huis clos pour un petit groupe de joueurs. Il est librement inspiré du film *El bar* d'Alex De La Iglesia. Les événements se déroulent à notre époque dans une ambiance complotiste et paranoïaque sur fond de peur du terroriste. Vous pouvez facilement l'adapter à un univers contemporain fantastique (zombie, pouvoir psy ou mutants, etc.), voire même à du cyberpunk si vous le souhaitez. L'aventure peut être jouée telle quelle comme une situation à vivre le temps d'une soirée, ou bien elle peut servir d'introduction à une aventure contemporaine plus étendue. L'histoire se passe en France mais vous pouvez l'installer n'importe où dans le monde.

Introduction

Le scénario comporte une trame linéaire scriptée par des événements dont l'objectif est de donner du rythme et de générer une tension au cours de la partie. Ces séquences laissent toutefois une grande liberté d'action aux joueurs et mettent en avant les échanges possibles entre PJ mais aussi avec les PNJ.

Chaque détail pourra avoir son importance au cours des échanges entre personnages, aussi il est important que les joueurs prennent soin de décrire l'apparence de leurs personnages, sans oublier les éléments qui tendront à mieux forger leur personnalité : signes particuliers, personnalité, défauts et idéaux, etc. De même, cher MJ, vous devrez bien avoir en tête les profils de chaque PNJ afin de leur donner vie et de les faire réagir au mieux en fonction de leur personnalité.

Avant le début de la partie, faite un aparté avec chacun des joueurs afin qu'il vous parle un peu de son personnage puis, à la fin de chaque entrevue, demandez à chacun de ne rien révéler de cet échange. Cet aparté va permettre d'installer un climat de suspicion entre joueurs. C'est très important.

L'histoire pour le MJ

Un ingénieur-militaire travaillant de nuit dans un laboratoire militaire sur des projets d'armes biologiques classés secret défense se retrouve accidentellement en contact avec l'un des virus-test dérivé d'Ébola. Paniqué et inquiet à l'idée des conséquences, il ne mentionne pas l'incident et s'enfuit en dérochant un étui contenant plusieurs seringues d'un vaccin expérimental. Mais la fièvre commence à le gagner et, après quelques heures, il reconnaît les symptômes caractéristiques du virus. Au laboratoire, l'un de ses confrères se rend compte de la disparition de l'étui et lance l'alerte. Rapidement, une traque est lancée afin de retrouver l'individu en fuite et le neutraliser au plus vite. En fin de matinée, l'homme est repéré en ville par l'un des agents de la DGSI. Les ordres sont simples : éliminer la menace et empêcher par tout moyen que l'infection se propage en attendant l'arrivée des équipes d'intervention. On sécurise, on confine, on élimine. Aucun risque ne sera pris.

L'ingénieur-militaire est gravement affecté par le virus malgré une première injection du vaccin, et il commence à faiblir. Il lui faut trouver un endroit où se réfugier et se faire une nouvelle injection au plus vite. Les toilettes de ce bar feront parfaitement l'affaire...

Synopsis

C'est la pause déjeuner. Les PJ se trouvent dans un bar en compagnie d'autres clients. L'un des clients sort du bar et se fait aussitôt abattre sous leurs yeux d'une balle dans la tête par un tireur isolé. Les PJ vont rapidement réaliser qu'ils ne peuvent pas sortir sous peine d'être également abattu. Le compte à rebours est en marche pour comprendre ce qui se passe et trouver un moyen de s'en sortir vivant avant qu'un équipe d'intervention rapide ne lance un assaut pour nettoyer le bar.

Introduction des PJ

Nos PJ se trouvent dans un bar pour une raison qu'ils peuvent imaginer ou que vous pouvez improviser. Voici quelques idées de base :

- Les PJ se connaissent et se sont réunis pour boire l'apéro ou déjeuner ensemble (amis, collègues de travail, vieilles connaissances de passage, etc.).
- L'un des PJ travaille dans le quartier et vient manger un croque-monsieur pour sa pause déjeuner.
- L'un des PJ a un rendez-vous dans le quartier et, étant en avance, il est venu boire un café en attendant.
- L'un des PJ a rendez-vous avec quelqu'un dans le bar à qui il doit acheter ou vendre un objet vu sur un site de petites annonces.
- L'un des PJ a rendez-vous dans le bar avec une personne contactée sur un site de rencontres.
- L'un des PJ aime venir jouer à une machine à sous qui se trouve dans le bar.
- L'un des PJ aime passer du temps dans le bar pour lire en écoutant de la musique sur son smartphone.

Vous vous trouvez dans le bar « *Le Terminus* » et vous sirotez un verre ou mangez un sandwich avec d'autres clients tandis qu'une TV muette diffuse des courses

hippiques. Il est midi et **Dédé**, le patron, s'active derrière le comptoir. **Aurélié** la serveuse va et vient entre les tables avec son plateau pour servir ou prendre les commandes. Divers clients, hommes et femmes, entrent et sortent pour avaler un café, commander un snack, ou parfois simplement pour se rendre aux toilettes, ce qui fait râler le patron. Une petite dame joue sur une machine à sous de type « *bingo* », un homme à l'air bourru finit son omelette, un autre en costume lit le journal au comptoir à côté d'un jeune homme barbu de type moyen-oriental. Une jolie jeune femme vient d'entrer et demande à la serveuse qui l'accueille si elle aurait un chargeur pour son téléphone mobile qui est complètement déchargé.

En fonction du nombre de joueurs, vous pouvez ajouter ou retirer un certain nombre de PNJ afin qu'il n'y ait pas plus de 8 ou 10 personnes dans le bar au début de l'aventure. Vous trouverez une liste de PNJ à la fin du scénario.

Bienvenue au *Terminus*

Le bar donne sur une rue piétonnière d'une petite ville de votre choix. Dans la rue, des gens déambulent et vaquent à leurs occupations : petite vieille avec un cabas, jeune couple, monsieur promenant son chien, cadre dynamique marchant d'un pas pressé, balayeur, cycliste, etc. La rue comporte d'autres établissements, dont les plus proches sont un restaurant chinois (fermé), une épicerie, une banque et un organisme de formation.

L'origine du nom du bar remonte à une époque où il existait une ligne de tramway (ou de bus) dont le terminus se trouvait dans la rue. Le bâtiment était un hôtel de la fin du XIX^{ème} jusqu'à la fin de la seconde guerre mondiale. Il a été ensuite transformé en bar et en appartements, d'où la présence d'un ancien monte-charge dans le bar.

DE LA GESTION DES TÉLÉPHONES DANS LE SCÉNARIO

Les mobiles. La rue est dans une « zone blanche » en matière de réception GSM, ce qui signifie que l'on capte difficilement voire pas du tout avec un téléphone mobile. À l'intérieur du bar c'est encore pire, et seul un opérateur sur les quatre existants peut être capté. Il y a 20 % de chance qu'un PJ soit abonné à cet opérateur-là. Si tel est le cas, à chaque tentative d'utilisation du mobile il y a seulement 30 % de chance à chaque round que le mobile capte le réseau dans le bar, mais cela monte à 50 % en se collant à la porte vitrée ou la fenêtre. Dans ces conditions, passer un appel devient difficile et la connexion peut donc couper à chaque round. De plus, la mauvaise réception force le mobile à augmenter la puissance de son signal pour attraper une antenne, ce qui réduit fortement son autonomie (10 % de batterie en moins par quart d'heure – Tirer aléatoirement un d100 pour connaître le niveau de charge de la batterie au début de la partie).

Porté d'entrée : Une porte entièrement vitrée. Des affichettes sont scotchés sur la parties basses (spectacles, publicités) ainsi que des autocollants (CB, horaires), etc.

Sol : Le sol du bar est couvert de carreaux de ciment façon fin XIXe dessinant des formes géométriques bicolores. Une trappe (rectangle bleu sur le plan) donne accès à la cave, mais il n'est pas évident de la remarquer (test de PER difficulté 15).

Trappe d'accès à la cave : La trappe métallique est recouverte de carreaux de ciment comme le reste du sol, ce qui la rend discrète. Par ailleurs, elle est à moitié recouverte par l'extrémité de la banquette et une table repose dessus. Pour l'ouvrir, il faut pousser la table puis faire basculer cette portion de la banquette qui bascule en arrière en ouvrant la trappe (solidité 30, RD 15), dévoilant un escalier de bois plutôt raide.

Mur sud : Entre la fenêtre et l'entrée se trouve une machine à sous type de type « Jackpot ». Au-dessus est accrochés une photo encadrée d'une vieille Renault 8 Gordini de rally en pleine action. Une banquette accolée au mur sous une large fenêtre forme un « L » et crée une séparation de 1,50 m de haut avec l'accès aux toilettes. Une étagère supportant trois coupes gagnées à des courses surmontent la fenêtre. Des tables de bar classiques (carrés en plastique avec un pied central) sont placés le long de la banquette.

Sortie de secours : Une porte métallique avec une barre anti-panique. Elle ne peut pas être ouverte de l'extérieur (solidité 30, RD 15).

WC : Deux cabinets ; l'un pour les hommes, l'autre pour les femmes. Tous deux sont munis d'une cuvette avec réservoir d'eau et d'un distributeur de papier toilette. Il y a également un petit lavabo avec un distributeur de savon et de papier absorbant. Il y a une forte odeur de javel.

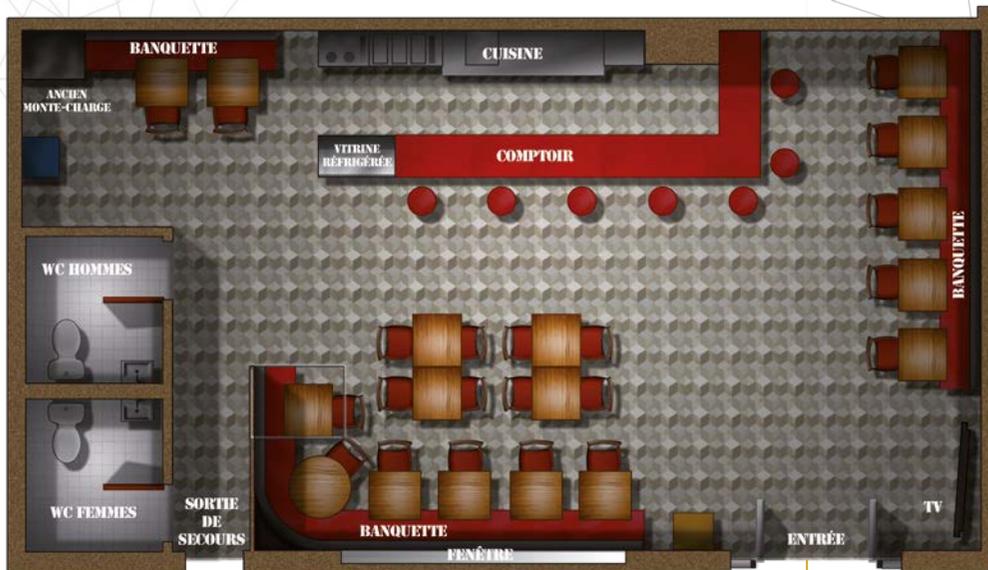
Mur ouest : Entre le mur des toilettes et le monte-charge se trouve une seconde machine à sous de type « bingo », surplombée par un climatiseur.

Mur Nord : Un retour du mur occupe l'angle ouest sur toute la hauteur. Une ouverture de 50 centimètre de haut fermée par un volet roulant muni d'une poignée laisse penser qu'il s'agit d'un ancien monte-charge. Une petite banquette le joute, surplombée par une grande photo en noir et blanc encadrée qui montre que le bar était autrefois un hôtel dans les années 30. Dans le prolongement se trouve la cuisinière snack avec hotte aspirante sur toute sa longueur (friteuse, plaques électriques, zone de découpe, four, etc.) et l'arrière-bar réfrigéré à tiroirs avec son présentoir à verres, la machine à café et un évier lave-main. Accroché au mur à côté du comptoir est affichée la liste des sandwiches et leurs prix.

Mur Est : Une longue banquette est surmontée d'un grand panneau présentant les snacks proposés dans le bar. Dans l'angle se trouve une télévision posée sur une étagère haute afin d'être visible dans tout le bar.

Comptoir : Dans le prolongement du comptoir se trouve une vitrine réfrigérée présentant des sandwiches. Le comptoir est équipé d'une tireuse à bières, d'une machine à glaçons, d'un lave-verre et d'une caisse quasiment dans l'angle du comptoir face à l'entrée. Deux grosses poubelles (l'une pour les déchets et l'autre pour le verre) sont glissées sous le comptoir. Diverses bouteilles d'alcool sont stockées sur une étagère au-dessus du comptoir de façon à être visible des clients. L'étagère est munie de lampes qui éclairent le zinc.

Le monte-charge : L'élévateur du monte-charge n'existe plus, mais le conduit n'a pas été condamné. Bien qu'étroit, un homme d'une corpulence standard peut s'y glisser. Il est possible de grimper le long du conduit en



appuyant les jambes et le dos contre les cloisons intérieures pour se faire glisser progressivement jusqu'à l'étage supérieur (test de FOR difficulté 15). L'intérieur du conduit est plongé dans le noir et les parois sont très sales.

L'étage : L'ancienne ouverture d'accès au monte-charge est condamnée par une planche de contreplaqué recouverte de papier peint. Il donne dans le séjour d'un appartement inoccupé. Il est assez facile de défoncer la planche de quelques coups de pieds (solidité 10, RD 3). Gare toutefois à ne pas perdre l'équilibre dans le conduit, sous peine d'une chute de 3 mètres !

La cave : Un escalier de bois raide descend 2,50 m plus bas dans une cave de 3 x 4 m au plafond voûté. Il plane une odeur assez désagréable d'égout. Un vieil interrupteur permet d'allumer une simple ampoule qui pend à un fil. De nombreuses caisses de bouteilles (soda et bière) vides et pleines sont entassées, ainsi que des chips et des bidons d'huile pour la friture sur des étagères. De quoi tenir quelques jours.

Un manche de pioche (pouvant faire office de gourdin) traîne dans un coin et de vieux tapis recouvrent le sol. L'un d'eux recouvre une grille d'évacuation s'ouvrant sur un court puits débouchant sur un conduit d'égout. La grille est assez lourde et est coincée (test de FOR difficulté 18 pour la décoincer et la soulever). Une personne de corpulence standard peut tenter de se glisser par l'ouverture pour se laisser choir dans l'eau du conduit d'égout. (Test de DEX difficulté 17, difficulté 15 en enlevant ses vêtements, difficulté 13 sans vêtement et en s'enduisant d'huile.)

Les égouts : Cette partie n'est pas décrite dans l'aventure et vous êtes libre de la gérer à votre façon.

Événement 1, le client abattu

Un SDF fait brusquement irruption dans le bar en criant : « *Le Président me l'avait dit ! Il le savait lui !* » Le patron semble connaître l'énergumène et lui demande de se calmer

Internet ? Pas de 4G dans le secteur. Et vue la qualité de la réception, lorsqu'il y a du réseau, afficher le moindre site en 3G ou envoyer un e-mail est un véritable calvaire.

Le téléphone fixe. Il y a un téléphone filaire dans le bar, mais des travaux dans la rue ont entraîné une coupure des lignes téléphoniques la veille au soir. Le rétablissement est prévu dans la journée... mais vue la situation, ce ne sera pas le cas. La « box » internet installée pour proposer du WiFi aux clients ne fonctionne donc pas non plus.

en l'appelant «Alek». Le pauvre homme continue à déblatérer des phrases peu cohérentes avec un fort accent slave, au sujet de secrets gouvernementaux et de ministres, tandis qu'il fait le tour des tables pour quémander une pièce. Au comptoir, l'homme au journal paye son café et, tout en se dirigeant vers la sortie, il demande à Dédé de donner sa monnaie au SDF. Au même instant entre dans le bar un homme qui, d'après sa carrure et son costume, ressemble à un vigile, et ce dernier salue l'homme au journal avec un grand sourire.

À peine l'homme au journal a-t-il passé le pas de la porte qu'une détonation retentit (test de PER difficulté 8 pour l'entendre) et il s'effondre sur le sol à deux mètres de l'entrée. Aussitôt, les cris résonnent dans la rue et les quelques passants visibles se dispersent comme une volée de moineaux. En moins de quinze secondes, la rue devient déserte et silencieuse, ne laissant que le corps du pauvre homme inerte, sa tête baignant dans une mare de sang. «*Que faites-vous ?*»

À partir de cet instant, mettez en route devant les joueurs un chronomètre de façon à ce qu'ils comprennent que le temps est compté, bien qu'ils n'en connaissent pas la raison. Cela devrait leur mettre la pression et les obliger à ne pas perdre de temps dans leurs décisions.

Les questions et hypothèses

Après ce premier événement et tout au long du scénario, de nombreuses questions vont traverser l'esprit des joueurs. Ne laissez pas filtrer le moindre élément ou indice. Au contraire, il est préférable que vous les laissiez en proie à leurs interrogations et à leurs doutes. Les seules questions auxquelles vous pouvez répondre concernent uniquement celles qui ont trait aux perceptions sensorielles de leurs personnages (ce qu'ils voient, entendent ou sentent, la façon dont ils perçoivent les PNJ et les événements), ainsi qu'aux éléments de leur environnement

immédiat (l'intérieur du bar et ce qu'ils voient par la porte et la fenêtre).

Questions types :

- A-t-on affaire à un terroriste ? Un tueur isolé ou un forcené ?
- Y a-t-il d'autres tirs ? Quelqu'un a-t-il vu d'où proviennent les tirs ? (Impossible à localiser).
- Qui est la victime ? (Le patron, la serveuse ainsi que le vigile connaissent l'homme qui s'est fait abattre. Il s'agit d'un habitué qui travaille à la banque à côté, tout comme le vigile.)

L'idéal serait que les joueurs se posent ces questions entre eux, ou à vos PNJ. Laissez aux joueurs le temps de réagir à l'événement et demandez-leur ce que font leurs personnages.

Évitez de soulever vous-même des hypothèses lors de leurs échanges, sauf éventuellement par le biais des PNJ qui peuvent en dernier recours poser ces questions, si la situation se tasse ou si vos joueurs sont aussi apathiques que des gastéropodes sous tranquillisants.

Quoi qu'il arrive, au bout de 5 minutes, passez à l'événement 2.

Si l'un des PJ se rend aux WC, vous pouvez passer directement à l'événement 3, qui se déroulera en même temps que l'événement 2.

Événement 2, la mort du brave

Encore sous l'effet du choc et de la surprise, le vigile réalise avec stupeur que la victime est l'employé de la banque où il travaille et qu'il venait tout juste de saluer. Si, dans les 5 minutes, aucun PJ n'a pris cette décision avant lui, le vigile, qui connaissait la victime, s'approche de la porte, accroupi et annonce :

«*On ne peut pas le laisser là comme ça ! Il est peut-être encore vivant ! J'y vais.*»
Protestations de certains PNJ terrorisés, il sort prudemment en regardant autour

de lui, puis il s'approche du cadavre, se penche sur le corps, et... Une détonation, un violent choc le projette sur le côté en lui emportant une partie du crâne dans une gerbe de sang. Son corps s'affale aux côtés de l'autre. « *Que faites-vous ?* »

La panique éclate dans le bar : crise de nerf, pleurs, prostration, voire agressivité selon les individus...

Tenter de sortir ?

L'agent de la DGSI traquant l'ingénieur est embusqué sur un toit avec un fusil de sniping (HK33EA2). Il obéit aux ordres et n'hésite pas à tirer sur toute personne sortant du bar pour éviter la propagation du virus. Les infos qu'on lui a données, c'est que toutes les personnes dans le bar sont contaminées par le virus, donc condamnées.

Si vous voulez faire sortir un autre PNJ du bar, il sera irrémédiablement abattu dans les 2 rounds après avoir franchi la porte. Si un PJ veut prendre ce risque, il subira automatiquement dans le même délai une blessure par balle, puis une autre à chaque round tant qu'il ne retourne pas dans le bar se mettre à l'abri (fusil de précision à lunette DM 2d6+3). N'oubliez pas que les dés de dégâts sont « *sans limites* » (sur un résultat de « 6 », on relance le dé et on cumule le résultat), ce qui peut amener rapidement à une blessure grave, voire à la mort.

Mais que fait la police ?

Les autorités ont été prévenues « *qu'un terroriste s'est réfugié* » dans le bar *Le Terminus*. Sauf que vous allez le voir, différentes versions officielles existent. Ce qui est sûr, c'est que dans l'heure qui suit, le quartier est bouclé, les habitants évacués ou confinés chez eux et les commerces et établissements de la rue sont fermés. À moins de prendre le risque de sortir du bar, les PJ et PNJ ne se rendent pas compte de la situation.

La vérité : Afin d'éviter une épidémie mortelle, éviter la panique et surtout

pour camoufler l'incident et l'existence du virus militaire, la DGSI a décidé de dissimuler le problème en créant une histoire de toutes pièces dont les PJ sont malheureusement les victimes.

La version officielle donnée aux médias : Un ou plusieurs dangereux terroristes ont tué deux passants dans une rue commerçante et se sont réfugiés dans un bar en prenant des clients en otage. Ils menacent maintenant de faire exploser une bombe. Les Forces Spéciales vont agir pour éliminer les terroristes et libérer les otages.

En réalité, les Forces Spéciales ont été briefée par une autre version, également fautive.

La version officielle briefée aux Forces Spéciales : Les terroristes auraient libéré un puissant agent pathogène létal et ont contaminé les otages qui n'ont plus que quelques heures à vivre. L'agent pathogène doit rester circonscrit au bar et la population ne doit pas être au courant pour éviter la panique. Ils ont pour ordre de supprimer toutes les personnes dans le bar puis de tout brûler au lance-flamme afin de détruire l'agent pathogène. L'incendie aura pour explication une défaillance de la bombe artisanale du terroriste qui a mis le feu sans exploser. Les morts sont les victimes des terroristes.

Questions types :

Ce second événement, très rapproché du précédent, va déclencher de nouvelles interrogations chez les joueurs, qui vont probablement essayer de vous soutirer des réponses ou des bribes d'informations. S'ils ont de l'imagination (et en tant que rôlistes, ils en ont généralement), il est probable qu'ils émettent de nombreuses hypothèses qui peuvent parfois devenir farfelues. Encore une fois, si les joueurs sont attentistes, relancez-les avec un PNJ qui leur pose ces questions.

- Pourquoi la police ou le SAMU n'interviennent-ils pas ?
- Le tireur est peut-être sur le toit ? Mais s'il descend et qu'il vient tous nous flinguer ?
- Peut-être que ces deux hommes ne sont pas morts par hasard ? Et s'il y avait un lien entre les deux hommes ? (Oui, ils travaillaient tous les deux à la banque proche). Peut-être est-ce un hold-up dans la banque à côté ?
- Peut-être n'est-ce qu'un gag de mauvais goût du genre « caméra cachée » pour voir nos réactions ?
- Et si à l'inverse c'est la police qui tirait ? S'il y avait un terroriste ou un dangereux assassin parmi nous ? Peut-être ont-ils juste l'information qu'il se trouve ici sans l'avoir identifié mais qu'ils ne peuvent pas se permettre de le laisser filer ? Mais tueraient-ils tout le monde pour un terroriste ? Les Russes l'ont bien fait en 2002 en gazant tout un théâtre avec plusieurs centaines d'otages pour éliminer quelques terroristes tchétchènes, alors pourquoi pas ?

Y a-t-il un terroriste dans la salle ?

Avec la peur, et certains PNJ comme Tèrese Garcia ou Christian Roux étant prêt à tout croire, la dernière hypothèse évoquant la présence d'un terroriste ou d'un assassin parmi les personnes présentes dans le bar peut rapidement provoquer une vive tension et une grande suspicion entre PJ ou PNJ. Chaque détail peut rapidement être mal interprété : un sac de sport un peu gros, une barbe un peu trop longue, un tatouage mystérieux, un teint un peu basané, un comportement trop solitaire, des propos étranges sur le gouvernement, la présence d'une arme ou tout simplement le délit de « sale gueule ». Avec la peur, le moindre élément peut devenir suspicieux et les comportements les plus

abjects peuvent se manifester, révélant la personnalité de chacun. Les PJ et PNJ risquent de se liguer les uns contre les autres, de demander des comptes et des preuves de leur « innocence » ou de leur bonne foi, et vouloir vérifier les affaires des uns et des autres.

Pensez à utiliser les éléments d'équipement des PJ et certains de leurs signes particuliers qui peuvent venir alimenter la paranoïa ambiante.

En termes de mécanique, le mieux pour installer ce climat est de demander régulièrement à chaque PJ des tests de PER et distiller ces détails en privé, sur un petit bout de papier ou dans le creux de l'oreille d'un joueur.

Y a-t-il des infos à la TV ?

La TV du bar ne capte que les chaînes hertziennes (TNT). Environ 45 minutes après l'événement 1, un premier « flash spécial » survient. Après 60 minutes, l'info est en boucle sur toutes les chaînes d'information et les premières images montrent des journalistes devant des barrières avec de nombreux policiers, quelque part dans le quartier. Distillez ces informations au compte-goutte comme le font les chaînes d'informations qui remplissent le temps d'antenne en répétant toujours les mêmes infos.

- Un individu c'est réfugié dans un bar après avoir tué des passants. On ne sait pas encore s'il s'agit d'un acte terroriste ou d'un forcené.
- On apprend qu'il y aurait 2 morts, et l'homme tiendrait les clients en otage. On ne connaît pas pour le moment le nombre d'otages.
- De nouvelles informations affirment qu'il s'agirait bien d'un acte terroriste et que l'homme pourrait avoir un ou plusieurs complices dans le bar.
- Le ou les terroristes menaceraient de faire exploser une bombe en cas d'intervention des forces de l'ordre.

Événement 3, les WC étaient fermés de l'intérieur

Alors que les discussions, les questionnements et peut-être les altercations vont bon train entre les PJ et PNJ, soudainement, 40 à 50 minutes après l'événement 1, à la surprise général, quatre coups résonnent à la porte des toilettes du bar.

Qui est aux WC ?

Faites faire un test de PER difficulté 12 aux PJ. Une réussite indique qu'avant le drame, le PJ avait remarqué qu'un homme corpulent était entré dans le bar en toussant pour se rendre aux toilettes. Un échec indique que le PJ n'y avait pas prêté attention et ne s'en souvient pas.

La porte des toilettes

La porte des WC « *homme* » est verrouillée (Solidité 15, RD 5). Personne ne répond mais on peut entendre quelqu'un qui gémit et sanglote de l'autre côté. Il s'agit évidemment de l'ingénieur-militaire.

Après ouverture de la porte :

Les toilettes sont propres mais mal éclairées, et une odeur de javel flotte dans l'air. À l'intérieur se trouve un homme plutôt rondouillard, une coupe de cheveux en brosse. Il est affalé sur le côté droit, le bras gauche appuyé sur le rebord de la cuvette des toilettes et la tête tournée vers l'intérieur comme s'il était en train de vomir. Il porte un jeans et une chemise noire. Un blouson a été jeté par terre dans un coin de la cabine. L'homme tient son téléphone mobile dans sa main droite. Il tremble et sue abondamment. Son souffle est rapide et rauque, et il tousse. Il semble à moitié conscient.

La réussite d'un test de PER difficulté 12 permet de remarquer une seringue usagée qui traîne sous la cuvette des WC.

La présence de cet homme fait subitement tomber les tensions et suspicions entre PJ et PNJ, et l'individu devient alors le nouveau centre de préoccupation et de questionnement.

Observer l'individu sans le toucher

En regardant de plus près le pauvre homme, on remarque qu'il a des boursofflures jaunâtres sur la peau du visage ainsi que des éruptions rougeâtres. Il sue à grosses gouttes et a du mal à respirer. Sa chemise présente des éclaboussures de vomi et est trempée de sueur. Après quelques minutes, du sang commence à couler de ses oreilles.

Fouiller

Fouiller ou examiner l'individu nécessite bien sûr de le toucher. Il n'a pas de papiers sur lui, uniquement son téléphone mobile (Voir *Examiner le téléphone mobile* ci-dessous, ainsi que l'encadré sur le virus et les risques de contamination).

La seringue

Elle est assez grosse. En l'examinant de près, on peut remarquer le logo « *danger biologique* » inscrit dessus, ainsi que celui d'un laboratoire, Biotechnica (ou tout autre nom de votre choix). Un test d'INT de difficulté 20 permet de savoir que ce labo est également un sous-traitant de l'armée. Une personne ayant fait des études de médecine ou travaillant dans le milieu médical bénéficie d'un bonus de +5 sur le test.

Le blouson

Le blouson a été jeté négligemment dans un coin des WC. La poche latérale gauche contient un trousseau de clés (les clés de chez lui) et une carte magnétique avec le nom et logo du laboratoire (la carte d'accès au labo). En le soulevant, on découvre en dessous un étui en plastique transparent de forme cylindrique contenant [nombre de PJ - 1] seringues prêtes à l'emploi. Qui n'aura pas d'injection ?



Le téléphone mobile

Le smartphone du « drogué » est simplement verrouillé par glissement, ce qui permet d'y accéder sans problème. Il contient quelques photos qui semblent indiquer que l'homme est un militaire : un selfie de lui en veste militaire, des silhouettes blanches en combinaison hermétique avec masque, des individus devant un véhicule militaire sur une base quelconque, des éprouvettes numérotées, des rats qui semblent malades. Un test d'INT difficulté 15 permet de reconnaître son insigne sur le selfie et constater qu'il s'agit d'un Ingénieur de l'armement 5^{ème} échelon (l'équivalent d'un Capitaine ou anciennement d'un Ingénieur 1^{ère} classe).

Son historique d'appels est vierge et ne montre qu'un seul numéro. De même, il n'y a qu'une seule conversation SMS correspondant à ce même numéro (voir la conversation en encadré). D'après l'heure des messages, l'échange a eu lieu lorsqu'il était dans le bar.

Le mobile semble capter du réseau, mais il n'a plus que 10 % de batterie. (voir l'encadré *De la gestion des téléphones dans le scénario*)

- **Appeler le numéro visible sur le mobile.** Si un PJ réussit à appeler le numéro visible, une voix d'homme répond immédiatement en lançant : « *Alors où en es-tu ?* ». Dès qu'un PJ répond, il y a un blanc, puis l'interlocuteur change de ton et demande à parler au « *Capitaine Fournier* » (l'ingénieur-militaire). Si les PJ annoncent qu'il n'est pas en état de parler, qu'il est inconscient ou mort, la communication coupe aussitôt et il ne répondra plus aux appels.

Explications pour le MJ : Le correspondant à l'autre bout du fil est le commandant Langlois, le supérieur de l'ingénieur-militaire Fournier, mais également un ami de confiance. Fournier l'a appelé avec une carte prépayée et Langlois essayait de l'aider et de le

rassurer avant que les Forces Spéciales ne se préparent à agir. Sa mort signifie pour le commandant qu'il n'y a plus rien à faire et que le vaccin est inopérant. Par ailleurs, les personnes dans le bar sont maintenant des témoins gênants de l'existence du virus et de son échange illicite avec Fournier qui pourrait le compromettre. Aussi, dès cet instant, il coupe tout lien et laisse faire le destin. De toutes façons, pour lui, toutes les personnes du bar sont condamnées.

Événement 4, les hommes en noir

Au bout d'une heure, le bruit d'un véhicule se fait entendre dans la rue. Il est possible d'apercevoir un fourgon noir du GIGN par la porte vitrée ou la fenêtre. Le véhicule s'arrête de l'autre côté de la rue, tandis qu'un second fourgon des Forces d'Appui Opérationnel passe devant le bar et semble s'arrêter non loin. Une demi-douzaine d'hommes du GIGN sort du premier. Détail inhabituel, ils portent tous des masques à gaz. Certains se placent de l'autre côté de la rue et mettent leurs armes en joue en direction du bar, tandis que d'autres pénètrent dans le bâtiment faisant face.

Les hommes du GIGN ne lanceront pas d'assaut tant qu'ils n'en auront pas reçu l'ordre. (voir l'Événement 2, *La Fausse version des faits connue des Forces Spéciales*)

Événement 5, The Walking Dead

Une dizaine de minutes après sa découverte dans les WC, le militaire sort des toilettes, ou se réveille et se redresse, d'un pas lourd et mal assuré jusqu'au beau milieu de la salle commune. (Cette scène peut tout à fait avoir lieu avant l'événement 4.) Ses yeux sont exorbités et vitreux, son visage couvert de croûtes jaunâtres et du sang coule de ses oreilles et de son nez.

LES SMS DU MOBILE DE L'INGÉNIEUR-MILITAIRE : Comment tu te sens ?

Mal je n'arrête pas de tousser.

Je me tape une fièvre de cheval depuis hier

Tu n'as pris une dose du vaccin ?

Et s'il n'était pas au point ?

Je te jure que ça marche !

Tous les patients témoins montrent des progrès après injection.

Je ne sais plus...

Fais-le tout de suite.

La prise trop longtemps après la contamination est beaucoup moins efficace. Fais pas le con !

Où es-tu ?

Dans un bar, rue du Terminus

J'arrive.

J'ai entendu des tirs. Tu vas bien ?

Ne viens pas. Me suis caché dans les WC du bar. J'ai pris une dose mais je crois qu'il est déjà trop tard.

Il m'en reste [nbre de PJ - 1]

Ils ont bouclé la rue. Tu es toujours là ?

Merde ! Ça veut dire qu'ils m'ont déjà retrouvé Il faut que je sorte d'ici.

OPTION FANTASTIQUE.

Si vous jouer dans un cadre fantastique, le militaire peut s'être transformé en zombie et attaquer les personnes du bar.

HOMMES DU GIGN OU DU RAID (6+6)

Utiliser le profil du Soldat, p. 303 de COC Livre de règles.

Il respire difficilement, en émettant un souffle rauque. Il s'immobilise et tend un bras vers vous en poussant un râle tel un zombie, puis s'effondre face contre terre et roule sur le dos.

Si quelqu'un s'approche de lui, il lance un « *pas toucher* » dans un dernier borbo-rygme avant de rendre son dernier souffle.

Cet événement a pour but de montrer la gravité de la maladie du militaire et les effets secondaires horribles qu'elle cause afin de provoquer de la crainte chez les PJ. Cela permet également d'expliquer (ou de confirmer) l'origine de toute cette situation.

Événement 6, les intouchables

À partir du moment où Dédé, le patron du bar, apprend ou comprend que l'homme des toilettes est malade et contagieux, il pâlit, retourne derrière le bar et se nettoie les mains à l'alcool ménager. Étant phobique des microbes, pour lui, toute personne ayant touché le malade ou ayant manipulé un objet lui appartenant est contaminée (ce qui est effectivement possible – voir encadré sur le virus et la contamination). Dès lors, cette angoisse ne le lâche plus : il est prêt à tout pour limiter les risques d'infection et il refuse qu'une personne possiblement contaminée l'approche. Il s'équipe d'un grand couteau de cuisine pour se défendre et, s'il en a l'opportunité, il s'empare de l'arme à feu d'une autre personne. Pour lui, la meilleure solution est de mettre les « *infectés* » en quarantaine, par exemple en les isolant dans la cave.

Tout PNJ du bar n'ayant touché ni le corps ni les objets qui appartenaient au militaire se range de son côté et va instinctivement se placer derrière le bar avec lui, formant ainsi le groupe des « *sains* » face aux « *intouchables* ». Sauf contexte différent, l'ex-flic et le voyageur

de commerce font partie des « *sains* ». Les PJ vont-ils également se diviser ?

En quarantaine !

Dès que Dédé se retrouve en position de force (soit parce que son groupe est plus important, soit en raison de la présence d'une arme), il demande aux « *infectés* » de descendre dans la cave avec le corps du militaire. Soutenu par ses comparses « *sains* », il n'hésitera pas à user d'intimidation pour les forcer à obtempérer (tir avec une arme à feu à proximité, voir blessure dans le bras ou la jambe).

Événement 7, l'assaut

Après l'événement 4, si des coups de feu sont tirés dans le bar ou si une bagarre violente éclate, les hommes du GIGN lanceront l'assaut dans les 5 minutes qui suivront. Équipés de tenues de combat NRBC (anti bactériologique), ils longent le mur près de l'entrée et observent discrètement l'intérieur avec un miroir (test de PER difficulté 20 pour le remarquer en étant attentif à ce qui se passe dehors). Un marteau frappe ensuite l'un des battants de la porte vitrée qui s'effondre en éclats de verre. Deux grenades étourdissantes (« *flash bang* ») atterrissent au beau milieu du bar puis les hommes du GIGN entrent brusquement et tirent à vue. Ils ne cherchent pas nécessairement à tuer, mais ils ne prennent aucun risque. Si les PJ sont toujours présents dans le bar au moment de l'assaut, les chances de survie sont quasi-nulles... Les seules échappatoires sont le monte-charge et la cave.

S'il n'y a pas de coups de feu, donc si les hommes du GIGN ne suspectent pas de danger immédiat, alors, ils n'entrent qu'au bout de 10 à 15 minutes. S'ils ne rencontrent pas de résistance, ils font allonger tout le monde sur le sol et font parler ceux qui sont là. Ils veulent surtout savoir si tout le monde est bien là. À la moindre contrariété, ils tirent. Dès

qu'ils ont leurs informations, passez à la séquence suivante *Après l'assaut*.

Dans ce cas de figure, la fuite éventuelle des PJ sera plus rythmée car le GIGN est vraiment sur leurs traces. Ça ne change pas grand-chose, mais à vous de le mettre en scène.

Après l'assaut. Le chef des opérations fait évacuer du bar les hommes du GIGN puis il se rend lui-même dans le bar équipé d'un masque et achève les éventuels blessés ou les prisonniers dociles d'une balle dans la tête. Il ressort ensuite.

S'il possède l'information qu'il manque des témoins, il fait donner la chasse par des hommes du GIGN, qui découvrent rapidement la cave puis la sortie sur les égouts ou le monte-charge vers l'étage. Les éventuels PJ survivants ont peu de temps d'avance.

Ensuite, le chef fait incendier le bar par un homme équipé d'un lance-flammes.

Le feu intense calcine assez rapide tout ce qui est à l'intérieur du bar. La fumée commence à filtrer par la trappe et à envahir la cave après 5 minutes (test de CON difficulté 5, +2 par minute pour ne pas suffoquer et perdre connaissance) et durant 10 minutes. Des PJ survivants ont donc tout intérêt à fuir par les égouts.

Après 15 minutes, la sirène de pompiers se fait entendre et le feu est rapidement maîtrisé avant qu'il n'ait le temps de se propager au reste de l'immeuble. En raison des risques de contamination, les pompiers évacuent à leur tour rapidement les lieux après avoir extraits les corps calcinés des victimes.

Pendant ce temps, dans la rue, des grilles recouvertes de toile sont déployées afin de former une palissade semi-circulaire devant le bar sur 4 mètres de rayon. Des policiers se tiennent tout autour afin d'empêcher quiconque de s'approcher. Une fois l'incendie éteint, dans les heures qui suivent, les ouvertures du bar sont refermées par des

panneaux de bois sur lequel sont posés des scellés.

La fin. Et après

Quoi qu'il arrive, une inspection plus minutieuse de l'intérieur du bar va être menée et la cave finie par être visitée. L'accès aux égouts n'était pas recensé sur les plans des autorités car il a été fait sans autorisation par l'ancien propriétaire. Les individus ayant réussi à accéder aux égouts peuvent fuir en ressortant

HOMMES DU GIGN (6)
Utiliser le profil du Soldat,
p. 303 de COC Livre de
règles.



LE VIRUS ET LE VACCIN

Le virus militaire est terriblement virulent et il n'existe aucun vaccin. Mais il n'est pas encore au point et il est possible d'en sortir vivant. Le vaccin expérimental aide simplement le corps à mieux lutter contre l'infection. Mais il est possible au vu des événements que les PJ en doutent...

Transmission : Le virus ne se transmet pas par voie aérienne, mais par contact physique direct avec les fluides corporels infectés (sang, vomi, urine, etc.), ou des objets ayant été en contact avec les fluides infectés (vêtement, téléphone mobile, éventuellement chaise ou sol sur lequel la personne hautement contaminée se trouvait, etc.). Le risque de transmission par la salive, les larmes ou la sueur est extrêmement faible. La transmission par la toux et les éternuements est inexistante, mais ça, les PJ et PNJ l'ignorent, et cela devrait les faire paniquer.

Contagion. Tout individu qui touche le corps du militaire malade maculé de vomis et de sang prend le risque d'être contaminé. Afin de conserver une atmosphère de paranoïa, faites discrètement un test de CON difficulté 12 à la place du joueur afin que ni lui, ni les autres joueurs ne sachent s'il y a un risque de contamination ou qu'ils sachent qui est infecté. En cas d'échec il contracte le virus. L'incubation de ce virus militaire est très courte, et les premiers symptômes se manifesteront après [1 + mod CON] heures. Dans ce laps de temps, la personne n'est pas contagieuse.

Déterminez les objets que vous considérez comme contaminés (la chemise du militaire, son portable, l'étui à seringue, la cuvette des toilettes, les zones du sol où reposera le corps) et faites bien attention à ceux qui les touche.

Les effets indiqués ci-dessous sont cumulatifs.

Phase 1. Symptômes grippaux : maux de tête, fièvre brutale, douleurs articulaires et musculaires, importante fatigue générale. La victime est *affaiblie*. Effectuez un test de CON difficulté 15 chaque heure pour tenter de mettre fin à la maladie. Trois réussites (pas nécessairement consécutives) indiquent une stabilisation et une guérison en 24 heures. Après trois échecs, la victime passe en phase 2 de la maladie.

Phase 2. Irritation de la gorge avec toux, difficultés à avaler, vomissements, diarrhée, éruptions cutanées formant des croûtes jaunâtres, conjonctivite. La victime est *ralentie* et *aveuglée* et perd 1 PV par heure. Ces PV ne peuvent pas être récupérés par le repos. Effectuez un test de CON difficulté 18 chaque heure pour tenter de mettre fin à la maladie. Trois réussites (pas nécessairement consécutives) indiquent une stabilisation et une guérison totale en 2d6 jours. Avec trois échecs, la victime passe en phase terminale de la maladie.

Phase terminale. Insuffisance rénale et hépatique, trouble neurologiques, hémorragies internes et externes (nez, gencives, oreilles, toux sanglante, selles sanglantes). La victime est *paralysée* et perd 1d4 PV par heure qui ne peuvent être soignés par le repos. Effectuez un ultime test de CON difficulté 25 (une dose du vaccin est indispensable pour réussir). Une réussite indique une stabilisation miraculeuse et une guérison totale en 1d4 semaines.

Le vaccin. La dose de vaccin doit être complètement injectée, sans quoi il n'a pas d'effet. Le bénéficiaire obtient un bonus de +5 sur ses tests de CON.

Si vous préférez jouer dans un cadre fantastique, vous pouvez modifier les effets de la maladie afin qu'elle transforme les personnes contaminées en zombies, par exemple.

par l'échelle d'un puits d'accès dans une autre rue éloignée. Quant à ceux qui ont fui par le conduit du monte-charge, ils pourront monter dans les étages et fuir par les toits. Dans les deux cas, après quelques heures au mieux, des hommes seront sur les traces des fuyards. Au pire, selon les événements, ils n'auront qu'une grosse vingtaine de minutes d'avance.

La conclusion ou la suite de cette aventure reste de votre ressort. Si les PJ se sont échappés, sont-ils définitivement

libres ? Sont-ils contaminés et malades ? La police ou l'armée les recherchent-ils ? Quel effet à le virus sur eux ? Si vous jouez dans un univers contemporain fantastique, le virus peut transformer ses victimes en morts-vivants ou bien provoquer des mutations ou déclencher des pouvoirs psychiques chez ceux qui y ont résisté. À vous de voir de ce que vous voulez faire de ce petit scénario... Votre imagination fera le reste...

Pierre Balandier

Les PNJ

Térèse Garcia (Cliente)

Utiliser le profil du Quidam, p. 303 de *COC Livre de règles*.

Apparence. Petite bonne femme un peu boulotte proche de la cinquantaine, Térèse montre un visage gris et fermé, et sa bouche tombante lui donne un air triste. Elle porte un sac à main et laisse un cabas à roulettes dans l'entrée (contenant quelques fruits et légumes).

Personnalité. Térèse est une femme qui s'ennuie dans sa vie. Elle n'aime personne, est suspicieuse en tout et sa naïveté lui fait croire n'importe quoi. Au fond d'elle, elle ne tient pas particulièrement à la vie, mais elle tentera quand même de sauver sa peau dans la mesure du possible, plus par peur de souffrir que par peur de la mort. Elle ne parle à personne mis à part à Dédé pour faire de la monnaie pour la machine à sous. Claustrophobe, elle peut vite paniquer dans un endroit confiné.

Histoire. Térèse ne travaille pas. Son mari commercial est toujours en déplacement aux 4 coins du pays et elle le voit peu. Afin de distraire sa petite vie monotone, elle vient régulièrement dans le bar pour jouer sur l'une des deux machines à sous où elle dépense jusqu'à 50 €.

Possession. Rien de particulier en dehors de son cabas et d'un parapluie accroché au cabas.

André « Dédé » ROSSI (Patron du bar)

Utiliser le profil du Quidam, p. 303 de *COC Livre de règles*.

Voie de la mécanique Rang 1

Voie du pilotage Rang 1

Apparence. Petit chauve au tempérament nerveux, Dédé porte un classique jean-chemise sous son tablier. Lorsqu'il ne prépare pas les commandes, boissons

comme sandwich, il nettoie son bar avec un chiffon ou un balai à frange pour nettoyer le sol à la javel. Il boite.

Personnalité. Dédé est phobique des microbes et de la saleté. Il aime savoir son bar propre et le nettoie à longueur de temps. C'est un maniaque de la javel. Mis à part ça, il est fan de voitures de course et plus spécifiquement de la Renault 8 Gordini, une voiture des années 60-70 dont il possède un exemplaire et a de nombreuses photos accrochées dans le bar.

Histoire. Dédé n'a pas fait beaucoup d'études et a commencé comme mécano. Il a fait pilote dans sa jeunesse sur des R8 Gordini et est tombé amoureux de cette voiture. Après un grave accident dont il s'est finalement sorti, il a changé d'orientation et a repris le bar de son père.

Possession. Le bar ! Un grand couteau de cuisine. De la javel ! Et une Renault Gordini au garage.

Aurélié ROBERT (Serveuse - étudiante en arts)

Utiliser le profil du Quidam, p. 303 de *COC Livre de règles*.

Voie des Arts Rang 2

Apparence. Jeune femme de la vingtaine, blonde aux yeux noisette, les cheveux longs attachés en chignon, plutôt jolie. Elle porte une jupe noire et une chemise blanche à manches courtes et un tablier attaché à la taille munis de poches dans laquelle elle range sa monnaie et un carnet de commande. Elle tient un plateau rond qu'elle manie avec beaucoup de dextérité.

Personnalité. Aurélié est une artiste dans l'âme et aime tout ce qui a trait à l'Art, notamment la danse, le dessin, et la musique. Elle fait justement de la danse et cela peut se percevoir dans sa façon de se mouvoir. Elle craque volontiers pour un homme ayant des talents artistiques, notamment les musiciens.

Mis à part ça, elle n'est pas très cultivée ni très futée.

Histoire. Aurélie est étudiante en art plastique et fait ce travail pour payer son appartement.

Possession. Son sac à main est derrière le comptoir mais ne contient rien de particulier.

Aleksander « Alek » NOVAK (SDF illuminé)

Utiliser le profil du Quidam, p. 303 de *COC Livre de règles*.

Voie des langues Rang 2

Apparence. La quarantaine, les cheveux longs et crasseux, le visage marqué par une vie difficile. Son regard est « instable », toujours mobile. Il porte des vêtements de récupération qu'il porte en couches successives. Du fait d'une hygiène douteuse, il sent fortement la sueur et l'urine. Il parle avec un fort accent polonais.

Personnalité. Alek a l'esprit malade. Il lit souvent des journaux récupérés dans les poubelles sans prêter attention à leur date. Sa paranoïa et mythomanie le poussent à inventer des histoires de complots en s'appuyant sur les informations qu'il lit. Il prétend avoir rencontré le Président (de la République ? lequel ?) qui lui aurait confié des secrets. Tout ceci n'a lieu bien sur que dans son esprit tourmenté. Il parle en français, mais parle le polonais sa langue maternelle et un peu anglais.

Histoire. Serge est un ancien professeur de lettres en Pologne dont l'esprit a « basculé ». Il a quitté la Pologne en abandonnant tout du jour au lendemain et a atterri ici au fil de son périple.

Possession. Quelques pièces jaunes.

Serge LEFEBVRE (Client - Ex-inspecteur)

Utiliser le profil de l'Inspecteur, p. 303 de *COC Livre de règles*.

Voie des armes à feu Rang 1

Voie de l'investigation Rang 2

Apparence. La cinquantaine très dégarnie, les cheveux gris très courts associés à une barbe courte grisonnante. Assez corpulent. Il est vêtu d'un pantalon noir, d'une veste grise sur une chemise à carreaux. Son visage montre un air renfrogné.

Personnalité. Aigri, Serge a tempérament agressif et dirigiste. C'est un grosier personnage et un véritable tyran si on lui donne un peu de pouvoir.

Histoire. Serge est un ancien alcoolique qui s'est fait virer de la police. Sa femme est partie avec les enfants. Depuis, il est au chômage et s'ennuie.

Possession. Pistolet moyen (cal. 38) DM 1d8 et son chargeur plein.

Emma DUBOIS (Client - Visiteuse médicale)

Utiliser le profil du Quidam, p. 303 de *COC Livre de règles*.

Voie de la médecine Rang 1

Apparence. Jolie jeune femme de 28 ans vêtue de vêtements de marques de luxe : bottes, jupe, manteau et grandes lunettes de soleil façon starlette. Ses mains sont manucurées, sa coiffure impeccable.

Personnalité. Sous son aspect « princesse » ne se préoccupant que de sa petite personne, Emma reste sensible aux malheurs des autres lorsqu'elle sort de sa « bulle ». Toutefois, il faut la brusquer ou qu'elle soit poussée dans les derniers retranchements pour qu'elle passe outre son côté princesse ne voulant pas se salir ou se mêler aux gens d'un milieu différent du sien.

Histoire. Emma vient d'une famille aisée et a toujours eu « une cuillère en argent dans la bouche ». Elle a commencé des études de médecine mais a arrêté pour faire visiteuse médicale. Ses seules préoccupations sont les rencontres avec des hommes distingués et

ayant de bonnes situations, la mode, et passer son temps au téléphone avec ses copines. Elle est juste venue dans le bar pour demander un chargeur afin de recharger son mobile dont la batterie est vide. Ce type de bar n'est pas le genre de lieu qu'elle fréquente habituellement.

Possession. Un mobile déchargé. Une petite bombe lacrymogène dans son sac à main. Trousse de maquillage, etc. Un sac cartonné d'une boutique de lingerie.

Souheil ZAINOUN (Client – Publicitaire)

Utiliser le profil du Garde de sécurité, p. 303 de *COC Livre de règles* (sans les armes)

Voie du discours Rang 1

Voie des exploits physiques Rang 1

Apparence. C'est un trentenaire de taille moyenne habillé très élégamment. Typé moyen-oriental, il est très brun et porte une longue barbe épaisse.

Personnalité. C'est un individu lâche et égocentrique. Son image et son apparence sont importantes. Séducteur, il essaie de toujours montrer un côté positif auprès des jeunes femmes présentes ou essaie de se rattraper auprès d'elles s'il a eu un comportement déplacé ou critiquable.

Histoire. Originaire du Liban, ce jeune cadre dynamique publicitaire a fait ses études en Angleterre et y vit une partie du temps lorsqu'il n'est pas en déplacement. Il s'est laissé pousser la barbe pour adopter un look *hipster* à la mode dans son milieu professionnel. De passage, il a profité d'une pause pour aller faire un peu de musculation dans une salle de gym du quartier et s'est arrêté au bar pour boire un café en sortant.

Possession. Un sac de sport contenant des vêtements de rechange, des chaussures de sport et une haltère. Dans une

poche du sac se trouve également un disque dur externe contenant ses fichiers de travail (documents, photos et vidéos). Il travaille actuellement sur la com' d'un produit pharmaceutique, aussi certaines photos et éléments en lien avec le monde pharmacologique pourraient faire croire, à tort, un lien avec le virus.

Christian ROUX (Client – Voyageur de commerce)

Utiliser le profil du Quidam, p. 303 de *COC Livre de règles*.

Voie des voyages Rang 1

Apparence. Brun, la quarantaine bien avancée, assez grand et mince, vêtu d'un costume anthracite et d'une chemise blanche avec cravate. Il ressemble à Lee Van Cleef.

Personnalité. Plutôt sociable et malin, il parle volontiers et fait des remarques pertinentes. Il a beaucoup d'humour. Il préfère dire qu'il vend des perruques (son ancien métier) plutôt que des sex-toys. Il ne quitte jamais sa mallette ou la garde toujours à portée de main. Il devient évasif et se referme dès qu'on lui demande d'ouvrir sa mallette. Il a honte des produits qu'il vend maintenant et fera tout pour éviter de dévoiler son contenu.

Histoire. Après avoir perdu son travail, Christian est resté voyageur de commerce, mais il propose maintenant de nouveaux modèles de sex-toys pour les sexshops. Sa femme n'est pas au courant de ce changement de travail et il ment sur la réalité des produits qu'il vend.

Possession. Une mallette qu'il ne quitte jamais et contenant divers sex-toys. Si la mallette est un peu trop remuée, il y a des chances qu'un sex-toys s'allume malencontreusement, provoquant une étrange et forte vibration à l'intérieur...

L'EXPOSITION

EN QUELQUES MOTS
New York 1920. Les PJ sortent d'une exposition au musée d'histoire naturelle mais se retrouvent à la sortie sans l'un de leurs amis. En retournant le chercher dans le bâtiment, ils s'embarquent pour une aventure qui va changer leur vie. D'étranges cultistes péruviens sont en effet en train de pratiquer un rituel maléfique et le pauvre ami des PJ en a été la victime sacrificielle. Et ce n'est que le début de l'horreur...

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Mystère/action
PJ • 5-6 PJ de niveau 1
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ☆☆☆

Ce scénario « 90 minutes » ambiance Cthulhu est parfait pour une soirée rapide d'initiation aux règles de COC, notamment le chapitre 3 sur L'épouvante. Sa structure est simple, met l'accent sur une action débridée et peut constituer une bonne accroche, traumatisante, pour un début de campagne occulte.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Metropolitan Museum of Art de New York, le Met. En 1920, Edward Robinson, archéologue spécialiste de la Grèce antique est le directeur du musée. L'établissement met alors en place une politique d'acquisition d'objets d'art antiques du Proche-Orient. D'abord quelques tablettes d'écriture cunéiforme et quelques sceaux, puis la collection du musée s'est étendue et abrite désormais des objets datant du début du Néolithique jusqu'à la conquête arabe de l'empire des Sassanides en 651. Œuvres babyloniennes, Assyriennes, entre autres, ainsi qu'une collection unique d'objets de l'âge du bronze.

Le Met a également acquis un lot d'antiquités péruviennes en 1882, notamment un Masque olmèque, dont la datation remonte quelque part entre le dixième et le sixième siècle av. J.C. Ce masque est en fait un objet maudit, le réceptacle pendant des siècles de rituels impies pratiqués par une tribu traditionaliste. Une véritable porte entre deux mondes. Le même après-midi que lors de la visite du musée par les PJ, un petit groupe de Péruviens, descendants de la tribu

en question ont décidé de frapper un grand coup. Actuellement, les tensions militaires entre le Chili et le Pérou sont importantes. Le président du Pérou en place est favorable au dialogue et à la diplomatie alors que les cultistes sont quant à eux rattachés à un parti favorable au rapport de force plus musclé. Ils vont tenter de mettre le feu aux poudres, montrer leur puissance et rappeler à tous que la modernité vers lequel le monde occidental court n'est rien face aux puissances mystiques qui dépassent l'Humanité.

Le lendemain de la visite des PJ, une visite officielle aura lieu au musée, menée par des représentants de l'administration américaine, le président du Pérou et des officiels chiliens. Les cultistes ont grassement soudoyé un garde du musée pour avoir accès au masque et pratiquer un rite maléfique pour invoquer une ombre de Yog-Sothoth qui aura pour mission d'assassiner le président chilien. Pour leur rituel, ils ont besoin d'une victime et ils ont à ce titre invité sous un faux prétexte leur compatriote Diego Gabriel, qui se trouve être également l'ami des PJ.

Introduction des PJ

Expliquez à vos joueurs que leurs personnages se connaissent et qu'ils se sont donnés rendez-vous à New York. Vous pouvez inventer une bonne raison d'être là pour chacun d'entre eux. Si vous possédez la boîte d'initiation COC *Cthulhu* dont l'histoire débute à New York, vous pouvez aussi tout à fait utiliser les personnages pré-tirés et leurs historiques.

Puis lisez-leur ce qui suit.

Metropolitan Museum of Art. Le « Met ». Nous sommes en 1920 et le célèbre musée situé à Central Park depuis les années 1880 entreprend l'acquisition d'objets d'arts antique du Proche-Orient sous la gouvernance de son directeur, l'archéologue spécialiste de Grèce antique, Edward Robinson.

La collection est vaste et votre ami Diego Gabriel vous a proposé de passer l'après-midi avec lui dans le dédale du Met, afin de découvrir de vos propres yeux les innombrables témoignages du passé de l'humanité. Tablettes d'écriture cunéiforme, objets datant du Néolithique ou de l'Empire arabe des Sassanides, collection unique d'objets de l'Âge de bronze, antiquités péruviennes antérieures au Christ et œuvres babyloniennes ou assyriennes... Le musée a enchanté vos yeux et fait bouillonner votre cerveau pendant de longues heures. Le tout agrémenté de discussions géopolitiques de haut niveau, animées notamment par votre ami péruvien qui est très inquiet de la tension militaire qui agite son pays et le voisin chilien. Il a notamment annoncé attendre beaucoup du sommet qui s'ouvre justement ici à New York demain entre les deux nations, sous l'égide de la diplomatie américaine.

Mais toutes les bonnes choses ont une fin, et l'heure de la fermeture vous a poussé vers la sortie du musée. La soirée vous appartient désormais. Perdus dans la foule des gens qui vous entourent, vous sortez enfin du bâtiment et vous retrouvez au sommet de l'escalier monumental qui mène à la porte d'entrée.

C'est le moment de demander à chacun des joueurs de donner le nom de leur personnage et de lire (ou improviser) leur description.

Puis, reprenez la mise en situation qui va suivre et qui lance l'aventure :

Dans l'enthousiasme de la visite, vous passez quelques longues minutes à vous remémorer ce qui a enflammé votre imagination. Puis, vous réalisez que vous attendez toujours votre ami Diego, que vous avez perdu dans la cohue de la sortie. Il reste quelques minutes avant la fermeture définitive du Met et vous décidez de retourner à l'intérieur, muni de votre ticket, pour retrouver votre ami. En effet, il doit repartir peu de temps après pour le Pérou et vous étiez convenu de vous dire au revoir avec les formes.

Après avoir expliqué à un agent contrôlant les entrées du musée que vous avez perdu votre ami, vous arpentez à nouveau les allées presque vides que vous avez parcourues plus tôt. Mais votre ami est introuvable pour le moment, et fatalement, la sonnerie de la fermeture retentit, et un gardien du musée, interloqué par votre présence, se dirige vers vous. Portant l'uniforme bleu clair des employés du Met et un magnifique couvre-chef, il arrive à votre hauteur.

« Mesdames, messieurs, désolé de vous importuner, mais le musée ferme ses portes. Puis-je vous raccompagner vers la sortie ? »
Que faites-vous ?

C'est désormais aux joueurs de décrire au MJ ce que disent (et font) leurs personnages. Assurez vos joueurs que leurs personnages n'ont aucun doute sur le fait que Diego se trouve dans le musée.

Retrouver Diego

Le gardien

Le gardien, Paul Smith, est un grand type à la mâchoire carrée, au teint pâle et aux cheveux blonds gominés. Il n'apprécie pas du tout que l'on se moque de son autorité. Il est évidemment dans son rôle lorsqu'il insiste, de plus en plus



fermement, pour raccompagner les PJ vers la sortie.

Notamment parce qu'il est celui qui a été soudoyé par les cultistes. Il ne sait pas exactement ce que les Péruviens vont faire, cela lui convient très bien d'ailleurs, mais il ne veut pas de problème. Dans son esprit, les cultistes vont sans doute se contenter de tenter de dérober un objet. Pas plus. Donc les PJ doivent partir. Il s'agit de sa première option. Ensuite, il va tenter de gagner du temps et de les mener en bateau. Il n'ira pas à l'affrontement physique même s'il tentera au début de faire jouer l'autorité de l'uniforme.

Il a dans une des poches de sa veste une enveloppe qui contient 300 dollars, le prix de son silence acheté par les cultistes.

Si les PJ lui expliquent la situation, demandez alors un test de PER à tous vos joueurs. Faites un test de CHA pour le gardien (il possède un Mod. de +1 en CHA). Si un PJ obtient un meilleur score que lui, il peut comprendre que Paul Smith adopte un comportement très suspicieux à leur égard.

Dans un premier temps, il propose gentiment :

« Puis-je vous aider à retrouver votre ami ? A quoi ressemble-t-il ? Restez ensemble et longez l'aile droite du musée jusqu'à la sortie tandis que je longe l'aile gauche. Rendez-vous dans 20 minutes à la sortie, le temps de remonter le chemin en vitesse. Si vous croisez mes collègues, dites-leur que vous avez déjà vu l'agent Smith et expliquez-leur la situation. »

Ce qu'il peut révéler

En toutes circonstances, même sous la menace, il préférera essayer de gérer lui-même la situation pour s'éviter des problèmes avec sa direction.

Ainsi, s'il est cerné par des PJ qui ne lui font pas entièrement confiance (s'ils

proposent par exemple de plutôt se charger de l'aile gauche à sa place). Il cherchera :

- à faire diversion ou à les amener sur une mauvaise piste. Par exemple, si les PJ le laissent partir, il fera mine d'être essoufflé en apparaissant soudainement : « j'ai retrouvé votre ami, il vous attend à la sortie. Il a été retenu dans les toilettes par une porte récalcitrante ». Les excuses qu'il trouvera sonneront toutes relativement fausses, car la pression de la situation le met de plus en plus mal à l'aise.
- acculé, il va tout simplement chercher à fuir la scène pour aller chercher du renfort. Car il comprend au final que cela commence à devenir chaud pour lui. Il se dit que face à des touristes trop curieux et des ressortissants étrangers, il a une chance que les autorités le croient lui si la situation dégénère vraiment. Il part donc en courant en utilisant son sifflet.

Si les PJ l'agressent physiquement, il utilise là encore son sifflet (dans la poche avant de sa chemise de travail) pour signifier un problème, ce qui fera rappliquer dans les 5 minutes d'autres agents situés à proximité. Cette fenêtre vous laisse suffisamment de temps pour que les PJ puissent tenter quelque chose avant d'être débordés. Faites-leur sentir l'urgence.

Diego !

Au moment qui vous semble le meilleur, quand la pression commence à vraiment monter avec le gardien, dans l'exploration des allées, ou au contraire si l'ambiance retombe un peu, relancez le jeu avec la scène suivante.

Diego surgit d'un couloir devant vous. Du sang lui coule dans le cou mais ce qui vous choque en premier lieu, et que vous n'oublierez jamais de votre, c'est son regard complètement halluciné où

PAUL SMITH

Pour le profil technique de Paul Smith, utiliser le profil du garde de sécurité, p. 303 de *COC Livre de règles*.

CULTISTE

Pour le profil technique des cultistes, utiliser le profil du Cultiste, p. 304 de *COC Livre de règles*.

PRÊTRE

Pour le profil technique du Prêtre, utiliser le profil du Prêtre de l'indicible, p. 305 de *COC Livre de règles*.
Pour rappel, il n'attaque pas les PJ et se contente d'invoquer l'ombre.

DIFFICULTÉ

Si vous n'avez que 3 ou 4 PJ de niveau 1, n'hésitez pas à réduire le nombre de cultiste de 2 à 1.

toute trace de raison a disparu. Il se jette dans vos bras. Au comble de l'horreur, vous remarquez tous que, solidement plantée dans ses cervicales, est fichée une étrange dague en obsidienne.

Diego est en train de mourir. Ses dernières forces lui échappent. Laissez les PJ tenter de le soigner ou de retirer la dague. Mais rien n'y fait, l'ami des PJ tente d'articuler quelque chose mais il décède irrémédiablement.

L'horreur indicible

Les feintes des cultistes

Au moment où Diego rend son dernier souffle, jouez la scène suivante.

Deux individus surgissent alors dans le couloir. Deux hommes dans la force de l'âge, habillé comme des gentleman, typés Amérique centrale. Ils échangent un regard et l'un d'eux s'avance vers vous et s'exprime dans avec un fort accent : « *Que se passe-t-il ? Qu'avez-vous fait à notre ami Diego ?* »

Les deux cultistes ne s'attendaient pas à tomber sur les PJ mais l'un d'eux prend l'initiative de bluffer, pour mieux déstabiliser les PJ et profiter de la surprise pour les éliminer.

Si l'un des PJ répond, jouez un peu la discussion puis lancez le combat. Si le combat tourne à l'avantage des PJ, cela devrait être le cas, les deux cultistes fuient dans une direction opposée à la salle où leur grand prêtre termine l'incantation de l'ombre, grâce au masque souillé du sang de Diego. Ils font ça pour gagner du temps et reviendront attaquer les PJ lors de la scène finale.

Quoi qu'il arrive, même si les PJ poursuivent d'abord les fuyards, au final, ces derniers devraient parvenir à s'enfuir. Préparez alors le grand final et lisez la scène suivante.

Le combat final

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Un borborygme étrange attire soudain votre attention. Un chant primitif dans une langue inconnu entame une étrange mélodie saccadée. La mélodie vous met particulièrement mal à l'aise. Sur le mur du couloir face à la pièce, une lumière étrange renvoie une ombre inquiétante. Vous pénétrez dans la salle olmèque et vos jambes manquent de vous abandonner. Un homme nu, ses vêtements modernes jetés sans ménagement au sol, le corps couvert d'inscriptions cabalistiques tient au-dessus de lui un masque en terre cuite noire, ébréché et dégoulinant d'une substance pourpre. La voix d'outre-tombe que vous avez entendu sors de son corps, à la fois envoutante mais venu d'un autre monde. Face à lui, sur le mur de pierre, la réalité se distord. Le voile de l'univers se déchire et il vous semble contempler l'espace-temps dans sa froideur la plus effroyable. Une énorme gueule monstrueuse semble se dessiner dans ces ombres. Une gigantesque main griffue s'agrippe à la limite de l'ouverture, comme si une créature voulait se glisser dans notre réalité. « *Que faites-vous ?* »

Le choc

Avant les actions des joueurs, demandez à tous de réussir un test de Choc (CHA difficulté 15) ou perdre 1PC. Voir l'ombre n'est pas une mince affaire pour un esprit baigné dans un monde rationnel. Le prêtre a presque terminé son invocation et l'ombre de Yog-Sothoth pourra se matérialiser dans notre monde dans quelques rounds (à vous de déterminer le meilleur timing). La priorité du prêtre est de finir sa mission. Pendant le combat, l'ombre peut attaquer uniquement avec ses Griffes d'ombre dans un rayon de 4-5 mètres autour du mur.

Le combat s'engage donc. Le prêtre se colle contre le mur. Dès le deuxième

round, les deux cultistes que les PJ ont déjà croisés débarquent et tentent de prendre les PJ à revers et les pousser vers l'ombre.

Les PJ ont tout intérêt à tuer vite le prêtre pour faire capoter l'incantation. S'ils dispersent leurs attaques sur l'ombre ou les cultistes, libre à vous de mener l'incantation à bout et là, il y a de fortes chances que vos PJ meurent tous. Faites ressentir cette tension.

Le voile se referme

Une fois que les PJ tuent le prêtre, le voile dans le mur se referme, l'ombre est aspiré hors de notre réalité dans un cri effroyable. Les deux cultistes tentent alors de fuir.

De nombreux sifflets retentissent alors dans les couloirs. Au loin, des bottes battent le sol. Les PJ ont quelques secondes avant que ne démarque la sécurité du musée au complet. Le voile est totalement refermé et les PJ vont devoir se dépatouiller de cette situation particulièrement confuse.

Dans les habits du prêtre, les PJ peuvent retrouver un carnet où figurent de nombreuses réflexions politiques ainsi que des documents, des avis de réunion et des fiches qui ont tous traits à la situation politique interne et géopolitique du Pérou et de la situation avec le Chili. Mais également des notes sur le fameux masque olmèque qu'ils pourront étudier plus tard.

Tenter de prendre le masque à ce moment de la partie serait une très mauvaise idée car les gardes vont s'apercevoir qu'il manque en vitrine. Les deux cultistes seront également arrêtés. De même, garder l'arme du crime (la dague en obsidienne), également volée dans une vitrine, et la cacher à la police va poser problème au PJ au moment de l'autopsie du corps de Diego... mais peut-être qu'à ce moment, les PJ seront déjà loin ?

Conclusion

Libre à vous, selon la suite que vous souhaitez donner à l'affaire et selon les actions de vos PJ et leur attitude vis-à-vis des autorités, de gérer la fin de l'aventure. S'ils s'en sortent bien et expliquent assez clairement la situation (n'hésitez pas à leur demander quelques jets de CHA), c'est-à-dire, sans rentrer dans des explications irrationnelles de monstres, de voile entre les mondes, etc... les autorités les remercient et les relâchent. Ils n'ont aucun mal à croire de bons Américains face à des voleurs et des assassins qui viennent d'un pays étranger. En revanche, s'ils rentrent dans des considérations ésotériques, il est fort probable qu'on les envoie faire un tour en centre de repos.

Pour une suite ?

Si l'histoire vous plaît, voici une piste pour poursuivre l'aventure. Des chercheurs indépendants férus de mystère peuvent avoir envie de rencontrer les PJ pour savoir ce qu'il s'est vraiment passé dans le musée. Ils pourront répondre à de nombreuses questions des PJ et leur donner envie de remonter la piste du masque olmèque, de la dague en obsidienne et de cette secte péruvienne qui semble apparemment prête à passer à l'action. Mais il s'agit d'une autre histoire. A vous de l'inventer...

Damien Coltice, avec l'aide de Thomas Berjoan



L'OMBRE DE YOG SOTHOTH

Pour rappel, l'ombre ne dispose que de son attaque de Griffes d'ombre et pas de son attaque magique d'enlèvement !

NC 4

FOR +2 DEX +4 CON +5

INT +0 PER +1 CHA +1

Init 18 DEF 14 PV 30

**Griffes d'ombre +5
DM 1d6+2**

Attaque magique (enlèvement) +4

Immunité : L'ombre subit seulement la moitié des DM des armes à feu ou des armes contondantes (mains nues incluses).

Enlèvement (L) : L'ombre s'enroule autour de sa victime et celle-ci doit faire un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, elle commence à aspirer la cible dans les ombres en lui infligeant 2d6 DM par tour. Lorsque la victime est réduite à 0 PV de cette façon. L'ombre disparaît avec sa proie.

VIANDE FROIDE

EN QUELQUES MOTS
Les PJ sont des « prospects », des aspirants membres d'un MotorClub. Le Président du MC leur confie leur première mission, qui servira à déterminer si l'un d'eux est digne de devenir un membre à part entière du Club. Sauf que la mission est une arnaque. Les PJ pensent trimbaler un cadavre d'un point A à un point B, alors qu'il s'agit tout simplement de la barbaque pour la soirée fêtant l'intronisation d'un nouveau membre. Les membres du MC vont coller tous les bâtons possibles dans les roues des bleus, allant même jusqu'à leur voler leurs bécanes.

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Rite initiatique
PJ • 2 à 4 prospects
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Débutants et tous niveaux

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★☆☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

Ce scénario a été proposé et écrit par l'éditeur du jeu One% lors de la précommande participative. Il est motorisé en COC et le jeu initial propose de jouer des bikers membres d'un MC, un Motor Club, un club de mauvais garçons se déplaçant à motocyclette. Si vous aimez les grosses cylindrées ou que vous avez envie d'aventures comme dans la série *Sons of Anarchy*, ce jeu est fait pour vous.

Introduction

Mode d'emploi

Ce scénario est conçu pour un groupe de 2 à 4 joueurs maximum. Il convient à tout type de MotorClub dont l'ancienneté est suffisante pour qu'il y ait 2 à 4 prospects (joueurs). Le type de business du MotorClub n'a pas d'importance. Les joueurs y interprètent exclusivement les prospects, qui sont chacun à un moment différent de leur période d'essai mais en qui le MotorClub a déjà confiance. De plus, un des prospects est à la fin de ladite période d'essai et doit passer full-patch prochainement. Ce scénario peut dès-lors être joué lors d'une campagne quand un prospect est en passe de devenir full-patch par exemple. Cette petite aventure pouvant être son dernier rite initiatique. Cette petite aventure qui peut se jouer en deux heures, pourquoi pas dans une temporalité « dans les conditions du direct », constitue un parfait scénario d'initiation à l'univers de One%.

L'histoire pour le MJ

Les PJ sont des prospects qui sont en train de gagner la confiance du MC, notamment l'un d'eux. Le Président a

préparé pour le soir une grande fiesta pour l'intronisation du PJ. Mais avant d'être accepté dans le club, les PJ vont devoir subir un rite initiatique, une sorte de mauvaise blague. Le Président leur confie la mission de convoier un paquet particulièrement suspect – tout est fait pour que les PJ pensent qu'il s'agit d'un ou plusieurs corps – d'un point A à un point B. Il s'agit en fait de la viande pour le barbecue du soir et les membres du MC vont rendre cette mission particulièrement épineuse pour les PJ.

Synopsis

Les prospects sont appelés par les membres du MotorClub qui leur assignent une mission, démontrant ainsi la confiance grandissante que ces derniers ont envers eux. Cette mission est simple. Il s'agit de récupérer un colis auprès du gérant d'une boucherie puis de le livrer deux heures plus tard à proximité d'une usine de retraitement. Mais tout ne se passe pas exactement comme prévu, car les prospects se font voler leurs motos dès les premiers instants de l'aventure. Ils n'ont alors plus que les deux heures prévues pour récupérer leurs motos avant de livrer le colis à temps sans quoi ils risquent de perdre toute crédibilité auprès du MotorClub.

Introduction des PJ

Accueil des prospects

Le MotorClub vous a convoqué à la table de réunion. Pour la plupart d'entre vous, en tant que prospects, il s'agit de la première fois que vous pénétrez dans cette pièce « secrète » pour y faire autre chose que le ménage ou

NOTE AU MENEUR DE JEU

L'accent est mis sur la confidentialité du colis, pour que les joueurs n'apprennent pas trop tôt que toute cette histoire n'est qu'esbroufe.

Le Président insiste aussi sur le personnage de Willy, afin de s'assurer que tous le surveilleront, ce qui laissera le champ libre au MotorClub pour piquer les bécanes des prospects. L'accent est mis également pour que le prospect qui passe bientôt full-patch prenne sa bécane dans le but d'être certain de pouvoir piquer précisément la sienne.

Logiquement, les cartouches à blanc devraient être marquées comme telles. Dans le cas présent, le Sergent d'armes, ne voulant pas gâcher la surprise, a retiré le marquage. Il faut donc examiner les cartouches avec attention pour se rendre compte qu'il ne s'agit peut-être pas de cartouches ordinaires. Un jet d'INT difficulté 20 est nécessaire, et il serait étonnant que les personnages pensent à faire une telle action.

le ravitaillement en bières. Vous êtes à la fois ravis mais anxieux de savoir ce qui se trame derrière cette première convocation dans l'Antre que vous convoitez depuis des mois.

Les membres du MotorClub ont l'air graves et solennels. Leur comportement vous fait penser qu'une information importante va être divulguée. Après un long et pesant moment de silence, le Président prend la parole...

Il explique qu'il faut récupérer un colis chez Willy Le boucher, le gérant d'une boucherie à l'autre bout de la ville. Deux gars devraient suffire mais le Président préfère prendre ses précautions en envoyant tous les PJ. Il précise que le contenu du colis ne les regarde pas et qu'il est formellement interdit de l'ouvrir. Le Président est très sérieux quand il annonce cela et on devine aisément que les prospects risquent de s'exposer à une sentence très désagréable si la consigne n'est pas respectée.

Une fois le colis récupéré, ils ont deux heures à tuer car l'usine de retraitement pour évacuer le colis n'est qu'à 20 minutes de route. Le Président signale qu'ils n'ont pas eu le choix et que c'est comme ça, c'est tout. Il sait que deux heures c'est long mais ils ont intérêt à ne pas attirer les regards sur eux. Hors

de question de revenir au Club avec le colis.

« Vous choppez le truc, vous vous planquez et vous attendez l'heure prévue. »

Le Prés' explique également qu'un des gars devrait prendre la camionnette pour transporter le colis vu que, d'après Willy, il est très lourd et volumineux. Il regarde ensuite le prospect qui passe prochainement full-patch et lui dit : « Toi t'iras en bécane et tu montres le chemin ».

Il précise encore de se méfier de Willy, car il est un type du genre furax et le MotorClub connaît son côté caractériel : « Vous ne le quittez pas des yeux et vous vous pointez tous au rendez-vous devant lui, qu'il sente que ce n'est pas le moment de tenter un truc pas net. Croyez-moi, vous ne serez jamais trop pour le surveiller. Mais l'abîmez pas, hein, il rend de bons services au Club. »

Balles à blanc

Le sergent d'arme prend la parole pour demander si les prospects sont armés. S'ils répondent par l'affirmative, il sourit de satisfaction et demande à vérifier les flingues. Ensuite, il se retourne et, discrètement, sur la table à l'arrière, il remplace les chargeurs pour équiper les flingues de cartouches à blanc. Si, au contraire, les prospects ne sont pas



armés, il leur tend des armes de poing en précisant qu'elles sont chargées ; sans préciser à blanc évidemment. Si un prospect tente de vérifier son flingue, le sergent gueule et demande s'il compte remettre sa fonction en doute.

Si les prospects posent des questions, les membres du MotorClub s'énervent et s'impatientent rapidement leur disant de se contenter de faire ce qui leur est demandé. Aucune autre explication ne leur sera fournie et ils doivent obéir, un point c'est tout.

Acte 1, Willy le boucher

Le commerce de Willy est une boucherie tout ce qu'il y a de plus normale, située au bord d'une route où il est aisé de se stationner. Un passage latéral permet aux camions de livraison d'apporter la marchandise par l'arrière du magasin, directement dans la chambre froide. Il est fortement probable que le colis qui vous attend se trouve précisément dans cette pièce à l'arrière.

Quand les PJ pénètrent dans la boucherie, reprenez :

Willy, du haut de ses 2 mètres, doit certainement manger la plupart de ses invendus. Sa panse disproportionnée en la meilleure preuve incontournable. Le tablier couvert de sang, il est occupé à détailler une grosse pièce de bœuf au hachoir. Il lance un coup d'œil à votre dégainé générale puis lance un : « *Putain c'est pas trop tôt, vos trucs commencent à dégeler, là !! C'est dans le fond !* »

Plaçant le hachoir à sa ceinture, il demande aux PJ quel moyen ils ont prévu pour transporter le colis et indique, après que la réponse ait été donnée, qu'ils peuvent faire reculer le véhicule

NOTE AU MENEUR DE JEU

Il est impératif de laisser les bécanes seules et sans surveillance devant la boucherie. Les recommandations du MotorClub, la disposition des lieux et l'attitude de Willy sont autant d'éléments qui doivent conduire à cette situation. Si un des prospectus décide de surveiller les bécanes, les trois autres n'arrivent pas à porter le colis et doivent logiquement appeler à l'aide. Car Willy ne bougera pas le petit doigt.

Pendant ce temps, quelques membres du MotorClub attendent le signal avec un véhicule assez grand pour embarquer les bécanes. Le signal est donné par Willy, qui est évidemment au courant, en tournant le panneau sur la porte d'entrée et en fermant les persiennes. Dès que la voie est ainsi libre, les gars du MotorClub sortent de leur planque et chargent sans un bruit les motos sur leur véhicule. Il ne leur faut pas plus de 3 minutes pour embarquer les bécanes.

Le fameux « *colis* » est en réalité une housse mortuaire remplie de viande pour le barbecue qui doit avoir lieu au lac. Logiquement, les menaces du Président doivent être suffisantes pour empêcher les prospectus d'ouvrir le colis. S'ils tentent quand même d'y jeter un œil, une attache autobloquante type *colson* bloque les tirettes d'ouvertures.

dans le passage latéral pour faciliter le transport. Une fois que c'est fait, il retourne le panneau se trouvant à l'entrée du magasin, signalant que son commerce est fermé, tourne les persiennes pour obscurcir l'intérieur de la boucherie et ferme la porte de devant à clef. Ensuite, il invite les prospectus à le suivre dans l'arrière-boutique. Si un des joueurs reste dans le magasin, Willy lui dit que ses potes vont avoir besoin d'aide car « *un poids mort c'est lourd* » et que lui, il ne touche pas à « *ce genre de viande* ».

Le colis et la surprise

Tandis que les motos sont en train d'être emportées, dans la chambre froide, Willy montre le colis à embarquer : une housse mortuaire suspendue à un crochet de boucher. Ce colis pèse plus de 100 kg (adaptez au nombre et à la force des PJ) et il n'est pas aisé de le transporter. Le sac est glacé, huileux, et il glisse continuellement. N'hésitez pas à leur demander quelques tests de FOR.

Une fois leur paquet chargé, les prospectus sont sensés repartir. Qu'ils sortent par l'allée ou par le magasin,

ils s'aperçoivent que leurs bécanes ne sont plus là... Il n'y a plus que la camionnette. Leur sang ne devrait faire qu'un tour. Sans bécane, plus de Club et, en plus, en signant en tant que prospectus, ils ont légué la propriété de leurs motos au Club le temps de leur écolage. Appeler le MotorClub et passer pour des bons à rien n'est certainement pas une option. Ils doivent trouver une solution par eux-mêmes.

Acte 2, l'enquête

Immédiatement, pour mettre la pression, l'un des prospectus reçoit un texto du Président disant qu'ils sont censés avoir le colis et qu'ils n'ont pas intérêt à merder. Le Président n'attend pas forcément de réponse et ne répondra d'ailleurs même pas si les prospectus appellent.

Enquête de voisinage

Willy

Willy ne dispose pas de système de surveillance. Il dit n'être au courant de rien et il est prêt à faire face aux menaces des prospectus. Il sait que s'il vient à faire capoter le plan du Président, il

WILLY

Utilisez le profil du Gros bras, p. 304 de *COC Livre de règles*.

Sauf que Willy n'a pas de pistolet. Il tente de se défendre s'il est agressé, va menacer les PJ de son hachoir (1d6+2 DM) mais ne riposte pas.

risque bien pire. Il est donc prêt à encaisser une ou deux beignes pour le bon déroulement du plan.

Discman

En face de la boucherie, le patron d'un magasin de disques passe le balai devant son commerce. Il a tout vu. Des gars sont arrivés très vite, ils avaient l'air très organisés. Ils ont mis les motos sur un plateau et sont partis tout aussi vite. La direction prise pourrait être celle de l'autoroute ou vers une zone industrielle de la ville. Il ne peut identifier personne, mais il lui a semblé que les voleurs avaient la même dégaine que les PJ. Il n'a malheureusement pas vu de patch (les membres du MotorClub avaient retourné leurs vestes). Par contre, il peut identifier de quelle entreprise le camion venait. Il s'agit d'US Cars Repair, une société de dépannage auto, dont la casse se trouve à quelques 5 km de là.

US Cars Repair

Quand ils arrivent sur place, les prospects trouvent ouvert le grillage donnant sur la cour où sont stockées les voitures, mais personne à l'horizon.

En s'approchant de l'accueil, une petite cabane en préfabriqué, les PJ peuvent aisément entendre le bruit d'un rechargement de fusil à pompe suivi d'un : « *Dégagez !!! Vous n'en avez pas assez ? Vous m'avez déjà piqué mon camion, vous voulez quoi maintenant ?* ». N'ayant pas d'autre moyen de locomotion que la camionnette chargée de « *cadavres* », il y a fort à parier que les prospects essaieront de ne pas trop attirer l'attention sur eux.

Après une négociation facile, Jerry, le gérant, accepte de baisser son arme et d'écouter les PJ. Jerry signale qu'il a déposé une plainte à la police pour le vol de son camion. Il peut aussi informer que pour lui, les voleurs étaient des bikers, mais que sur la vidéo surveillance dont il dispose, on ne voit pas les

patches. La vidéo, de mauvaise qualité, montre 2 bécanes et une bagnole arriver. Un type descend de la voiture et se dirige vers le camion pour le voler. La vidéo est de trop mauvaise qualité pour identifier quiconque.

Les contacts personnels

Si les joueurs ont les Moteurs « *J'ai plein d'amis* » ou « *Ami d'enfance* » et que celui-ci est un policier, il est tout à fait envisageable d'obtenir des informations par ces biais.

La police

La police a bien enregistré une plainte de la part de Jerry pour vol d'un camion professionnel attaché à l'US Cars Repair. Si un joueur a un policier dans ses contacts, ce dernier accepte sans problème de le tenir informé de l'évolution de l'enquête. De plus, il informe que ce n'est pas la première fois, durant ces dernières semaines, qu'un vol comme celui-là est commis. Il semblerait qu'un marché clandestin de pièces de motos et de voitures volées soit en cours en ville, mais la police n'en sait pas plus.

Le marché noir

Un receleur ou un garagiste peut informer les joueurs qu'un marché noir existe mais qu'il ne trempe pas dedans. Il peut se renseigner et informer les personnages joueurs dès qu'il en saura plus.

Une bonne pression

Alors que les personnages se rendent d'un endroit à un autre, ils s'aperçoivent qu'une voiture de police s'est positionnée derrière eux et les suit. S'ils n'accéléraient pas et continuaient de rouler normalement, la voiture finit par tourner dans une rue perpendiculaire. Fausse alerte.

Mais à peine quelques minutes plus tard, une sirène bitonale se fait entendre et les PJ s'aperçoivent qu'un véhicule de police, gyrophare actif, les a « pris en chasse ». Une voix, venant du haut-parleur de la voiture de service, ordonne à la camionnette de se ranger. Deux choix s'offrent aux joueurs : fuir ou s'arrêter. Dans le premier cas, les joueurs devraient savoir que leur camionnette n'est pas très performante et que la fuite semble du coup très hasardeuse.

Le policier présente une valeur d'Adresse/Conduite-4 roues additionnée de 7/4 et la voiture a 13 en Vitesse et 11 en Maniabilité. De plus, ils doivent se douter que les renforts ne sont pas loin étant donné qu'il s'agit de la deuxième voiture en peu de temps qu'ils ont vu. À moins d'avoir une très bonne idée, ils pourraient se mettre dans de beaux draps, se faire arrêter et donc échouer dans leur mission (voir plus loin l'encadré *Et si mes PJ échouent*).

Si les PJ s'arrêtent, le flic s'approche calmement de la camionnette, salue et demande les documents de bord de la camionnette ainsi que les papiers du conducteur. Il demande également si les joueurs savent pourquoi il les a arrêtés, le motif réel étant simplement qu'un feu arrière ne fonctionne pas. Le flic ne dresse pas de procès-verbal mais donne seulement un avertissement

et une demande de mise en ordre. Le véhicule devra être présenté sous un mois dans un poste de police pour montrer qu'il est réparé.

Le policier salue à nouveau et souhaite une bonne journée.

Acte 3, Heure H-1

Une heure avant la remise supposée du colis, un ou plusieurs des événements suivants se déclenchent. Le premier est obligatoire, les suivants sont au choix, suivants ce que les PJ ont fait au cours du deuxième acte.

Obligatoire :

- Le président envoie un nouveau texto signalant que le lieu de rendez-vous pour l'évacuation du colis a changé et qu'ils doivent l'amener au lac. Il est ajouté que la décharge est « corrompue ». Les prospects doivent savoir que cela signifie que des flics ou une organisation criminelle rôdent.

Au choix :

- Le receleur ou le garagiste appelle les PJ car il a des informations intéressantes. Il a trouvé le lieu de stockage des pièces volées, dans le zoning nord de la ville, et il donne l'adresse exacte.

ET SI LES PJ OUVRENT LE SAC ?

Il n'est pas du tout impossible qu'à un moment donné, les PJ décident d'ouvrir pour savoir exactement ce que contient le sac. Déjà, il leur faudra un moment et quelques tests appropriés pour avoir la certitude que la viande n'est pas d'origine humaine comme ils auraient pu le soupçonner au départ.

Ensuite, comment réagira le Président, si les PJ ont ouvert le sac, lors de la scène finale ? À vous de voir selon la réaction des PJ. Si les prospects acceptent la blague et le bizutage avec humour, le patron ne leur en voudra sans doute pas trop, surtout s'ils ont été vaillants par ailleurs. Il pourrait même y voir un signe d'intelligence. En revanche, si les PJ le prennent mal et se montrent défiants, le Président du MC pourrait très mal le prendre et pourquoi pas refuser l'intronisation du nouveau membre. Dans l'ensemble, cela dépend de la façon dont s'est déroulée la partie et l'ambiance que vous souhaitez mettre à la table.

ET SI LES PJ ÉCHOUENT ?

Et si les PJ se font arrêter ? Ou s'ils galèrent vraiment à se dépatouiller de la situation ? En gros, c'est à vous de juger. Selon leurs actions, cela pourrait plaire (si cela reste relativement bon enfant ou dans le domaine du potache) ou au contraire vraiment déplaire au Président (s'ils finissent en prison en raison d'actions inconsidérées qui pourraient retomber sur le Club, par exemple).

MOTOR CLUB MEMBER

Utilisez le profil technique du Gros bras, p. 304 de *COC Livre de règles*.

- Jerry, le gérant de l'US Cars Repair, contacte les prospects (si ceux-ci ont laissé un numéro) et indique que son camion a été retrouvé dans le zoning nord de la ville.
- La police informe son contact que le camion a été vu dans le zoning industriel nord de la ville et que la police devrait y intervenir dans les trente minutes.



Le zoning nord

Même sans l'adresse exacte, l'entrepôt est aisément localisable.

Il s'agit d'un bâtiment de 50 mètres de large sur 75 de long. Sur la façade avant, une grande porte de garage permettant le passage de camions est fermée. Juste à côté, une porte standard semble entrouverte. À première vue, il est impossible de faire le tour du bâtiment.

À l'intérieur, un atelier mécanique de fortune est installé et les bécanes des gars sont là, à moitié désossées. Une mezzanine fait le tour de l'entrepôt.

Dès que les joueurs avancent, des coups de feu sont tirés depuis le balcon, et un *gunfight* démarre.

Avant que le *gunfight* ne devienne trop long ou que les prospects avancent en risquant de bloquer le reste du MotorClub, une grenade incapacitante est lancée... Profitant du désordre occasionné, le MotorClub se met en route, chacun monte sur sa bécane qui était planquée et se casse vite fait. Le MotorClub a pris assez de précautions pour n'avoir aucune chance d'être poursuivi.

Les motos des prospects ne sont pas complètement démontées. Quelques pièces ont été enlevées et jonchent le sol, mais les motos sont fonctionnelles. Une seule pièce est réellement manquante, le garde-boue de la moto du prospect passant full-patch.

Deux choix s'offrent aux personnages joueurs : soit partir tout de suite avec des bécanes un peu démontées mais tout à fait fonctionnelles et arriver à l'heure, soit prendre le temps de remonter les bécanes et arriver à coup sûr en retard. Tous les outils sont disponibles pour remonter les bécanes.

NOTE AU MENEUR DE JEU

Faire le tour du bâtiment est possible mais il serait bon d'insister sur le temps qui passe et sur le retard que doivent vouloir éviter à tout prix les PJ. Les tirs proviennent bien entendu du reste du MotorClub, qui est planqué sur la balustrade entourant l'entrepôt. Ils tirent soit avec des cartouches à blanc, soit à quelques mètres à côté des prospects afin de n'avoir aucune chance de les toucher. Bien qu'ils se sont assurés que les armes des prospects soient chargées à blanc, ils se mettent à couvert sérieusement au cas où ceux-ci se seraient armés d'autres flingues.

Logiquement, aucun risque de blessures n'existe, les jets de dés doivent être faits pour que les joueurs pensent que c'est bien réel et que la vie de leurs personnages est en danger. Sur un très beau jet de dés d'un PJ, n'hésitez pas à « jouer » la blessure d'un membre du MC. Après tout, il ne serait pas illogique que ces derniers « jouent » également la comédie dans cette mascarade.

Arrivée au lac

Le lac est situé sur la propriété privée d'un des amis du MotorClub. Le terrain qui l'entoure est complètement clôturé et deux full-patches font les vigiles devant l'entrée. Que ce soit pour les bécanes légèrement démontées ou pour le retard, les gars à l'entrée ne se gênent pas pour se moquer gentiment des prospects. Ils leur demandent d'attendre, le temps de fermer la grille et de les suivre. Ils verrouillent la grille avec une grosse chaîne et un cadenas, enfourchent leurs bécanes et tracent la route jusqu'au lac.

Au détour d'un virage, une plage de galets et une bonne soixantaine de bécanes à l'arrêt apparaissent. Sont également présentes une tonnelle abritant un bar et un pick-up avec, à l'arrière, des enceintes d'où une musique rock est diffusée. Des hangarounds applaudissent l'arrivée des PJ, mais surtout, celle du prospect.

Le verdict du Président

Au milieu du chemin, les gradés du MotorClub sont plantés avec le garde-boue manquant de la moto du prospect. Le Prés' l'appelle, un sourire

surdimensionné aux lèvres : « *Alors mon gars, on sème ses pièces de bécanes dans la ville ? C'est pas très sérieux pour un full-patch des « nom du MotorClub ».* Allez, vire-moi ce blouson, on a quelque chose pour toi » Et le parrain du prospect tend une veste full patch aux couleurs du club. S'ensuit une série d'accolades de félicitations.

Le Président reprend ensuite son sérieux et demande s'ils ont le colis, après quoi la fête pourra commencer, car les gars n'en peuvent plus. Le Président ordonne que la housse mortuaire soit posée à côté du barbecue et demande à l'un des prospects de l'ouvrir et de mettre la viande sur le feu... En ouvrant le sac, les prospects s'aperçoivent que Willy le boucher a disposé les paquets de viande de sorte que cela ressemble à la forme d'un corps humain... Le Président, une bière à la main, lâche : « *Vous pensiez quand même pas qu'on allait vous faire traverser la moitié de la ville avec un cadavre, ce n'est pas le style de la maison...* »

Toute la nuit est dédiée à la fête. Le tout agrémenté de bonne bidoche...

Steve Goffaux

LA LOI DE LA JUNGLE

EN QUELQUES MOTS
Des recherches secrètes à des fins militaires sont menées au zoo de San Diego. Le virus créé, testé sur les primates, se retrouve dans la nature et contamine les animaux qui à leur tour contaminent les visiteurs. Très rapidement, c'est toute la ville qui risque d'être infectée. Les PJ vont devoir sauver leur peau tout en essayant d'endiguer l'épidémie et de sauver le maximum d'innocents...

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Linéaire et ouvert
PJ • PJ de niveau 4
MJ • Tout niveau, capable d'improvisation
Joueurs • Tout niveau
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Ce scénario court permet d'introduire les règles *Zombies* du livre de base de *Chroniques Oubliées Contemporain*. L'épidémie transformant la population en zombies n'est pas encore déclenchée et les PJ ne possèdent pas de voies du survivant (voir p.104 de *COC Livre de règles*). Afin d'exploiter ces règles, l'idéal est de donner un rang d'une des voies du survivant à la fin de l'acte 1, en fonction de la manière dont le personnage a réagi. Par exemple, s'il a combattu activement les zombies, donnez-lui un rang dans la voie du fossoyeur et, s'il a dirigé le groupe de manière efficace, offrez-lui un rang dans la voie du leader.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Depuis une dizaine d'années, le zoo de San Diego peine à trouver des fonds pour réaliser les travaux nécessaires au bien-être des animaux et surtout pour rembourser leurs créanciers publics et privés qui se montrent de plus en plus pressants. Le directeur du zoo a demandé à deux chercheurs du *San Diego Zoo Institute for Conservation Research* de concevoir un programme d'étude secret sur les primates, en partenariat avec un obscur département militaire, le *ZO-office*. Il s'agit de développer un virus qui, en infectant le système nerveux et immunitaire de l'individu, déculperait la force physique et mentale, et devrait procurer une impressionnante résistance aux armes chimiques et bactériologiques. Après des réticences compréhensibles, les deux chercheurs sollicités du *Wildlife disease laboratory*, **le directeur Brice Ridein**, et **la chercheuse Camelle White**, ont fini par

accepter en échange de promesses de financements importants pour d'autres recherches. Le service primatologie du zoo n'est pas au courant des expériences menées sur leurs protégés.

Pour aider à la contamination, les deux chercheurs ont utilisé la forme simiesque du VIH comme vecteur. Les premiers essais se sont montrés peu concluants, entraînant une mort rapide et violente des deux cobayes chimpanzés. Leurs cadavres sont conservés depuis dans le laboratoire secret aménagé dans le sous-sol de l'*Otto Center*, au sud du zoo. Fait étonnant, ils ne se décomposent pas, ou très lentement, malgré l'absence de signes vitaux. Camelle et Brice prélèvent régulièrement des tissus pour les analyser, sans comprendre la raison. En réalité, les deux chimpanzés ne sont pas totalement morts, et le virus continue d'agir, son ADN intégré au génome des cellules cibles.

Une maladie qui coûte cher

Malgré un protocole de sécurité bien rodé, le laboratoire est découvert la veille du début du scénario par **Jane Odd, une soigneuse du zoo**. Au petit matin, elle s'y infiltre alors que Camelle sort du laboratoire pour aller dormir. Elle vole des tubes à essais contenant le virus, pensant les faire analyser pour ensuite dénoncer la direction du zoo et les maltraitances faites aux animaux. Elle n'a pas le temps de les mettre en lieu sûr et entame sa journée de travail, s'occupant en priorité des primates. Malheureusement, un des tubes tombe et se brise dans l'enclos des gorilles. Elle ne s'en aperçoit pas et marche dans le liquide, contaminant ses chaussures. Elle va ensuite continuer sa journée dans les autres enclos à primates, ainsi

LE VIRUS

Le virus a été modifié pour être beaucoup plus virulent et avoir une affinité pour les muqueuses et la peau. Il se transmet autant par le sang et la salive que par le simple toucher. La maladie est une zoonose et se transmet sans difficulté de l'animal à l'humain (et inversement). La rapidité d'infection est maximale, en 2d6 tours après l'exposition au virus.

La virulence de l'infection dépend du mode de transmission. Par le simple toucher, elle est élevée chez les animaux, mais faible chez l'humain. Par contre, par le sang ou la salive, la contagion est faible chez les animaux, mais devient élevée chez les humains. Une morsure ou un crachat peuvent contaminer les humains en quelques tours.

Durant les premières heures, les contaminés gagnent un bonus de +4 à toutes leurs caractéristiques physiques et intellectuelles. Ils se déplacent à une fois et demie le mouvement normal. Au bout de quelques heures (de 4 à 24 h, durée inversement proportionnelle à leur CON), ils retrouvent leurs caractéristiques originales. La mort survient entre 48 et 72 h suivant l'infection chez l'animal, une à deux semaines plus tard chez les humains.

que chez les fauves. Les visiteurs marchant à leur tour dans les traces contaminées laissées par Jane, ils vont transporter des souches virales dans tout le zoo et à l'extérieur...

Les premiers touchés sont les gorilles. En seulement quelques heures, ils développent des signes d'agressivité importante, et leur force musculaire et leur « *intelligence* » s'accroissent très rapidement. Les chimpanzés sont ensuite contaminés. Certains trouvent le moyen de s'enfuir et ouvrent les cages d'autres animaux. La contamination gagne tout le zoo et les visiteurs mordus par les animaux. C'est à ce moment-là qu'interviennent les PJ.

Introduction des PJ

Le zoo de San Diego se trouve dans le *parc de Balboa*, un vaste champ de verdure comprenant des musées, un centre médical, un complexe sportif et bien évidemment le zoo. Le parc se situe au centre de Détroit et possède plusieurs entrées. L'entrée nord par *Park Boulevard* est la plus proche du zoo et débouche près de la *Roosevelt middle school*. Le parc, et en particulier le zoo, accueillent beaucoup de visiteurs, notamment des élèves et des étudiants.

Les PJ ont un rendez-vous au zoo. Ce rendez-vous peut être pour un travail, pour rencontrer un ami d'enfance, pour un échange d'informations... libre à vous de décider.

Il est intéressant d'avoir au moins un PJ capable de défendre efficacement le groupe et un capable de soigner des blessés. Le point de rencontre se situe au croisement de la *Treetops way* et de l'*Aviary trail*, à l'est de l'enclos des gorilles. N'hésitez pas à regarder le site du zoo pour saisir l'ambiance des lieux et l'illustrer. Vous trouverez notamment une carte des lieux en tapant « San Diego zoo map » dans n'importe quel moteur de recherche. Et pour les lieux de l'acte 1, tapez « san diego zoo map balboa park ».

Acte 1, un tour au zoo

Gare au gorille

C'est la fin d'après-midi, il y a nombreuses familles et des pom-pom girls qui font une chorégraphie à proximité de l'enclos des gorilles, autour de leur mascotte, un grand gaillard déguisé en gorille. L'ambiance est toutefois étrange. Les animaux crient plus de d'habitude et les gorilles se sont tous réunis près de la barrière de l'enclos. Ils

LES PNJ PRINCIPAUX

Camelle White. « *Ça, c'est intéressant, tu as une référence à me donner ?* »

Profil Universitaire (p. 303 *COC Livre de règles*). Chercheuse. La cinquantaine, blonde, cheveux ondulés. Toujours très souriante. Pas très dégourdie, mais extrêmement intelligente et cultivée. Très professionnelle, elle va chercher à récupérer le PC portable contenant ses recherches et la souche du virus.

Brice Ridein. « *Vous allez trouver une solution, hein ?* »

Profil Universitaire (p. 303 *COC Livre de règles*). Directeur du labo. 65 ans, chauve, une touffe de cheveux qui borde l'arrière de son crâne. Sévère et strict, délègue beaucoup et fait peu. Il veut détruire les preuves dans le labo et va s'opposer en cela à Camelle.

Orely « did-a-lot ». « *Ah, j'ai une idée ! Dans un manga, ils font comme ça !* »

Profil Quidam (p. 305 *COC Livre de règles*), avec un rang en voie de l'éclaireur Guide du zoo. 34 ans, brune cuivrée, cheveux longs ondulés, de magnifiques yeux verts. Une joie de vivre à toute épreuve. Grande fan de manga et de culture geek, une phrase sur deux est une référence à cette culture. Elle connaît le zoo par cœur et peut être une grande aide. Seul problème, elle en fait toujours trop, ce qui lui vaut son surnom.

ne bougent pas et regardent les étudiants faire leur show avec un intérêt particulier. Si les PJ ont fait attention en remontant la *Treetops way*, ils ont remarqué la même chose dans l'enclos des babouins. Les chimpanzés ont tous disparu de leur enclos, mais aucun soigneur de s'en est encore rendu compte. Les oiseaux à proximité sont très énervés et se battent farouchement entre eux.

Un test de perception (difficulté 15) permet de constater que les poils des gorilles se détachent par endroits et laissent leur chair apparente. Leurs yeux ont une étrange teinte verdâtre.

Ambiance : Fin de journée. Lumière douce. Tension palpable, mais les enfants jouent et s'émerveillent.

C'est le bordel !

Soudain, les volières se brisent et des nuées d'oiseaux et une horde de chimpanzés apparaissent sur la *Treetops way*. Au même moment, des cris de visiteurs et d'animaux résonnent dans tout le zoo. Les chimpanzés ont ouvert les cages des fauves, tué plusieurs soigneurs et gardes de sécurité et organisent une attaque sur les visiteurs. Les gorilles passent par-dessus leurs barrières en se servant de branches arrachées aux arbres de leur enclos et se ruent sur les pom-pom girls apeurées. Les chimpanzés apparaissent alors sur le chemin, non loin des PJ. Leur regard est verdâtre, leur peau tombe en lambeau et ils attaquent tout visiteur à leur portée. D'autres animaux apparaissent ci et là, toujours avec les chairs à vif, un regard plus intelligent qu'animal, animés d'une rapidité accrue.

Ambiance : Cohue générale. Cris, pleurs. Des enfants perdent leur parent. Un lion évadé de sa cage s'acharne sur un soigneur. Les pom-pom girls s'évanouissent. Des animaux contaminés partout.

Sauver sa peau !

À ce stade, les PJ sont libres d'agir à leur guise. Ils vont certainement porter secours aux enfants et aux familles en détresse. Servez-vous du plan pour indiquer où les PJ peuvent aller, mais faites en sorte qu'ils restent à proximité des bâtiments au nord avec le *Treetops Cafe* et le *Price Education Center*.



IL ME FAUT UNE ARME !

Les PJ sont très certainement venus au zoo sans arme (au mieux l'un d'eux porte un canif, à la rigueur un policier en civil ou un personnage dont le background le justifie et qui aura argumenté de façon convaincante peut éventuellement porter un petit pistolet). Dès que la situation dégénère, la priorité va être de trouver des armes de fortune pour défendre sa vie. Les premières vraies ressources seront disponibles au poste de secours sous le *Treetops Cafe*. En attendant, ci-dessous se trouve une liste non-exhaustive d'objets sur lesquels les PJ peuvent tomber avec un test réussi de Chance (la difficulté dépend d'où le PJ cherche) :

- **Des branches** d'arbres : le parc étant arboré, une branche cassée en biseau est une arme redoutable (1d6 DM).
- Un seigneur mort ou blessé porte un **lasso** ou un **paralyseur électrique** (le contaminé est paralysé 1d3 tours).
- Le cadavre d'un garde de sécurité porte une **matraque télescopique**.
- Un visiteur a laissé tomber sa **perche à selfie**.
- La **jambe d'un visiteur** a été arrachée et traîne par terre. Coup de bol, la jambe est chaussée de Doc Martens à la coque très dure.
- Cachée sur le siège, la **trousse de dépannage** d'une voiturette abandonnée contient quelques outils (**tournevis, clé à mollette, marteau...**).
- Des **bouteilles en verre** qui n'attendent que d'être brisées.
- Une mamie a perdu **sa canne de marche** dans sa fuite.

Impliquez les animaux que vous voulez (caractéristiques p. 306-309 *COC Livre de règles*) avec les modifications suivantes :

- Les animaux sont invulnérables aux dégâts ailleurs qu'au cerveau. Pour toucher le cerveau, considérez donc qu'il faut atteindre une valeur égale à leur DEF+3. En revanche, un coup au cerveau les tue instantanément.
- Toute morsure (animale ou humaine) ou tout contact avec la peau d'un animal contaminé peut contaminer les PJ ou d'autres visiteurs (voir précédemment pour les modes de transmission).
- À partir du 2d6^e tour, à chaque tour, un visiteur est contaminé et prendra part au combat contre les PJ et les autres visiteurs.

Tôt ou tard, les PJ seront débordés et devront trouver un refuge. Les plus proches sont le *Treetops Cafe* ou le *Price Education Center*. Ce dernier étant en feu, les PJ vont sûrement rejoindre le

Café pour s'y barricader (s'ils décident tout de même d'aller dans le *Price Education Center*, gardez le même plan que celui du *Treetops Cafe* en transformant la grande salle du rdc en hall d'exposition). À partir de maintenant, la difficulté pour les PJ va être de sauver des visiteurs et surtout d'organiser la fuite avec eux (les visiteurs ne prendront part à aucun combat). Préparez une liste de noms et des descriptions.

Si vous voulez corser la fuite, ajoutez des « *embûches* » : un chimpanzé barre la route, une petite fille se cache dans un buisson et pleure, un des visiteurs sauvé par les PJ se foule la cheville, les portes du bâtiment sont fermées de l'intérieur, la terrasse où est construit le bâtiment est partiellement effondrée...

Ambiance : Combattre pour sa vie, du sang, de la sueur, des morts... et fuir. Sauver le maximum de visiteurs.

Brittany Pierce. « *On va mourir, on s'en sortira pas, je veux pas mourir...* »

Profil Quidam (p. 303 *COC Livre de règles*)

Pom-pom girl. 19 ans, blonde aux grands yeux bleus. L'archétype de la pom-pom girl de films américains. Gentille, mais n'a pas la lumière à tous les étages. Défaitiste dans l'âme. Elle est persuadée d'une attaque terroriste.

Matt Wheston. « *Rassurez-vous, je suis là.* »

Profil Garde de sécurité (p. 303 *COC Livre de règles*)

Agent de sécurité. 28 ans, brun, sourire carnassier. Arrogant et prétentieux, il vante sans cesse ses compétences en matière de sécurité. Il se montre efficace face aux visiteurs moyens, mais perd tous ses moyens face aux animaux zombies et aux visiteurs contaminés. Il peut donc être un avantage comme un handicap. Il a les clés de tous les bâtiments sauf l'Otto Center.

Capitaine Barlow. « *C'est quoi ce bordel ?!* »

Profil Capitaine (p. 304 *COC Livre de règles*).

Militaire. 43 ans, rouquin à la peau blanche comme un bidet. Des tâches de rousseurs qui lui mangent le visage et les bras. Strict, militaire jusqu'aux ongles. Il chapote le projet secret et doit faire une visit surprise au zoo. Il sert de joker si la situation dégénère et que les PJ sont dans une mauvaise passe.



Base de retraite

Une fois dans le bâtiment et les doubles portes d'entrée fermées, les PJ peuvent explorer les lieux pour le nettoyer des contaminés et trouver des ressources pour survivre, voire pour fuir le zoo.

1. Grande salle

Une vingtaine de tables, la plupart renversées. Des chaises en désordre. De la nourriture partout, des boissons à terre rendent le sol collant. Du sang sur les tables, les vitres. Des morceaux de verre partout. Un comptoir sépare la salle de la réserve (2).

Deux humains contaminés dévorent un étudiant qui porte encore la tenue de son université. Les PJ n'ont pas encore d'arme efficace et le combat doit être âpre dans cet espace réduit. Vous pouvez ajouter un ou deux contaminés pour rendre le combat plus difficile

(un coureur peut se cacher derrière le comptoir ou sortir de la réserve). **Profil Coureur, p. 115 de COC Livre de règles**

2. Celliers/réserves

Remplis de nourriture et de boissons. Des étagères, parfois renversées.

Un oiseau contaminé se cache entre les poutres. Il ne présente aucun réel danger, mais il est très agressif et va harceler les PJ tant qu'ils restent au rez-de-chaussée. Laissez-leur penser qu'un coup de bec peut être contaminant.

3. Sous-sols et poste de secours.

Un long escalier descend en colimaçon...

Les « sous-sols » du café sont en réalité un poste de secours dont l'entrée se situe face au *Panda Trek*. Malheureusement pour les PJ, deux

lions contaminés ont élu domicile juste devant l'entrée, à l'extérieur du poste de secours. Sortie impossible. **Un garde de sécurité, Matt Wheston (voir marge p. 37)**, est inconscient dans un coin de la pièce. Il est tombé dans les vapes en voyant les zombies. Réveillez-le quand vous en aurez besoin pour aider les PJ si ces derniers ne le font pas eux-mêmes. Il peut aussi avoir été mordu et se transformer alors que les PJ reprennent leur souffle dans le poste de secours (dans ce cas, **Profil Coureur, p. 115 de COC Livre de règles**).

Les PJ peuvent trouver des ressources nécessaires ici. Utiliser les règles de fouilles classiques pour découvrir les éléments suivants (décidez lesquels sont présents) : **fusil tranquillisant** (annule temporairement les bonus dus au virus) ; **fusées éclairantes** ; **collier-lasso télescopique** (pour attraper les animaux par le coup) ; **caisse à outils** (avec tous les outils classiques) ; **lampes torches** ; **cordes** ; **gaz lacrymogènes** (sans effet sur les contaminés) ; **barre à mine** ; **trousse de premiers secours** ; **défibrateur** ; et tout ce qui vous semble adapté en fonction de l'état des PJ.

4. Salle panoramique.

Cette salle ressemble beaucoup à la grande salle, tables et chaises renversées. Ici, la vue est à 360°. Des clients ont sauté par les fenêtres et plusieurs corps gisent en bas. Une fillette, Karen, s'est réfugiée dans un arbre à quelques mètres de la fenêtre. Ses parents sont décédés au pied de l'arbre. Elle est terrorisée.

Un test (CHA Difficulté 20) est nécessaire pour la calmer et la mettre en confiance. Un adulte ne peut monter sur la branche qu'elle a empruntée, mais il est possible d'accéder à l'arbre à l'aide de cordes (2 tests de DEX difficulté 10, sinon c'est la chute 6 m plus bas, 2d6 DM).

5. Terrasse

Un escalier rejoint le toit terrasse. Depuis la terrasse, la vue du carnage est terrible. Dans tout le zoo, des animaux contaminés sèment la terreur et les cadavres s'accumulent partout où porte le regard. Trois personnes se sont réfugiées sur la terrasse.

Aldo, un courtier en assurance, petit, trapu, transpirant et insupportable, **Orely « did-a-lot »**, une guide du zoo (voir **marge p. 35**) ; **Sarah**, jeune écologiste de 18 ans, baba cool, sarouel et dreads, qui refusera qu'on fasse du mal aux animaux, même contaminés.

Ambiance : Le calme avant la tempête. Refaire ses ressources. Organiser la fuite et le sauvetage.

Acte 2, et mince !

Évènements inattendus

Deux rebondissements vont empêcher les PJ d'attendre tranquillement les secours dans le *Treetops café* :

- Alors qu'ils regardent alentours depuis les terrasses, ils vont voir qu'une **pom-pom girl, Brittany Pierce**, est détenue au sommet des rochers aux gorilles par l'imposant Kongo, le gorille mâle dominant du groupe de primates, transformé en redoutable gorille zombie. La jeune étudiante hurle au secours en direction des PJ.
- Tandis que les PJ se décident à agir, **Camelle**, qui se cachait non loin de là, essaie de rejoindre le *Treetops café*. Elle est à proximité, mais des contaminés, humains comme animaux, traînent alentours. Il faut ouvrir les portes du rez-de-chaussée et l'aider à rejoindre discrètement le café sans alerter les zombies (test de DEX, difficulté 15). Vous pouvez corser l'ensemble en plaçant des contaminés qui passent régulièrement en courant devant le bâtiment à la recherche de proie.

Camelle (voir marge p. 35). La chercheuse explique qu'elle est responsable de la recherche au zoo, qu'elle connaît un moyen de calmer les animaux grâce à un gaz soporifique qu'elle peut envoyer sur toute la zone et que les PJ doivent l'aider à rejoindre l'Otto Centre, au sud du zoo. Elle est étonnamment calme. Bien entendu, elle omet toute référence aux expériences et à ce qui se passe. Elle dit ne pas comprendre (ce qui n'est pas complètement faux, même si elle se doute qu'il doit y avoir un lien avec leur virus, sans comprendre lequel). Son objectif est de rejoindre le laboratoire, récupérer des souches du virus avant l'arrivée des secours et de l'armée, récupérer son ordinateur portable contenant ses recherches, et mettre l'ensemble en lieu sûr. Elle pressera les PJ, insistant pour aller au labo avant de sauver la pom-pom girl. Par la suite, Camelle doit se montrer de plus en plus pressante, laissant comprendre qu'elle ne dit pas tout (Test d'INT difficulté 20, puis 15, puis 10 à proximité du labo, pour le comprendre).

Les avis sont partagés au sein des survivants. Certains veulent aller au labo pour trouver un refuge sûr et un moyen d'endiguer l'épidémie. Un autre groupe refuse de bouger, « *c'est bien trop dangereux, on est bien ici!* ». Un troisième groupe se met à insulter ceux qui refusent d'aller aider la pauvre Brittany! Un survivant peut paniquer au cours des discussions et essayer de sortir en ouvrant les portes ou sauter par les fenêtres. Cette scène doit être un moment intense de tensions entre les survivants et les PJ doivent arriver à calmer tout ce monde là et imposer leur décision.

Ambiance : Dispute, tension, lâcheté, insultes. **Nécessité de calmer le jeu.** **Anxiété de Camelle.**

Il faut sauver Brittany

S'ils se décident à sauver Brittany, les PJ devront triompher des épreuves suivantes :

- **Rejoindre l'enclos des gorilles :** 30 mètres séparent les portes du café de l'enclos. Les PJ doivent réussir un test de DEX ou d'INT difficulté 15, tous les 10 mètres (difficulté 20 s'ils transportent un blessé). Vous pouvez diminuer la difficulté s'ils font diversion ou s'ils se montrent particulièrement ingénieux. S'ils échouent à un jet, 1d4 contaminés (humains ou animaux) se précipitent sur eux.
- **Passer le grillage et la fosse pour rejoindre le rocher aux gorilles :** test de DEX ou d'INT difficulté 15 (ou difficulté 10 avec des cordes et de l'équipement). Un test échoué signifie une chute dans la fosse, 5 m plus bas, 1d6 DM.
- **Escalader le rocher :** 10 mètres à escalader (test de FOR difficulté 15).
- **Combattre Kongo :** Brittany est attachée avec des lianes au pied de Kongo, qui ne compte pas s'en éloigner facilement. **Profil Gorille, p. 307 de COC Livre de règles**, avec les bonus du virus plus les capacités d'Étreinte et de *Réduction des DM (Costaud, p. 116 de COC Livre de règles)*. Pour compliquer le combat, vous pouvez ajouter un gorille (**Profil Gorille, p. 307 de COC Livre de règles**). Ce combat ne doit pas être mortel si les PJ font preuve d'astuce. Les PJ ignorent que Brittany a été mordue et que Kongo dévore régulièrement des petits morceaux de chairs de sa jambe. Brittany n'en parlera pas (test de SAG, difficulté 15 pour voir qu'elle boite, elle prétextera s'être fait mal au genou ; test d'INT difficulté 15 pour comprendre qu'elle ment).

Les PJ devront ensuite faire le parcours inverse pour sortir de l'enclos.

Ambiance : Stress, discrétion, terreur des survivants, des cris de singes autour, des bruits dans les branches.

Acte 3, rejoindre le labo et s'enfuir ?

En route, mauvaise troupe

Une fois Brittany récupérée ou la décision de l'abandonner prise, Camelle insiste encore plus lourdement pour rejoindre au plus vite son labo dans les sous-sols de l'*Otto Centre*. Elle devient presque agressive et insultante. Les PJ ont alors le choix entre sortir du zoo par une des entrées des visiteurs ou en escaladant les barrières d'enceinte du zoo, soit d'aider Camelle en amenant avec eux les survivants qui veulent les suivre.

Dans le premier cas, passez à l'épilogue après avoir géré la fuite de la même façon que pour rejoindre l'enclos des gorilles. Toutefois, les PJ ne feront des tests que tous les 50 mètres. Il faut compter entre 200 et 600 mètres selon le point de sortie. L'*Otto Centre* étant à proximité de la sortie principale, il est probable que les PJ décident d'accompagner Camelle au moins jusque-là. Il y a 250 mètres entre l'enclos des gorilles et l'*Otto Centre*. Les PJ accueilleront sans doute quelques survivants de plus au cours du chemin.

Sur le parcours, les événements suivants peuvent être utilisés pour relancer l'action autrement que par un contaminé classique :

- **Une nuée d'oiseaux zombies** fond en piqué sur le groupe. Tirez aléatoirement qui est la cible.
- **(Profil Nuée d'oiseaux, p. 308 de COC Livre de règles)**, les coups de becs et de griffes ne contaminent pas.
- **Un blessé demande de l'aide.** Il a la jambe bloquée sous une voiturette renversée. Test de FOR difficulté 20 pour renverser la voiturette. À chaque échec, 50 % de chance qu'un contaminé soit alerté. La jambe de l'homme est très endommagée et doit être soignée avant de pouvoir le déplacer (Test INT difficulté 15 ou

difficulté 10 avec une trousse de premiers secours).

- **Un adolescent hébété** est caché dans la vase d'une mare (Test de SAG difficulté 10 pour le voir). Il est incapable de réagir et de décider par lui-même. Il va falloir le sortir de là (Test de DEX difficulté 15) et l'accompagner à chaque pas. En cas d'attaque ou de fuite, il reste sur place sans bouger.

Ambiance : Calme, allées couvertes de sang, morceaux de corps, bruits dans les cages, coupant le silence. Des fauves zombies rodent, des oiseaux contaminés harcèlent le groupe.

Le labo souterrain

L'entrée se fait par un escalier extérieur protégé par une porte métallique avec un code à empreinte digitale. Camelle et Brice Ridein sont les seuls à pouvoir déverrouiller la porte. Lorsque le groupe entre dans le labo, Jane Odd, la soigneuse, s'est mélangée à eux et rentre à leur suite. Elle veut comprendre ce qu'il s'est passé. Elle attendra le dernier moment pour confronter Camelle et Brice avec les PJ. Décrivez du moment opportun pour son intervention.

Le labo est assez petit, avec seulement trois pièces qui regorgent de matériel technologique : le hall d'entrée avec un sas, la salle de recherche, la chambre froide (vide, il n'y a que les cadavres des chimpanzés morts-vivants). Le petit hall sécurisé donne sur un sas de décontamination, qui débouche sur un vaste *open space*. Une demi-douzaine de paillasse débordent de tubes à essais, centrifugeuses, spectromètres, etc. Tout est parfaitement rangé ici, ce qui dénote avec la panique extérieure. Brice travaille tranquillement sur une paillasse alors que le groupe déboule dans l'espace de travail.

Une discussion tendue. Cette scène est exclusivement du *roleplay*. Une



discussion s'engage à demi-mots entre Brice et Camelle. Très vite, Brice va ordonner que les PJ sortent du labo, que des civils n'ont rien à faire là. À partir de là, il est important que les PNJ ne parlent plus entre eux mais s'adressent aux PJ pour impliquer les joueurs. Rien de pire qu'un MJ qui fait le dialogue tout seul ! Brice n'est pas au courant de ce qu'il se passe à l'extérieur et refuse de croire à ce que les survivants disent. L'orientation de la discussion dépend de la réaction de chacun : les survivants commencent à comprendre que tout ça, c'est la faute de Brice et sûrement de Camelle et demandent aux PJ de les attacher ; Camelle essaie de prendre ses affaires et insiste auprès de Brice et des PJ pour prévenir les secours ; Brice refuse, veut faire brûler le laboratoire et menace les PJ ; Jane Odd intervient en donnant les informations qu'elle connaît, accusant les deux chercheurs de folie et suppliant les PJ de l'aider à sauver les chimpanzés dehors. Laissez intervenir les PJ à leur guise. À moins qu'ils ne le comprennent d'eux-mêmes, un Test d'INT difficulté 10 leur permet de se rendre compte qu'il n'existe pas de remède miracle comme le prétend Camelle, mais que les données et la souche du virus sont impératives pour en mettre un au point.

La suite est ouverte, mais plusieurs options sont proposées :

- Jane Odd se précipite sur les cadavres des chimpanzés morts-vivants et les montre au groupe pour appuyer sa version. C'est durant cette scène que les cadavres morts-vivants se réveillent et attaquent tout ce petit monde dans un espace fermé. **Profil Coureur, p. 115 de COC Livre de règles.**
- Jane Odd se dirige vers la porte et menace de l'ouvrir. Selon la tournure des événements, elle l'ouvre pour s'enfuir. À ce moment-là, plusieurs chimpanzés contaminés se ruent à l'intérieur du laboratoire. Les

chimpanzés morts-vivants déjà présents dans le labo peuvent aussi se réveiller et attaquer.

- Jane Odd convainc Camelle et propose aux PJ de sortir avec les preuves et d'alerter les secours.
- Brice déclenche une procédure de sécurité mise en place par l'armée, scellant les lieux jusqu'à l'arrivée des militaires.
- Brice déclenche une procédure d'autodestruction des lieux qu'il va falloir désamorcer. Test d'INT difficulté 20 sans son aide, 10 si les PJ le forcent à interrompre le processus.

Ambiance : Trahison, tensions, disputes, menaces, découverte de secrets.

Épilogue

Quelle que soit l'issue de la confrontation au laboratoire, les PJ et les quelques survivants sortent du zoo, espérons-le avec l'ordinateur de Camelle et une souche du virus. Ils peuvent s'étonner du calme dans les premières rues. Pas une voiture, pas un piéton, pas un animal. S'ils sortent par le nord, l'école est vide, mais ils peuvent voir des traces de sang sur les grilles.

Ils vont alors s'apercevoir que les événements ne se sont pas cantonnés au zoo, tandis qu'une explosion retentit non loin. Une épaisse fumée s'élève. Une autre explosion, puis d'autres encore ailleurs dans la ville. En tournant au coin de la première rue, un spectacle de désolation s'offre à eux. Les bâtiments sont en feu, des cadavres jonchent le sol, et des Marcheurs (**profil Marcheur, p. 115 de COC Livre de règles**) s'avancent vers eux...

C'est le début d'une nouvelle ère pour nos PJ. Quels rôles vont-ils jouer ? Ce sera la suite de votre campagne...

Géraud « myvyrrian » G.

AURORE BORÉALE

EN QUELQUES MOTS
Les PJ sont envoyés en Finlande afin d'enquêter sur un étonnant phénomène de portes dimensionnelles. Ils découvriront un ancien site de recherche occulte jadis occupé par les nazis et devront affronter les avatars modernes de cette doctrine – avant de découvrir un artefact ancien, cause des failles de la réalité qu'ils doivent à présent juguler.

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Linéaire modulé par un peu d'improvisation
PJ • PJ de niveau 4
MJ • Capable d'improvisation
Joueurs • Tout niveau
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Ce scénario pour *CO Contemporain* est destiné à être joué dans une ambiance super-héroïque de type *golden age* (héros clairement du bon côté, ennemis maléfiques, action omniprésente, mystères anciens...), utilisant ainsi des PJ créés avec les Voies des Mutants.

Il peut aisément se transposer dans une franchise connue du monde des *comic-books* – tels *Marvel*, *DC*, *Valiant* ou *Hexagon*.

Introduction

Le contexte

Où sont présentés les gentils, les méchants et l'enjeu de leur lutte.

L'ARES

L'ARES (Agence de Régulation des Êtres Surhumains) est une organisation dépendant de l'ONU chargée d'enquêter et d'agir sur tout phénomène en lien avec les surhumains existants depuis quelques décennies sur Terre. Elle coordonne notamment diverses équipes de super-héros ayant accepté de travailler pour les Nations Unies. On pourrait comparer cette agence au SHIELD (*Marvel*), à Checkmate (*DC*), au MI-6 (*Valiant*) ou au CLASH (*Hexagon*).

Le scénario part du principe que les PJ forment une équipe affiliée à l'ARES, qui leur confie différentes missions – dont celle qui nous occupe ici.

La Loge

La Loge est une organisation criminelle secrète cherchant à terme à prendre le pouvoir à l'échelle mondiale. Pour cela, elle n'hésite pas à tremper dans le crime organisé ou le terrorisme,

mais sa principale occupation consiste à rechercher des artefacts mystiques ou technologiques afin d'accroître son savoir et son pouvoir. La Loge descend directement de la Loge de Thulé, l'organisme nazi qui était chargé de mener des recherches sur les anciennes mythologies païennes pour le compte d'Adolf Hitler. On pourrait comparer la Loge à Hydra (*Marvel*), ASP (*DC*) ou à Fantôme (*Hexagon*).

La Loge est l'antagoniste principal de l'ARES et donc l'ennemi des personnages – notamment au cours de cette mission.

Les anciens dieux

Les dieux des diverses mythologies du monde étaient en réalité des entités issues de civilisation extraterrestres, venues sur Terre pour y mener leurs expériences. Notre monde leur servit ainsi de terrain d'essai pour leurs armes, outils et manipulations génétiques.

Après leur départ, plusieurs artefacts – à la technologie si avancée qu'elle passe encore aujourd'hui pour de la magie – restèrent sur la planète et devinrent l'objet de bien des convoitises.

L'histoire pour le MJ

Durant la Seconde Guerre Mondiale, la Finlande n'était qu'un petit poisson venant à peine de gagner son indépendance suite à la révolution bolchévique de 1917. Pourtant, la position stratégique du pays en faisait l'objet de bien des attentions – et il devint ainsi un champ de bataille entre l'Allemagne et la Russie.

C'est en 1941 que les forces allemandes entamèrent une importante percée en Finlande et y installèrent diverses bases. La Loge de Thulé fonda un centre de recherche secret à Kaskinen – une petite



ville située sur la côte ouest du pays – afin d'étudier des objets laissés là par les dieux du folklore finlandais.

Parmi ces objets se trouvait le Sampo, créé par le divin forgeron Ilmarinen. Comparable à la légendaire Corne d'Abondance grecque, cet artefact est en réalité une usine à nanites capable de créer ainsi à peu près n'importe quoi en agissant au niveau atomique. Semi-conscient, le Sampo se plongea dans le coma afin de ne pas livrer ses secrets aux savants nazis, qui s'échinèrent en vain sur lui durant quelques années, dans l'espoir de contrôler une machine pouvant tout fabriquer.

En 1944, les Allemands furent chassés de Finlande et la base de Kaskinen se trouva évacuée en urgence. Les habitants de la ville avaient en effet pris les armes et il y eut de nombreux morts. Le Sampo – mais aussi bien d'autres objets – furent abandonnés sur place. Quant à la base, elle devint un lieu tabou et plus personne ne s'y rendit après qu'elle fût scellée.

Il y a quelques semaines, le Sampo est sorti de son sommeil. Réactivant la base, il utilise les matières premières qu'il a sous la main pour construire – grâce à ses nanites – une machine à ouvrir des portes dimensionnelles afin de retrouver ses maîtres à travers la réalité. En effet, le Sampo possède un esprit comparable à celui d'un enfant et il ressent un profond sentiment d'abandon.

Hélas, avec le matériel obsolète à disposition, l'artefact ne trouve pas assez de puissance, et ses différents tests ouvrent des fissures spatio-temporelles dans toute la région – et notamment aux environs de Kaskinen. Non seulement ce phénomène sème la panique dans la population locale, mais il risque également de détruire l'univers en fragilisant le tissu spatio-temporel... Avertie de ce phénomène, l'ARES envoie donc les PJ sur place afin de découvrir l'origine de ces perturbations – et de régler le problème si possible.

Première approche

Kaskinen est la plus petite ville de Finlande (peuplée de 1 500 habitants) et elle se situe non loin de la cité plus importante de Närpes. Le froid y règne malgré la proximité de la mer, et les nuits sont longues dans la région – mais parfois embellies par d'extraordinaires aurores boréales.

Les Finlandais constituent un peuple multilingue : ils parlent le finnois, le suédois, le russe et l'anglais – les PJ ne devraient ainsi avoir aucun mal à communiquer avec les gens du cru. Cependant, leur arrivée à Kaskinen se révèle plus agitée que prévue...

Intro des PJ : tempête d'énergie !

Alors que leur avion se pose sur une petite piste en dehors de la ville, à la nuit tout juste tombée, le ciel se déchire soudain et déverse un flot de lumière dans les environs. De multiples fissures apparaissent çà et là, puis d'étranges créatures en jaillissent : comparables à des raies manta constituées d'énergie dorée agglutinée autour d'un exosquelette métallique, elles agissent un instant de façon désorientée puis fusent vers divers lieux précis.

Les créatures semblent se nourrir d'électricité et se rassemblent ainsi autour de pylônes, de panneaux publicitaires ou de bâtiments riches en énergie – comme une usine ou des bureaux. Ces exactions sèment la panique dans la population :

- Des étincelles jaillissent des poteaux électriques et retombent sur la route (provoquant des embardées de véhicules et des accidents),
- Des murs d'immeubles se fissurent (au risque que les débris écrasent des passants),
- Le courant faiblit dans toute la ville (mettant en danger les patients de la petite clinique locale),
- Etc.

LES RAIES MANTA ÉNERGÉTIQUES

NC2, taille grande

FOR +4 DEX +2 CON +4

INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 12 PV 20 Init 10

Dard électrique +4 DM 2d6 de foudre

Créature élémentaire : Les raies manta énergétiques sont immunisées aux DM de foudre/électricité, cela leur fait au contraire récupérer 1 PV par attaque subie. En revanche, dans notre monde, les raies perdent 1 PV par heure.

Corps électrique : Toute créature qui attaque une raie à mains nues ou avec une arme métallique subit 1d4 DM d'électricité à chaque fois qu'il inflige des DM.

Vol : Les raies manta énergétiques volent à la vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

En leur qualité de super-héros, c'est aux PJ d'agir afin de limiter les dégâts ! En fonction de leurs pouvoirs et compétences, ils peuvent accomplir leur devoir de différentes façons : éloigner les raies manta des zones à risque, secourir les habitants paniqués, rétablir le courant là où il est prioritairement nécessaire... Leur mission principale est de protéger les civils puis de régler le problème en s'attaquant à sa source.

Observer le comportement des raies manta (INT 10) permet de comprendre que ces créatures ne sont pas belliqueuses – d'ailleurs, elles ne s'en prennent pas aux humains et ne font que se défendre si les PJ les attaquent. Attirées par l'énergie dont elles se repaissent, le plus simple est de les renvoyer à travers les failles en y jetant des sources d'électricité (batteries, condensateurs, etc.).

Sans crier gare, la crise s'arrête alors que les portes dimensionnelles se ferment toutes à la fois (si certaines raies sont restées de notre côté, elles dépériront et s'éteindront en quelques jours). Les

PJ ont cependant eu droit à un prompt baptême du feu qui leur a permis d'observer le phénomène de près !

Autorité locale

Une fois le calme revenu, une femme vient se présenter aux PJ : il s'agit de **Noora Mäkinen**, agent de liaison de l'ARES pour la Finlande. Elle guide les super-héros jusqu'au poste de police où elle a établi son bureau. Elle présente alors un rapide résumé de la situation :

- Le phénomène a débuté il y a cinq jours.
- Le scénario est toujours le même : des sortes de fissures apparaissent dans le ciel et il arrive alors que des êtres étranges en sortent. Jusqu'à présent, l'armée a pu contrôler la situation, mais il est temps que l'ARES intervienne pour remonter à la source du problème.
- Le phénomène ne frappe que la région de Kaskinen.

Noora Mäkinen tient évidemment à disposition des PJ toutes les ressources dont elle dispose pour résoudre cette affaire – ce qui comprend un détachement militaire d'une douzaine de soldats ainsi que d'un groupe de six scientifiques.

Les données disponibles

Les scientifiques peuvent fournir plusieurs informations aux PJ, si ces derniers ne peuvent les déduire eux-mêmes :

- Rien ne permet de prévoir l'apparition des failles dimensionnelles. Elle ne sont précédées d'aucun signe avant-coureur et semblent survenir au hasard.
- Maintenir ouvertes de telles portes traversant l'espace et le temps réclame une quantité d'énergie phénoménale – seules de rares technologies actuelles en sont capables.
- Chaque fissure semble donner sur une réalité différente – les appareils

ne mesurent jamais les mêmes relevés et les créatures observées n'ont rien à voir entre elles.

- La répétition du phénomène présente un risque réel d'affaiblir les parois dimensionnelles. S'il se poursuit, c'est toute notre réalité qui pourrait se trouver en danger...
- Une carte de la région sur laquelle ont été punaisés les différents endroits où s'est déroulé le phénomène est disponible : il est possible de déterminer un épïcêtre dans la forêt située au nord de la ville.

Enquête de voisinage

Avant de se rendre à l'épïcêtre du phénomène, les PJ peuvent se livrer à une enquête dans la ville afin d'en apprendre plus sur son passé. Que ce soit en interrogeant les habitants ou en consultant les archives, il est possible d'obtenir diverses informations et de mieux comprendre les tenants et aboutissants de l'affaire.

Kaskinen est une ville tranquille, et les derniers troubles à y avoir eu lieu remontent à la Seconde Guerre Mondiale – une bonne piste pour débiter une investigation.

Les informations aisées à obtenir sont les suivantes. Il suffit pour cela de lire les journaux des années 1940 ou d'interroger les citoyens en âge de se souvenir de l'époque.

- Durant la Seconde Guerre Mondiale, Kaskinen fut occupée par l'armée allemande de 1941 à 1944.
- Cette occupation fut brutale : une unité de la Waffen-SS faisait régner la terreur parmi les habitants. Le ressentiment des Finlandais grandit peu à peu, à mesure que les brutalités des nazis se faisaient plus insupportables.
- Quand l'armée allemande dut fuir le pays, les soldats cantonnés en ville furent massacrés et bien peu en réchappèrent.

D'autres informations s'avèrent plus délicates à trouver. Du fait du tabou régnant sur l'existence de la base de la Loge de Thulé, certains souvenirs se sont perdus à mesure que les habitants de Kaskinen ayant vécu cette époque troublée décédaient un à un. Mais il en subsiste encore quelques-uns, qu'il ne sera pas évident de faire parler.

- Des scientifiques allemands avaient installé un centre de recherche au nord de la ville, en pleine forêt. Ils y acheminaient des caisses frappées de la sinistre croix gammée et personne ne peut dire ce qui s'y trouvait.
- Des rafles eurent lieu et les malheureux étaient emmenés dans cette base – on ne les revit plus jamais.
- Après ces tristes événements, certains habitants parmi ceux qui avaient participé aux représailles contre les Allemands scellèrent les entrées de la base. Ils déclarèrent que cet endroit était désormais hanté par les forces que les scientifiques y avaient déchaînées.

Au cours de cette petite enquête, les PJ doivent sentir la lourde atmosphère qui pèse sur Kaskinen à l'évocation des événements de la Seconde Guerre Mondiale – le climat local ne faisant rien pour alléger l'ambiance.

En tant qu'agents de l'ARES, ils peuvent bien sûr déduire (INT 10) que le centre de recherche implanté par les Allemands était sans doute un détachement de la Loge de Thulé – l'ancêtre de leur plus grand ennemi actuel. Il est probable que la source du phénomène des failles dimensionnelles y trouve sa source.

Dans l'antre de la bête immonde

Si les PJ recourent aux données fournies par les scientifiques et les informations glanées auprès des habitants de Kaskinen, ils comprennent qu'il est

désormais temps d'aller explorer la base secrète de la Loge de Thulé – située à une dizaine de kilomètres au nord de la ville, dans une sombre forêt de conifères.

Perdu dans les bois

La forêt est dense, et il est impossible d'y pénétrer par la voie des airs de façon sûre. Il existe encore une route qui la traverse, peu entretenue depuis ces soixante-dix dernières années mais encore praticable.

Toutefois, les PJ comprennent vite que quelqu'un (ou quelque chose, en l'occurrence) ne souhaite pas les voir arriver à bon port. Le Sampo – se souvenant des scientifiques qui essayèrent jadis de lui arracher ses secrets – a mis en place certaines protections. Grâce à ses nanites, il a prêté un semblant de vie aux quelques corps laissés aux abords du complexe (soldats allemands et habitants de Kaskinen). Ces techno-zombis sont composés de chair décomposée, d'os fracassés et de parties métalliques façonnées par l'artefact. Ils disposent d'armes de pointe comme des rayons à particule ou des canons à ondes de choc. Aucune réelle volonté ne les anime : ils obéissent à un programme.

Quand ils se rapprochent de la base, les PJ sont pris en embuscade par ces créatures – qui font tout pour les empêcher d'aller plus loin. Cependant, ils peuvent remarquer que les techno-zombis, s'ils se battent féroce-ment, ne cherchent pas à les tuer (le Sampo a été conçu pour créer, pas pour détruire : il est incapable d'ôter une vie).

Une fois débarrassés de cette menace, les PJ atteignent enfin la base secrète. Celle-ci présente l'allure d'un gros bunker laissant deviner que l'essentiel de son infrastructure se trouve en sous-sol. Les différentes entrées ont été scellées avec du béton et il va falloir se frayer un chemin avant de prétendre explorer l'endroit.

LES TECHNO-ZOMBIS

NC 1, créature non-vivante

FOR +1 **DEX +0** **CON +1**

INT -3 **PER -1** **CHA -4**

DEF 10 **PV 12** **Init 10**

Coup +4 DM 1d4+1

Canon à ondes de choc +5

DM 2d6 temporaires

Rayon à particules +5 DM 1d6 temporaires

Canon à ondes de choc : La victime doit faire un test de FOR difficulté 12 ou être *Renversée* et *Étourdie* 1 tour. Les canons sont greffés sur les bras des zombies et ils ne peuvent pas être actionnés par un être vivant.

Rayon à particules : La cible voit sa trame de réalité se déchirer pendant une courte période, son corps devient légèrement flou. Sur une attaque réussie, faire un test de CON difficulté 12 ou être *Affaibli* pour 1d6 tours. La durée se cumule à chaque nouvel impact.

Lenteur : Le zombie ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement. S'il est *Renversé*, il a besoin d'une action de mouvement pour se relever.

Inépuisables : Les zombies sont plus lents que les humains vivants, toutefois ils sont inépuisables. S'il est donc aisé de les distancer dans un premier temps, le zombie obtient après 5 tours de poursuite un bonus de +5 aux tests de course.

Sans esprit : Les zombies sont immunisés à toutes les attaques qui affectent l'esprit.

Résistance aux DM : Divisez par 2 tous les DM infligés aux zombies par des armes perforantes. Cela inclut les armes à feu et les poignards.

Sens : Les zombies voient comme dans la pénombre dans le noir.

À la rencontre du Sampo

Le centre de recherche est composé de nombreuses salles : ateliers, laboratoires, chambres de dissection, entrepôts... Il y fait sombre et une odeur pestilentielle règne en ces lieux. De nombreux cadavres parsèment

les couloirs, tandis qu'une épaisse couche de poussière recouvre tout. L'atmosphère est oppressante...

Les PJ trouvent de nombreux objets anciens – vestiges de l'antique civilisation finlandaise. Parmi ces artefacts, une majorité est constituée de reliques forgées de la main de l'homme. Mais d'autres (à la discrétion du MJ) sont un héritage de la race cosmique qui inspire la mythologie locale.

Quelques techno-zombis forment une dernière ligne de défense mais ils ne suffisent pas à arrêter les PJ. Ceux-ci finissent par déboucher dans la salle centrale du complexe et y rencontrent le Sampo : l'artefact ancien a la forme d'une parfaite sphère aux reflets irisés, lévitant au centre de complexes appareillages. Sa surface ondule parfois ou s'orne de symboles indéchiffrables. De nombreux câblages le relient à des ordinateurs sommaires (qui représentaient le top de la technologie des années 1940) et tout cet assemblage bruit d'une activité frénétique.

Communication

L'objectif de la scène est que les PJ et le Sampo parviennent à communiquer. Certains pouvoirs (télépathie, contrôle des machines...) ou compétences (informatique, ingénierie...) peuvent déjà former un pont et fournir des outils pour un premier contact. Interfacé avec les ordinateurs obsolètes de la base, le Sampo peut s'exprimer – par exemple en utilisant le morse. Si les PJ ont amenés avec eux du matériel moderne (ordinateur portable, smartphone, etc.), le Sampo peut aussi les utiliser et afficher ses paroles sur un écran.

Le MJ doit garder à l'esprit que le Sampo est un objet issu d'une technologie extra-terrestre super-évoluée, un ordinateur nano-quantique semi-conscient mais très innocent dans sa façon de voir le monde. Sa

façon de penser est très étrangère à celle de l'humanité et nul doute que la communication ne sera pas évidente – source de malentendus et de mécompréhensions.

L'artefact craint que les PJ ne soient semblables à ceux qui cherchèrent à le contrôler il y a de cela des décennies. Une fois rassuré, il tente d'expliquer ce qu'il est et ce qu'il souhaite faire : retrouver ses concepteurs. Il utilise ce qu'il trouve dans la base pour construire une machine à ouvrir des portails dimensionnels mais ne dispose ni d'une technologie suffisamment évoluée ni de l'énergie nécessaire pour parvenir à localiser l'univers de ses créateurs... D'où ses multiples essais jusqu'ici infructueux.

Les PJ peuvent lui proposer un accès à des ordinateurs plus avancés ou à une source de puissance suffisante pour atteindre son but – l'essentiel étant que le Sampo cesse ses tests, qui mettent la planète et des innocents en péril !

Intervention de la Loge

Bien entendu, le phénomène de Kaskinen a également attiré l'attention de la Loge – dont les dirigeants se rappellent très bien qu'ils y possédaient jadis une base secrète. Leurs archives mentionnent bien sûr le Sampo et son potentiel – autant dire que l'organisation brûle de remettre la main sur un tel artefact...

Une force d'intervention, le « *terrible trio* » est donc envoyée en Finlande et elle arrive peu après les PJ. Les scènes suivantes peuvent donc se mêler à celles décrites précédemment et le MJ devra se montrer capable d'improviser les actions et réactions de chacun.

Bataille boréale

Dans cette partie du scénario, le MJ doit improviser les actions du trio de la Loge et les ajuster en fonction de la réponse des PJ. Voici quel est leur plan initial :

SOLDATS DE LA LOGE

NC 2

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 14 (RD 5) **PV** 19 **Init** 16

Couteau +4 **DM** 1d4+3

Fusil d'assaut (80 m) +4 **DM** 2d8+2

Gilets pare-balle : RD5 contre les armes à feu.

SOLDATS ET POLICIERS FINLANDAIS

NC 1

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT +0 **PER** +0 **CHA** +0

DEF 11 **PV** 14 **Init** 13

Soldat : **fusil d'assaut** (80 m) +3 **DM** 2d8+1

Policier : **pistolet moyen** (20 m) +3 **DM** 1d8+1

- À la tête d'une escouade d'hommes de main lourdement armés, Erhaben sème la panique en ville – à des fins de diversion. Son but est que les PJ, appelés par les autorités, retournent à Kakisten et laissent le Sampo sans protection. Rapidement, la police locale et les soldats finlandais accompagnant Noora Mäkinen sont dépassés par la puissance de feu adverse.
- Schatten s'introduit dans le complexe afin de s'emparer du Sampo. Si les PJ sont encore là, il profite de sa connaissance du terrain (héritée des archives de la Loge) pour les séparer et les affronter un par un – voire leur tendre des pièges. Il saura user de son génie et du matériel fourni par ses supérieurs pour capturer le Sampo.
- Mächtigmann reste en réserve, prêt à répondre à l'appel d'Erhaben (si les PJ reviennent défendre la ville) ou de Schatten (si les PJ s'avèrent trop difficiles à neutraliser). Sa puissance pèse lourdement lors d'une confrontation...

Bien sûr, tout cela est modulable en fonction des actions des PJ. Ils peuvent très

bien se séparer, une moitié restant protéger le Sampo tandis que les autres se rendent en ville pour la défendre. Chacun doit avoir l'occasion de briller – que ce soit en combattant un redoutable super-vilain, en sauvant des innocents pris dans un conflit qui les dépasse ou en s'assurant de la sécurité d'un artefact extraterrestre aussi innocent qu'un enfant.

Le Sampo peut aider dès que les PJ sont parvenus à lui expliquer la situation : il envoie des techno-zombis en ville pour prêter main-forte aux habitants (au risque de les terroriser...) ou crée des armes pour les super-héros afin de combattre leurs ennemis.

Conclusion

Une fois les forces de la Loge vaincues ou en fuite, les PJ peuvent faire leur rapport à l'ARES. Une solution est trouvée pour le Sampo : après de multiples négociations avec l'artefact, l'ONU consent à lui fournir les moyens nécessaires à quitter notre monde. Les PJ peuvent demander à être présent à cette occasion – afin de lui dire au-revoir.

Le centre de recherche de la Loge de Thulé est vidé par l'ARES et tous les artefacts découverts en son sein sont stockés dans un complexe secret afin d'y être inventoriés. Les PJ peuvent être invités à participer à cette tâche – qui peut donner lieu à de nombreuses suites : et si un traître au sein de l'ARES s'emparait d'une arme extraterrestre et l'utilisait à son compte ? Et si une fuite permettait à la Loge de repérer le complexe et de venir le piller ? Et si un autre artefact intelligent – mais moins bien intentionné que le Sampo – s'emparait du réseau informatique de l'ARES ?

Aurore boréale peut ainsi être le point de départ d'une campagne passionnante sur le thème des anciens dieux et de leur héritage, opposant l'ARES et son adversaire la Loge.

Romain d'Huissier.



LE TERRIBLE TRIO

Agents les plus puissants de la Loge, ce groupe est constitué des éléments suivants :



MÄCHTIGMANN

Mächtigmann est doté d'une force et d'une résistance surhumaines. Capable de voler et de projeter des rayons d'énergie par les mains, il est le résultat d'expériences génétiques visant à créer l'übermensch fantasmé par le régime nazi. Il est la force de frappe de l'équipe.

NC 3

FOR +5* **DEX** +2 **CON** +5*
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 12 **PV** 36 **Init** 10

Coup de poing +6 DM 1d4+5

Rayon d'énergie (20 m) +6 DM 2d6+5

Vol : Le mutant est capable de voler à la vitesse de 20 mètres par action de mouvement. Il peut atteindre une altitude de 10 000 mètres, soit celle d'un avion de ligne.

ERHABEN

Erhaben est une femme ayant suivi un entraînement physique intensif couplé à la prise de produits chimiques expérimentaux. Elle dispose d'une force et d'une agilité surhumaines et se bat avec diverses armes médiévales – la hache ayant sa préférence. Elle est une meneuse d'hommes accomplie.

NC 3

FOR +4* **DEX** +4* **CON** +2*
INT +1 **PER** +0 **CHA** +3
DEF 15 **PV** 30 **Init** 20

Coup de poing +5 DM 1d6+4

Hache (2 attaques) +5 DM 1d8+4

Meneuse d'homme : Une fois par tour, Erhaben peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement).

SCHATTEN

Schatten est le plus intelligent de l'équipe, fruit d'une formation drastique dans divers domaines. Capable d'anticiper toutes les actions de ses adversaires, il est aussi redoutable au corps-à-corps que dans un duel d'esprit. Il use de nombreux gadgets qui pallient son absence de réels pouvoirs. C'est le stratège du terrible trio.

NC 3

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1

INT +4* **PER** +2* **CHA** +2

DEF 16 **PV** 26 **Init** 15

Coup de poing +3 DM 1d6+1+1d6 électricité

Poison-gun (20 m) +5 DM 1d6 + poison

Poison : Les projectiles tirés par le pistolet de Schatten se dissolvent dans le sang de la victime. Au tour suivant la blessure, la victime subit 1d6 DM supplémentaire et elle doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être Affaibli pendant 1 minutes (10 tours). Si les PJ récupèrent cette arme, considérez qu'il reste 3 munitions dans le chargeur.

Instinct de survie : Schatten est passé maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, l'Immobilise, le Ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Il gagne +3 en DEF lorsqu'il lui reste moins de la moitié de ses PV.



DESUNITED-KINGDOM

EN QUELQUES MOTS
Un mystérieux groupe humain, opposé aux forces surnaturelles présentes en Grande-Bretagne, tente de déclencher un nouveau conflit majeur entre vampires, garous et fées en assassinant une dryade également femme politique. Sur fond de Brexit, les PJ doivent mener l'enquête, écarter les fausses pistes, puis débusquer et neutraliser l'assassin. Enfin, ils pourront comprendre les implications de toute cette histoire.

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Enquête musclée
PJ • Niveau 2-3
MJ • Capable d'improvisation
Joueurs • Tout niveau
ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

Ce scénario est fait pour être joué par un groupe de PJ surnaturels – vampires, garous, fées – dans une Angleterre fictive où la guerre des races surnaturelles rôde sur fond de Brexit. Une enquête où il faudra parfois jouer des muscles et qui pourrait être le début d'une grande campagne.

Introduction

Le contexte

Depuis l'aube de l'humanité, les îles britanniques ont toujours été la terre des Êtres féeriques. Les Vampires arrivent avec les Romains en 43. Les premiers Loups-garous s'établissent avec l'arrivée des Saxons. Mais c'est surtout avec l'invasion viking des Danois, qui conquiert la partie orientale de l'île qu'ils s'installèrent vraiment.

Pour la première fois, la Grande-Bretagne est partagée entre les trois races surnaturelles. Mais ce *status quo* dure moins de deux siècles car en 1066, Guillaume, le Duc de Normandie, débarque sur les côtes et s'empare de l'Angleterre en moins d'un an, avec dans son sillage un important contingent de Vampires. Ceux-ci repoussent les deux autres factions surnaturelles. Les Êtres féeriques quittent l'Angleterre et les Loups-garous trouvent refuge dans les régions ainsi abandonnées : le Pays de Galles et l'Écosse.

À partir du XVIème siècle, les Vampires passent à la vitesse supérieure : l'Irlande est rapidement colonisée et, même si l'Écosse résiste, elle finit par tomber au tournant du XVIIIème siècle. Les Vampires ont la mainmise totale sur les Îles Britanniques, contrôlant tout

(commerce, culture, politique...). Êtres féeriques et Loups-garous survivent cachés, minoritaires.

Le XIXème siècle et la Grande Famine en Irlande marquent le début de la diaspora des Êtres féeriques dans le Nouveau Monde. Après la Grande Guerre, dont l'impact terrible a frappé les esprits, l'Irlande négocie son indépendance (sauf pour la partie nord de l'île) et l'Écosse un assouplissement du carcan anglais. La Grande Charte est signée entre les trois factions. Son avenir semblait incertain mais la Seconde Guerre Mondiale et ses atrocités viennent lui donner un second souffle.

Maintenant, les trois races coexistent à peu près pacifiquement, principalement en s'ignorant. L'essentiel du Pacte est assuré par les suppléants humains des trois factions : les Enchantés (pour les Êtres féeriques), touchés par le Baiser féérique et qui peuvent voir à travers leurs illusions ; les Goules (pour les Vampires), serviteurs immortels éternellement liés à leur maître ; et les Parents (pour les Loups-garous), qui possèdent une part infime de sang garou.

Chacune des races possède un conseil dirigeant où sont représentés chacune des factions internes ou puissances locales et qui se réunit en un lieu ancien et chargé d'histoire et de pouvoir : celui des Êtres féeriques se trouve à Dublin, sur les terres de la Cour de l'Été ; celui des Vampires est le Havre de Londres ; celui des Loups-garous se trouve au Refuge du Clan de la Glace Bleue, sur les pentes du Cairn Gorm.

Les clans de loups-garous

Les Loups-garous se rassemblent au sein de Clans occupant des territoires



plus ou moins vastes, basés surtout dans les étendues sauvages. Ils sont entourés de signes complexes (bornes naturelles, griffures sur roche ou tronc, tumulus divers...) qui en matérialisent les frontières, et toute créature surnaturelle qui violerait ces limites sans autorisation serait en bien mauvaise posture.

Chaque Clan est dirigé par un Chef, le plus valeureux ou le plus sage de ses membres, qui applique une hiérarchie stricte. Ces terres sont souvent très sauvages et inhospitalières, et il n'est pas rare qu'un promeneur y disparaisse. C'est dans le Refuge que le Clan se réunit, souvent un ensemble de cavernes dans un lieu de pouvoir, dissimulé au regard des mortels, pour honorer les esprits et assurer les rituels liés aux saisons et à la Terre-Mère.

Il n'y a pas de hiérarchie entre les différents Clans. Chacun est maître en ses terres, sans devoir habituellement rendre de comptes.

Les cours féeriques

Elles sont au nombre de quatre, se partageant inégalement le pays.

Les deux premières forment les Cours de la Lumière et les deux dernières les Cours de l'Ombre. Elles représentent aussi une philosophie de vie, pas seulement une assise géographique.

La Cour du Printemps, située autour de Cork, est la plus curieuse et créative et la seconde en termes de puissance. Ses membres sont très proche des humains et de leur mode de vie.

La Cour de l'Été, la plus importante, est basée de Dublin et donne une part importante au respect des traditions, du décorum et de l'étiquette. Sa dirigeante est considérée comme première parmi les Êtres féeriques (plus une place de prestige que de réel pouvoir).

La Cour de l'Automne, recouvrant grossièrement l'Irlande du Nord, est le reflet déformé de celle du Printemps ;

la curiosité est morbide et les tours sont grinçants et cruels.

La Cour de l'Hiver, basée à Galway dans la partie ouest, est le véritable négatif de celle de l'Été et vit coupée des humains, dans une magnificence froide et un formalisme stérile.

Les domaines vampiriques

L'Angleterre est composé d'un patchwork de Fiefs, basés chacun sur une ville et ses environs, dont le poids politique respectif dépend de sa taille et de son ancienneté, ainsi que de l'âge et la puissance de son dirigeant. Le titre de celui-ci dépend de l'importance du fief : «*Prévôt*» pour une grosse moitié des Domaines (les plus petits), «*Seigneur*» pour la seconde moitié, et «*Haut-seigneur*» pour le dirigeant de Londres et guide de l'ensemble de la communauté vampirique.

Chaque cité comporte un Havre, un bâtiment interdit aux simples mortels et servant de lieu de réunion pour les Vampires de la ville, de cour pour recevoir les émissaires et de refuge pour la journée. Chaque créature surnaturelle nouvellement arrivée dans un Fief doit se faire connaître des autorités. Malgré cela, il n'est pas rare que les deux autres races soient moins à cheval sur cette règle.

Le dirigeant d'une cité peut choisir d'accorder à certains Vampires particulièrement puissants ou en vue – ou en récompense pour services rendus – la propriété de quartiers entiers sur lesquels ils ont tout pouvoir.

Chaque Fief est assujéti ; les Prévôtés à une Seigneurie et toutes les Seigneuries à la Haute-seigneurie de Londres, créant ainsi une hiérarchie à l'échelle du royaume.

L'histoire pour le MJ

Ce scénario s'adresse à un groupe mixte de personnages Loups-garous et Vampires de niveau 2. Il est

LA GRANDE CHARTE

Il s'agit d'un pacte de paix et d'entente entre les trois factions surnaturelles, signé en 1921 par Dame Deirdre Eilesserann, Reine de la Cour de l'Été, Lord James Hyde-Smithe, Haut-seigneur de Londres, et Réginald Cœil-du-Firmament, représentant les Loups-garous.

Les Îles Britanniques sont partagées entre les trois factions : aux Êtres féeriques l'Irlande, aux Loups-garous l'Écosse et le Pays de Galles, et aux Vampires l'Angleterre. Chacune est reconnue maîtresse en ses terres. De plus, les Vampires auront la préemption sur les villes, les Loups-garous sur les étendues sauvages et les Êtres féeriques sur les campagnes et les lieux-dits. Mais cette préemption cède le pas au premier partage géographique.

conseillé d'utiliser des Surhumains complexes, c'est-à-dire de créer un personnage classique de niveau 1 de CO Contemporain avec ses trois voies normales (et l'option «*plus de Vie*», à savoir le maximum du Dé de Vie + 1/2 de la CON) et de le faire passer niveau 2 de Surhumain, lui accordant ainsi un point dans sa voie première et un autre dans une de ses deux autres voies surnaturelles.

Ce scénario repose essentiellement sur l'ambiance et la découverte des différents composants de la communauté surnaturelle britannique.

Le synopsis

Eidolon est un groupe secret composé d'humains influents dans le gouvernement, les médias et l'industrie, dirigé par Mister Alpha, dont personne ne connaît l'identité. Leur but est de se débarrasser du joug des créatures surnaturelles. Ils travaillent à acquérir le maximum d'informations sur leurs ennemis pour profiter de leurs faiblesses et à créer une armée de soldats améliorés chimiquement, dotés du meilleur équipement possible.

Charles Aldwick, un des membres de son directoire, fondateur et PDG de Lionheart, décide de passer à l'action en utilisant un de leurs premiers cobayes, avec l'espoir de déclencher une guerre entre les trois races. Profondément conservateur, il ne supporte pas qu'un Être féérique puisse oser se reproduire

avec un humain et souiller ainsi l'œuvre de Dieu.

La veille, le cobaye est approché par deux agents, qui utilisent le mot-clef activant son conditionnement mental. Ils lui désignent sa cible et lui remettent le faux poignard SS en Fer Froid, un pistolet et un chargeur de munitions de même composition (notamment pour tester leur efficacité) et une dose de la drogue de combat A-9 destinée à le faire entrer dans une crise de rage destructrice.

Leur objectif : semer les germes d'une nouvelle guerre entre les créatures surnaturelles. Les diviser pour mieux les affaiblir, le tout sur fond de trame historique du Brexit.

Introduction des PJ : mort d'un député à Birstall

Dans cette fin de campagne animée du Brexit, un événement survient brutalement : le meurtre de la députée travailliste Jo Cox. Jo Cox n'était pas qu'une simple femme politique, c'était aussi une Dryade, membre éminent d'une communauté plutôt discrète sur les terres anglaises.

Très vite, dans les conseils tribaux loups-garous et les cours vampiriques, la question se pose : qui était visé, la femme politique ou la créature surnaturelle ? Et déjà des voix s'inquiètent,

LA GARDE SOMBRE

Durant les Âges Sombres, cette société secrète de Vampires était spécialisée dans le combat contre les Loups-garous et les Êtres féeriques, développant ainsi des techniques de combat et de l'équipement spécialisé (notamment le fameux Fer Froid). Ses membres étaient d'une efficacité et d'une brutalité sans nom. Avec les victoires (et l'évolution des mœurs), elle a perdu doucement ses raisons d'exister et a fini par disparaître.

Mais depuis une vingtaine d'années, son nom a réapparu sur certaines bouches, comme un rappel de la grandeur vampirique d'avant que le Pacte vienne mettre un coup d'arrêt à leur toute puissance en Grande Bretagne. Les exploits des membres de cet ancien corps d'élite attirent des Vampires désœuvrés.

mentionnant les incidents de plus en plus fréquents entre les trois races. Le spectre du conflit, qu'on croyait définitivement écarté, resurgit. Rapidement, un groupe d'enquête est créé, constitué de Loups-garous et de Vampires (et éventuellement d'un représentant du peuple féérique).

Le meurtre ayant eu lieu dans les terres vampiriques, l'enquête est sous la responsabilité du Seigneur de Leeds, Alexander Wayland, et de ses services.

Acte 1, l'enquête

L'enquête de la police

Nous sommes le 17 juin 2016. Depuis ce matin, les drapeaux de tous les bâtiments officiels sont en berne. La campagne du référendum est actuellement en pause.

Le contact des PJ à Leeds (Seigneurie à 10 km au nord-est de Birstall) est le Chief Inspector Eileen Burgess, une ravissante blonde de 35 ans, aux yeux déjà fatigués. Elle est détachée à leur service pour toute la durée de leur enquête et leur transmet les éléments à la disposition de la police :

Le 16 juin, vers 13 h, la victime sortait de la bibliothèque où se trouvait la permanence travailliste durant la campagne. Un homme armé s'est avancé et a crié «*Britain first*» avant d'attaquer.

Elle est morte sur le coup. Le corps est actuellement à la morgue de Leeds.

Une personne a tenté de s'interposer. Elle a été sévèrement blessée. Le meurtrier en fuite a été retrouvé quelques rues plus loin par les forces de l'ordre. Il était dans une grande agitation et les Tasers ont dû être utilisés pour l'appréhender. Il était en possession d'un Weihrauch calibre 22 et d'un poignard SS qui ont servi pour le crime.

La victime

Jo Cox, députée travailliste pro-européenne, née en 1974, mariée à Brendan Cox et mère de deux enfants. Elle était une des étoiles montantes du parti, co-autrice d'un article pour une intervention éthique de l'Angleterre dans le conflit en Syrie. Elle travaillait aussi sur un rapport sur les violences croissantes à l'égard des personnes de confession musulmane. En tant que Dryade, bien que n'exerçant pas de responsabilité «*occulte*», elle était un membre honoré de la communauté féérique.

Elle porte les marques de trois impacts de balle ainsi que celles de quinze coups de couteau, assénés avec une grande sauvagerie. Sa Redingote Féérique n'a été d'aucune utilité contre ces attaques. À sa mort, son corps a repris certaines des caractéristiques étonnantes d'une Dryade (quelques plaques d'écorce, notamment), ce qui



a conduit à la garder dans une partie spéciale de la morgue. De plus, les témoins de la scène (et qui ont vu son corps se transformer) ont déjà presque tous perdu la plupart de leurs souvenirs.

Elle vivait depuis quelques années avec sa famille dans une péniche amarrée près de Tower Bridge, à Londres. Elle était revenue dans la région spécialement pour la campagne. D'après son mari (un humain ordinaire), qui ne l'avait pas vu depuis deux semaines, tout se passait bien et si, ces derniers temps, elle était la proie de cauchemars assez récurrents, il mettait cela sur le compte de la fatigue.

Le meurtrier

Thomas Mair, jardinier au chômage, né en 1963. Il présente un désordre compulsif obsessionnel avec un complexe de persécution (les libéraux, gauchistes et les médias mainstream sont la cause des problèmes du monde moderne).

Au moment de son arrestation, il était d'un calme glaçant et a déclaré : «*Mort aux traîtres, liberté pour la Grande-Bretagne*». Il est depuis totalement mutique et apathique, comme s'il souffrait de dommages cérébraux. Il est actuellement soumis à une expertise psychologique. Les résultats de sa prise de sang ne sont pas encore revenus (on

LES CROCS DE GARMR

C'était à l'origine un clan de Loups-garous venu en Angleterre avec les Vikings, réputé pour sa sauvagerie et sa férocité au combat. De nombreuses sagas narrent leurs combats sans merci face aux Anglais et à leurs maîtres Vampires, et leurs victoires sanglantes. Ils finirent vaincus ou repoussés vers l'Écosse et leur nom sombra dans l'oubli.

Ce n'est que vers la fin du XXème siècle que ce clan légendaire retrouva la notoriété en tant que symbole viril de la puissance physique, de la lutte contre les Vampires et de la suprématie blanche. Aucun Loup-garou ne s'en réclame ouvertement et les rares cellules qui existent ne sont que de petits groupes locaux qui tentent de faire revivre la légende.

trouvera des traces infimes d'une substance inconnue).

Une fouille à son domicile a permis de trouver une abondante littérature raciste et néofasciste, avec des ouvrages et objets du Ku Klux Klan ou des Waffen SS, des manuels de terrorisme moderne, la plupart du temps commandés sur internet.

Depuis son adolescence, il a toujours été instable, accumulant les petits boulots. Il serait retourné en Écosse vers 1996, «*un pèlerinage vers ses sources*», période où on perd sa trace. Ce n'est qu'en 2010 qu'il réapparaît sur Leeds, dans un état mental instable. Depuis, il est reçu tous les jours au service pour adultes Pathways, à Mirfield (5 km au sud de Birstall).

Crime Scene Investigators Leeds

Accompagnés du Chief Inspector, les personnages ont accès à tous les lieux susceptibles de les aider dans leur enquête. Pour l'occasion, on leur a inventé des identités de conseillers spéciaux (sans plus de précision), mais on leur demande de faire le moins de vagues possible parce que ces couvertures ne résisteront pas à une analyse sérieuse et poussée. Tout personnage souhaitant exercer des prérogatives hors de la présence de la policière doit réussir un test de CHA, difficulté 8 pour les demandes les plus triviales (pénétrer dans un endroit), 12 pour celles plus

conséquentes (accès à un dossier ou à de l'équipement) et 16 pour les plus importantes (demande d'effectifs ou une arrestation).

Eileen Burgess est la goule du Seigneur de Leeds. Elle est une pièce importante du dispositif de contrôle de Leeds par les Vampires et, si elle devait être blessée ou disparaître, Alexander Wayland demanderait certainement des comptes.

Des indices

La police a plutôt bien fait son travail, et une seconde fouille des lieux ne révèle pas grand-chose de plus, à quelques exceptions près. Dans le domicile de Jo Cox à Birstall (une simple chambre d'hôte chez une sympathisante), on peut retrouver pas mal de notes de campagne parsemées de petits dessins, du genre qu'on gribouille machinalement. Parmi ces derniers revient souvent une sorte de félin stylisé, un peu comme le symbole des Lannister dans le Trône de Fer (test d'INT difficulté 12). En fait, le logo de la marque de vêtements Lionheart. De même, le couteau utilisé pour la mise à mort est «*étrange*», un peu trop lourd, d'une couleur terne (test de PER difficulté 15 pour remarquer qu'en plus, c'est une imitation récente). De même, les balles extraites du corps présentent les mêmes particularités (même si leur état rend difficile toute interprétation).

La personne qui a tenté de s'interposer est Bernard Carter-Kenny, un retraité de 77 ans, ancien sauveteur en mines. Il est actuellement au St James University Hospital, dans un état sévère (mais conscient). C'est le seul à avoir encore une vision claire de la scène (il n'a pas vu la transformation de Jo Cox). Il peut témoigner que Thomas Mair était dans un état second au moment de l'attaque, comme possédé (il criait, hurlait, bavait, et s'est acharné sur le corps avec une sorte de bestialité).

Acte 2, la face cachée de Leeds

Eileen connaît la localisation de quelques points de rencontre de la faune surnaturelle de Leeds. À part dans le Havre (un hôtel particulier du XVIIIème siècle) où elle peut les guider, elle préfère ne pas s'y rendre (elle n'est pas sûr que le Pacte la protège vraiment). Mais si les Joueurs insistent, elle ne se dérobe pas.

Pour obtenir des informations dans chacun de ces lieux, un personnage doit réussir un test de CHA difficulté 10 à 15 (en fonction de l'information en question) + 5 s'il n'est pas de la bonne race.

Le Havre

C'est un lieu feutré où la correction et la discrétion sont de mise. Des tenues appropriées seront fournies aux PJ afin qu'ils ne dénotent pas. À de très rares exceptions, les Vampires ne connaissent pas la nature surnaturelle de Jo Cox. Les avis sur sa mort sont partagés : *«après tout, ce n'est qu'une Dryade», «j'espère que cela ne va pas réveiller des conflits», «si avec ça, le «Oui» ne gagne pas...»*. Quant au Brexit, il n'y a aucune position officielle. Certains, pour des raisons réalistes, préféreraient que La Grande Bretagne reste dans l'Europe ; d'autres, plus portés sur la tradition,

misent sur la spécificité britannique et une position charnière.

Seul Alistair Allcombs, Ancien de sang noble, ne cache pas son plaisir de la mort de Jo et son choix de la sécession britannique. Il est le principal contre-pouvoir au Seigneur et on le soupçonne d'attiser la haine des autres créatures surnaturelles chez les plus jeunes des Vampires. Rien de ne vous empêche de diriger les Joueurs vers des rassemblements de Vampires mi-Fight Club mi-American History X, arpentant les traces de la Garde Sombre.

En effet, certains Vampires regrettent les temps où leur race dominait l'Angleterre sans partage, même si la plupart d'entre eux n'ont pas connu cette période, qu'ils voient au travers des récits des Anciens.

The Crown and the Lamb

Un pub à l'ancienne, s'étendant sur 3 niveaux et accueillant la communauté féérique de Leeds. Il se situe en bordure d'un quartier très populaire. C'est soir de tristesse, en hommage à Jo (ce qui reste relatif chez une communauté portée sur la fête et l'extraversion). Elle était très respectée ici, par sa bonté et sa sagesse. Dernièrement, elle était assez agitée (certains pensant qu'elle s'impliquait trop dans les affaires humaines).

En tant que minorité en Angleterre, les êtres Féériques se sentent menacés (à tort ou à raison). Ils sont plutôt contre le Brexit, même si leur patrie d'origine, l'Irlande, n'est pas menacée par ce vote.

Il y a 5 jours, Jo était venue trouver Alvaighn, une lutine assez roublarde, pour lui demander une Redingote Féérique, un artefact tissé dans la matière du Rêve, à l'épreuve des armes mortelles (RD5/arme magique). Il lui a demandé si elle craignait pour sa vie. Elle lui a répondu *«non, mais mes rêves si»*. Alvaighn semble inquiète pour son commerce : si on apprenait qu'elle



BEGBIE

NC 2

FOR +5* **DEX** +0 **CON** +1*

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 10 **PV** 25 (RD 4) **Init** 10

Mains nues +7 DM 1d6+5

Voie du voile rang 4

Voie de l'ogre rang 4

portait l'une de ses redingotes au moment de sa mort...

Un Ogre nommé Begbie, amoureux de Jo et farouchement remonté contre les «Autres», va chercher des noises aux

personnages. Il prend à parti les PJ, accusant les «Autres» d'être de mèche dans ce crime odieux. Il serait bien que quelqu'un parvienne à le calmer avant que tout le pub ne s'embrase.

Et la situation peut vraiment dégénérer quand Mallister McMornn, Dragon de son état et affilié à la Cour de l'Hiver, y va de son couplet sur l'hérésie qui consiste à se reproduire avec des humains. Les insultes fusent de part et d'autre, puis les coups si rien n'est fait pour apaiser les tensions (rappelons qu'il s'agit d'une soirée de veille dans la plus pure tradition irlando-féerique et que la plupart des participants sont bien éméchés).

Si un des joueurs a rapporté le couteau en Fer froid, la situation dégénère très vite. Seule la diplomatie la plus appliquée peut permettre d'éviter que son porteur se fasse lyncher par les locaux. Mais de fait, l'importance de cette arme devient flagrante.

L'Yggdrasill

Il s'agit d'un bar associatif où se retrouve la communauté loup-garou. Assez hétéroclite, mêlant bibliothèque, garage, club de sport et temple New Age, c'est un lieu à part dans la ville. Il s'agit d'un milieu assez fermé où la prestance physique est souvent mise en avant (les personnages peuvent remplacer le CHA par la FOR pour les tests d'information).

Même si personne ne se félicite de la mort de la Dryade, on ne la pleure pas. Les avis sont assez partagés entre pour et contre le Brexit. Par contre, le souvenir des exactions vampiriques des siècles passés reste assez vivace (ou alors est-ce une tendance garou à chercher la confrontation). Olvart, apprenti Viking, vient chercher des poux aux Vampires présents : bravades, défis, insultes envers les PJ Loup-garous.

Dans le temple, on peut trouver auprès de Gwenachlan le druide un avis plus nuancé sur la situation. Il mentionne les Crocs de Garmr. Plus tard, il va attacher un esprit familier aux basques des PJ, afin d'être informé de

OLVART

NC 2

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +4

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 13 **PV** 20 (RD 8/3) **Init** 10

Mains nues +5 DM 1d4+3

Voie du loup-garou rang 3

Voie de la lune d'argent rang 3

Forme hybride

FOR +5 **DEX** +2 **CON** +4

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 20 (RD 8/3) **Init** 14

Griffes +7 DM 1d6+5

Morsure +7 DM 1d6+5

Rage férale : +2 en attaque et +1d6 DM, -3 DEF

leur avancée et potentiellement pouvoir leur apporter de l'aide (à utiliser si ces derniers sont en panne dans l'enquête ou en danger de mort.

Une enquête complexe

Chacun des lieux visités est l'occasion de dialogues ou d'affrontements avec une des races surnaturelles, à chaque fois dans une ambiance particulière. Faites bien éprouver aux joueurs les différences et le ressentiment qui existent entre les communautés. Cela doit rester un parcours du combattant d'obtenir les informations. Mais au

LE FER FROID

À l'origine, une technique secrète découverte par les Vampires, nécessitant des matériaux rares, une maîtrise parfaite de l'art de la forge et une grande force physique. Les armes obtenues sont d'une grande résistance et infligent de graves dégâts aux Êtres Féériques. Elle a été reproduite par des moyens technologiquement avancés.

Une arme en Fer Froid ignore tous les avantages procurés par les pouvoirs et artefacts féériques. Son porteur obtient un bonus pour résister à leurs pouvoirs : arme légère +2, intermédiaire +3 et lourde +4. De plus, tout Être Féérique blessé par une telle arme doit aussitôt effectuer un test de CHA difficulté 10 (15 pour une blessure grave) pour ne pas révéler instantanément sa forme d'origine.

bout du compte, une chose est claire : apparemment, aucune créature surnaturelle ne semble impliquée dans cette tragédie.

Mais alors, serait-ce uniquement l'œuvre d'un déséquilibré ? Plusieurs indices viennent mettre en défaut cette hypothèse. Tout d'abord, le couteau et les munitions en Fer Froid. Une contrefaçon d'un objet nazi, pour passer inaperçu. Un savoir-faire disparu depuis un siècle et qui est en totale violation du Pacte. Qui sait encore forger ce genre d'armes ?

Et puis, le «*Britain first*» renvoie au parti politique éphémère du même nom, aujourd'hui cantonné à occuper des mosquées et à se plaindre de l'islamisation du pays. Mais un de ses fondateurs, Jim Dowson, est parti mystérieusement à Budapest il y a deux ans créer Knights Templar International : une galaxie de groupements, sociétés et think-tanks au service des milices chrétiennes et de la pureté raciale. Dès que l'on cherche dans la mouvance pro-Brexit, antimusulmane et anti-avortement, on finit par tomber sur eux.

Pour finir, les dessins sur les notes de Jo Cox, images persistantes de ces cauchemars. Le lion représente le symbole de la marque de vêtements Lionheart, relativement peu connue. Elle appartient à la galaxie KTI et est connue pour faire des vêtements sacerdotaux ou «*de croisade*». Le lion représente aussi le Lion Britannique, symbole de la royauté et du gouvernement, dont font partie certaines têtes pensantes d'Eidolon.

Eidolon est notamment composé des branches secrètes de deux entreprises anglaises : Forte Arms fabrique et commercialise des armes. C'est elle qui fournit l'équipement amélioré pour les combattants de leur armée secrète. Elle a réussi à reproduire la technique de fabrication du Fer Froid. C'est grâce à ses contacts étroits avec l'Armée anglaise (dans laquelle se trouvent beaucoup

AGENTS DE BANODYNE

Un par personnage

NC 2

FOR +2 **DEX** +2 **CON** +2

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 18 (RD 6 contre les armes à feu) **Init** 15

Fusil d'assaut amélioré +7 DM 2d8+1

Machette composite +6 DM 1d6+3

Munitions pyro-argentiques : considérés comme feu et argent en termes de résistance et vulnérabilité.

de sympathisants) que des anciens combattants sont incorporés.

Banodyne Inc est une entreprise pharmaceutique spécialisée dans les vaccins. Son objectif est de créer un sérum de super-soldat. Elle œuvre à identifier le «*virus vampirique*» et ses possibilités (un échec jusqu'à présent). Par contre, ses essais sur les gènes loups-garous sont plus concluants. Thomas Mair a été un des premiers cobayes, du temps de son errance. Tous se voient appliquer un conditionnement mental issu des techniques psychiques les plus avancées, lequel, grâce à un mot-code, permet de programmer le sujet à exécuter une action. La société garde en permanence un œil sur tous les cobayes.

À trop s'approcher de la vérité

Depuis le début de leur enquête, les PJ sont sous une surveillance distante. Leurs véhicules ont été équipés de mouchards (test de PER difficulté 16 pour les trouver, si les PJ précisent explicitement leur but) et l'équipe de filature tente d'écouter le maximum de leurs conversations *via* des micro-canonns dernier cri (qui fonctionnent même à travers des murs). De même, seuls une

GARDES DE SÉCURITÉ

Un par personnage

NC2

FOR +1 **DEX +1** **CON +1**

INT +0 **PER +1** **CHA +0**

DEF 12 (gilet pare-balles léger) **PV 16** (RD3 contre les armes à feu) **Init 12**

Pistolet mitrailleur +4 DM 2d6

Chacun d'eux porte un bracelet diffusant une fragrance spéciale. L'Abomination a été dressée à ne pas attaquer ceux qui portent cette odeur. Un test de PER difficulté 20 (15 pour un loup) permet de détecter cette particularité.

recherche délibérée et un test de PER difficulté 20 permettent de repérer les agents de Banodyne. S'il semble que cela soit le cas, ils tentent de s'enfuir. Mais des PJ particulièrement ingénieux pourront leur tendre une embuscade.

De toutes façons, vers la fin de l'enquête, une intervention est décidée en haut-lieu, de préférence de jour. Les PJ sont attaqués par un nombre égal d'agents suréquipés. Si les Joueurs ont parlé avec Gwenachlan, l'esprit les prévient de l'attaque (enfin, à sa façon : secouer et faire tomber les objets, émettre des bruits étranges en dernier recours).

Ils portent des gilets pare-balle améliorés, des prototypes high-techs de fusil d'assauts (équipés de silencieux et désignateurs laser, +1 en Att.), des tenues de camouflage, des lunettes de vision nocturne, des masques à gaz et des grenades lacrymogènes spéciales (le test de CON est difficulté 16).

Ils se battent jusqu'à la mort. S'ils sont capturés vivants, ils se suicident avec un implant empoisonné. Ils n'ont bien entendu aucun papier sur eux. Après une longue vérification, ils seront identifiés comme des militaires morts au combat (Afghanistan, Irak). Leur

autopsie révèle un traitement médical pour l'instant incompréhensible et les traces d'une drogue de combat inconnue.

Les deux voitures et l'appartement ont été loués sous de faux noms. Ce dernier ne contient que des affaires de base et une série de notes sur les déplacements des PJ (elles seront détruites avant l'attaque). Si ces derniers piétinent dans leur enquête, un des agresseurs peut murmurer «*Aldwick*» avant de mourir.

Chez Aldwick

Charles Aldwick habite une large propriété au bord du Waterloo Lake, à Oakwood, une banlieue riche au nord-est de Leeds. Les PJ doivent se montrer prudents dans leur éventuelle reconnaissance : à moins d'utiliser des véhicules de grand standing, on attire facilement l'attention dans ce quartier (moins la nuit).

La demeure est entourée d'un vaste terrain, bordé par un haut mur (test de FOR difficulté 18 pour l'escalader, sauf matériel adéquat). Des caméras de sécurité sont placés à intervalles réguliers, sans aucun angle mort. Les PJ ont le choix : tenter quand même une infiltration (très difficile), en détruire une (alerte donnée en 1D6 tours) ou en détourner deux pour créer un passage sûr.

Pour échapper à la vigilance des gardes, les PJ doivent effectuer chacun des tests de DEX ; le premier difficulté 10, le second difficulté 12 et le troisième à 15. Si la caméra est encore active, la difficulté augmente de 5.

Un seul garde surveille chaque côté. Il faut autant de tours que de tests non effectués pour le rejoindre au corps-à-corps (2 tours si échec au premier test, 1 tour au second et aucun au troisième). Et au moindre bruit suspect, ses collègues seront là en 1d4 tours.



L'ABOMINATION

Loup-garou aux amphétamines (en forme permanente de loup géant) chimiquement dressé par Banodyne Inc.

FOR +4 **DEX** +2 **CON** +3

INT -2 **PER** +2 **CHA** -3

DEF 15 **PV** 32 (RD6/argent) **Init** 19

Morsure +7 DM 2d6+7

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *Surprise*, la créature inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Dès que l'alerte est donnée (suite à des caméras détruites ou l'échec d'un test de DEX), l'opérateur de sécurité (dans la salle caméra) relâche l'Abomination. Celle-ci sort d'un passage dissimulé dans le jardin et rejoint les intrus en 1d6 tours. À ce moment-là, les gardes (s'il en reste) se replient dans la maison.

Un PJ Loup-garou en forme hybride ou de loup peut tenter de l'intimider en réussissant un test de CHA difficulté 20. En cas de réussite, l'Abomination s'enfuit en jappant et retourne dans sa tanière souterraine.

Charles Aldwick s'est réfugié dans une pièce dérobée blindée et attend la venue de la police. On peut le retrouver avec un test de PER difficulté 15. Forcer la porte demande un test de FOR difficulté 20 (seul le plus fort des PJ le fait, les autres participants apportent un bonus de 1). Les outils disponibles dans la maison permettent de gagner un bonus de 2. Trois tests sont possibles avant l'arrivée des forces de l'ordre. Aldwick a déjà détruit

KNIGHTS TEMPLAR INTERNATIONAL

C'est le grand épouvantail de ce scénario, même s'il n'a rien à voir avec le meurtre. Présent sur tous les réseaux sociaux, cherchant à recruter les «*Croisés de demain*», il propose *via* des sites spécialisés vêtements et goodies. Ouvertement antimusulman, sa doctrine raciale peut aisément s'interpréter différemment à la lueur des derniers faits, avec ses discours sur la force et la pureté raciale des vrais hommes, et des appels répétés à verser le sang des envahisseurs et des sous-êtres.

Eidolon le subventionne de façon cachée et l'utilise comme une girouette pour détourner l'attention ailleurs. C'est aussi là qu'ils recrutent parfois certains membres particulièrement prometteurs.

irréremédiablement son ordinateur portable. Si la porte est forcée, il préfère se suicider au lieu de tomber entre les mains de créatures inhumaines.

Devant l'urgence de la situation, seule une fouille sommaire peut être effectuée. La maison ne recèle rien d'immédiatement intéressant. Il peut être intéressant d'accéder à la salle caméra, afin d'effacer toute trace vidéo (l'opérateur ne fera aucun difficulté). Le personnel de sécurité est de première qualité, mais n'a rien à voir avec Eidolon (matériel normal, pas d'altération chimique ou de conditionnement mental).

Madame Aldwick et ses 4 enfants sont actuellement dans leur manoir sur la côte et ne rentrent pas avant la fin de la campagne.

Conclusion

L'enquête s'arrête là, devant l'absence d'autres indices. Les autorités vampiriques prennent le relais dans l'affaire et étouffent l'incident du manoir. Elles vont traiter toutes les informations et objets récupérés et promettent de prévenir les PJ en cas de nouvelle

découverte. Ces derniers sont remerciés pour leurs efforts et d'avoir empêché une possible explosion de violence. Quelques jours plus tard, le verdict tombe : le «*oui*» au Brexit l'emporte. C'est une page de l'histoire du Royaume-Uni qui se tourne.

Suite à cet épisode, Mister Alpha prend les choses en main et fait le ménage. Quelques semaines plus tard, il fait procéder à l'enlèvement de Brendan Cox et de ses deux enfants (afin de les soumettre à l'étude), dès que l'attention générale ne sera plus portée sur eux. Thomas Mair sera retrouvé pendu dans sa cellule. Tous les objets et preuves officielles disparaîtront. Charles Aldwick (s'il a survécu à l'assaut) connaîtra un accident mortel de parapente.

Rien n'empêche les PJ de poursuivre de leur côté les investigations mais, sans les moyens et la protection des Vampires (leur fausse identité a été résiliée). KTI et sa cohorte de mouvements extrémistes n'a pas encore révélé tous ses secrets.

Frédéric Jussiaux

OPÉRATION : CHEVAL DE TROIE

EN QUELQUES MOTS
Alors qu'un nouveau téléphone chinois est sur le point d'envahir le marché mondial, une ingénieure de la société le produisant contacte le consulat d'Angleterre à Hong Kong pour dire qu'il s'agit en vérité d'une arme des services secrets chinois pour contrôler la planète. Elle est prête à tout révéler sur le produit. Une opération est montée pour la rencontrer lors de la présentation officielle de l'engin. Cependant, elle a été repérée et les chinois vont en profiter pour essayer d'infiltrer la cellule britannique...

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Linéaire/Bac à sable
PJ • Niveau 3-4
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Tous niveaux
ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆☆

Ah, le Net et les téléphones portables! Quelles belles choses! Elles nous facilitent parfois la vie. Elles peuvent aussi faire élire un président, ou permettre à ce dernier de régner à coup de rumeurs. Alors quand un pays menace de dominer le monde grâce à un smartphone, il faut agir...

Introduction

Ce scénario vous propose d'incarner des agents secrets britanniques selon la tradition établie au cinéma par un certain espion consommant des vodka-martini secouées, pas mélangées à la cuillère. Un groupe de PJ pré-tirés vous est proposé en annexe, mais il est tout à fait possible que vos joueurs créent leurs propres héros. Ayez simplement en tête que pour qu'ils s'amuse vraiment dans l'esprit souhaité, il est préférable de ne pas jouer avec des PJ débutants. Nous vous proposons ici des personnages qui commencent certes leur carrière au MI6, le célèbre service d'espionnage britannique, mais qui ont déjà une certaine expérience dans leur champ d'expérience. En l'occurrence, ce sont des personnages de niveau 3.

En termes de règles, vous pouvez utiliser de nombreux profils proposés dans *COC Livre de règles*, le MI6 ne faisant pas appel qu'à un type d'agent. Ainsi, la plupart des profils de la famille Action peuvent être utiles, y compris criminel (certains se voient d'ailleurs offrir une seconde chance en intégrant le service de l'État dans la mesure où ils disposent d'un talent particulièrement utile!), tout comme ceux de la famille Aventure (rien de tel qu'un

bon cambrioleur pour s'infiltrer dans un bâtiment...). La famille Réflexion est certes un peu moins adaptée pour fournir des personnages destinés à participer à des opérations où l'action risque d'être forte. Néanmoins, il est toujours intéressant pour un groupe façon *Mission impossible* de disposer de compétences scientifiques ou informatiques, ou encore de comédie.

Du côté de l'origine, les PJ devraient logiquement être britanniques mais il peut y avoir des exceptions. *Opération: cheval de Troie* se déroulant à Hong Kong, un autochtone peut également être indiqué. Dans le scénario, nous partirons du principe que vous utilisez les pré-tirés, mais vous pourrez facilement les remplacer par les PJ éventuellement créés par vos joueurs.

L'histoire pour le MJ

Ming Na, une ingénieure chinoise, prend contact avec l'ambassade de sa Majesté à Hong Kong. Elle travaille pour une société qui s'appête à lancer sur le marché un nouveau smartphone qui devrait tout emporter sur son passage. Sauf qu'en fait, ce nouveau téléphone est le cheval de Troie des services secrets chinois qui ambitionne d'espionner et de contrôler la planète entière.

La pauvre est perdue et ne sait que faire : Hong Kong est sa patrie, elle ne se voit pas vivre ailleurs, et en même temps, elle ne peut rester, la menace des Chinois sera réelle une fois qu'elle aura parlé. Elle se met donc à stresser... et se fait repérer lorsqu'elle prépare la rencontre avec Bloom. Les services secrets chinois la font rapidement parler

et décident aussitôt de profiter de l'aubaine pour arroser l'arroseur : au lieu que les anglais mettent la main sur leur nouvelle arme secrète, ils vont envoyer aux britanniques un cheval de Troie chargé de voir ce que le M16 sait des affaires chinoises puis de détruire leurs ressources à Hong Kong, matérielles et humaines, histoire de leur mettre des bâtons dans les roues.

Ils remplacent Ming Na par une espionne qui lui ressemble suffisamment pour faire illusion. Mais pas assez pour échapper au regard acéré du major Bloom. Lorsque celui-ci met en cause Ming Na, lors de leur rencontre dans le local technique, la jeune femme réagit immédiatement en demandant l'aide de deux agents de sécurité cachés derrière une porte. Bloom active sa radio et commence à alerter ses agents tout en essayant de dégainer son arme. Mais l'espionne est plus rapide : elle lui porte un coup du tranchant de la main à la gorge qui le neutralise instantanément puis lui loge deux balles dans la poitrine. Puis elle rend l'arme aux deux agents chinois qui l'ont rejointe et organise la mise en scène que les PJ vont trouver quelques secondes plus tard...

Introduction des PJ

Aéroport de Hong-Kong, île de Chep Lap Kok, Jour J-5

La recrue **Wong Chia Liang** accueille ses nouveaux collègues, **James Price**, **Kate Fizzlebee** et le lieutenant **Linda McEvoy**, qui arrivent tout droit de la base de Sandhurst, Grande-Bretagne après avoir terminé leur formation d'agent de terrain. Le **major Jim Bloom**, chef de l'antenne du M16 à Hong Kong, a chargé Liang de leur faire découvrir la ville avant de les amener au QG pour leur premier briefing.

Mais alors que le groupe marche dans les couloirs de l'aéroport bondé de

touristes et d'hommes d'affaires, Kate est soudainement bousculée et se fait arracher son sac à main, qui contient notamment un smartphone et une tablette auxquels elle tient. Le voleur, un autochtone, s'enfuit déjà en courant, se faufilant dans la foule. Demandez **un test de PER de difficulté 12**. Selon le résultat, les PJ réagissent plus ou moins rapidement, pouvant bondir sur les talons du scélérat ou lui laissant



YI LÓNG

avec un **test d'INT de difficulté 12**, un PJ sait que Yi Lóng (Dragon ailé en chinois mandarin) est une récente *start up* qui a pour ambition de devenir le *leader* du marché du téléphone portable. Il y a quelques mois, un simple communiqué de presse a annoncé l'arrivée prochaine d'un appareil, le Lóng Huǒ (Dragon de feu) qui allait remplacer tous les produits existant du marché. Ce téléphone existe désormais et doit être présenté à la presse et aux professionnels à J+1, à Hong Kong, où la société est basée.

une confortable avance avant de pouvoir se lancer à sa poursuite. Cette scène n'a pas d'autre intérêt que de poser l'ambiance, à savoir celle d'un film d'action à la James Bond. Quoi qu'il arrive, ça n'aura pas de conséquence sur l'intrigue principale.

Cependant, pour que la scène fonctionne bien, il faut que les PJ aient une raison de rattraper le voleur (veillez donc à ce que Kate tienne au contenu de son sac à main), et que la poursuite ne soit pas écourtée dès le premier tour de jeu. Celle-ci doit être rythmée et doit obliger les PJ à zigzaguer dans la foule, sauter par-dessus un chariot, glisser sur le capot d'une voiture qui s'arrête devant eux dans un crissement de pneu... Pour gérer tout cela, nous vous invitons à appliquer les règles de poursuite de *COC Livre de règles*, p.142

Finalement, les PJ mettent la main sur le voleur, qui n'oppose pas de résistance dès lors que les PJ montrent les crocs. Avec de la finesse, ils peuvent même en faire un contact pour un futur scénario. Puis il est temps de rejoindre le QG. Fondu au générique.

Scène 1 - Briefing

Locaux de la société Universal Import/Export, Kowloon, Jour J-1

C'est dans un niveau souterrain secret et sécurisé des locaux de l'Universal Import/Export situés au nord-ouest de Kowloon, à proximité de l'International terminal du port de Hong Kong, que les PJ rencontrent leur nouveau chef, le major Jim Bloom. Ancien agent de terrain et désormais chef d'antenne, Bloom est un homme de taille moyenne, fluet mais au regard dur renforcé par une coupe de cheveux courte, quasi-militaire. Des éclats gris argentés sur les tempes et quelques rides sur sa peau bronzée laissent supposer que le major a la quarantaine bien entamée. Debout, il fait face à ses nouvelles

recrues qu'il a fait asseoir autour d'une table au design moderne. Derrière lui, un écran projette le plan de Hong Kong alors que débute le briefing pour lequel les PJ ont été convoqués.

N'hésitez pas à montrer alors à vos joueurs un plan réel de la ville avec les lieux clés du scénario.

Le topo du major

Bloom est direct et va à l'essentiel.

« Messieurs. (Oui, même si la moitié de l'équipe est composée de femmes, c'est ainsi qu'il commence. Les habitudes ont la vie dure...) Le gouvernement de Sa Majesté a récemment été contacté par une ressortissante chinoise originaire de Hong Kong et travaillant pour la société Yi Lóng. Cette ingénieure - qui se nomme Ming Na [en même temps que le major parle, la photo d'une jolie chinoise apparaît à l'écran, probablement issue d'un profil de réseau social] -, a découvert que son employeur est en réalité le gouvernement chinois, et plus exactement ses services secrets; et que le projet qu'elle a contribué à développer est en fait destiné à espionner et surtout influencer, voire contrôler, la population mondiale. Hongkongaise, Ming Na est révoltée par ce qu'elle a découvert, et dit être horrifiée à l'idée que le gouvernement chinois puisse exercer un tel contrôle grâce à un simple outil qui pourrait rapidement équiper plus de 50 % de la population mondiale. Car, elle en est convaincue, le plan de développement commercial de Yi Lóng est parfait, tout comme l'est son produit. D'ici quelques semaines, le Lóng Huǒ aura remplacé les principaux téléphones portables dans le monde entier, qu'il s'agisse de ceux à la mode ou des modèles bon marché. »

« Sans rentrer dans les détails, le Lóng Huǒ combinerait l'attractivité et la haute performance des gadgets à la mode - en mieux - et

l'accessibilité tarifaire. Mais ce que Ming Na a trouvé, c'est qu'il y a dans le système du Lóng Huō une sous-couche logicielle qui disimule un lot de programmes malveillants que les services chinois comptent utiliser pour s'infiltrer partout en s'appuyant sur tous les moyens à leur disposition, depuis les média sociaux, les e-mails, les connexions sans-fil ou encore toutes les applications contenues sur le smartphone. Sur le principe, rien de nouveau. C'est du piratage. Mais là, il est organisé par un État en s'appuyant sur du hardware et une technologie que Ming Na qualifie de « très avancée » dans un but de domination. Autant dire que c'est chaud ! »

« Nos services ont étudié tout ce qu'elle a pu nous dire jusqu'ici, et a étudié son pedigree. Selon toute vraisemblance, elle est sincère et possède des informations qui peuvent nous être utiles, et nous permettront peut-être de mettre en échec cette manœuvre des chinois sans risquer de déclencher une troisième guerre mondiale. Le siège vient donc de me demander de mettre en place d'urgence une opération de récupération des informations, voire de la source elle-même si elle le souhaite. Mon problème : les groupes A et B sont déjà sur le terrain et ne peuvent pas être extraits sans être compromis. Je suis donc obligé de mettre le groupe C sur le coup. C'est-à-dire vous ! »

Préparation

Le briefing bascule alors sur la préparation de l'opération. Le major se veut tout d'abord rassurant : les PJ ne sont pas responsables de l'opération, il vient avec eux et se charge personnellement d'établir le contact avec Ming Na et de récupérer les informations qu'elle a promises. L'opération aura lieu à J+1, au Grand Hyatt de Hong Kong, face au Hong Kong Convention and Exhibition Center, où Lóng Huo

sera présenté officiellement à la presse et aux professionnels. Pour que tout se passe au mieux, chacun a un rôle déterminant :

- Fizzlebee doit sécuriser le déroulement de l'opération en établissant une surveillance électronique de l'hôtel. Pour cela, elle devra pirater le système de sécurité de l'hôtel. En cas d'extraction ou si les choses se passaient mal, Fizzlebee a également pour mission de guider le major et ses collègues au sein de l'hôtel en leur évitant les obstacles. À elle de déterminer l'emplacement idéal. Le major lui propose une tablette électronique « spécialement préparée » (offre un **bonus de +2** aux tests de piratage) qu'elle pourra utiliser en toute discrétion au sein même de l'hôtel si elle le souhaite.
- McEvoy devra couvrir le major. Elle l'accompagnera dans la salle de conférence et aura pour mission d'intervenir physiquement pour protéger Ming Na et/ou le major si les choses tournent mal. Elle reçoit une arme de poing discrète en polycarbonate, une version spéciale du petit Glock 28 capable de passer les contrôles de sécurité sans être repérée.
- Price, en tant que spécialiste en géopolitique et économie chinoise, aura pour tâche d'observer les personnes présentes et de repérer les éventuels agents ennemis.
- Wang, enfin, est le chauffeur et homme de main du groupe. Il devra « se fondre dans la masse », prêt à intervenir si nécessaire pour faire diversion ou sortir son supérieur du pétrin.

Seuls le major et McEvoy sont armés. Toute l'équipe reçoit des vêtements pouvant lui permettre de se faire passer pour des journalistes ou des commerciaux. Le major et ses « hommes » porteront également tous des oreillettes et

HONG KONG

Ancienne colonie britannique (1842-1997), la ville de Hong Kong appartient désormais à la République Populaire de Chine avec le statut de région administrative spéciale. Le principe retenu lors de la rétrocession de Hong Kong était l'adoption du principe « *un pays, deux systèmes* » : si la Chine est communiste, Hong Kong a conservé notamment son système légal, son système politique et sa monnaie (le dollar hongkongais), et son économie est considérée comme l'une des plus libérales au monde.

Sur sept millions d'habitants, la ville compte environ 35 000 résidents britanniques, 60 000 américains et pas moins de 300 000 canadiens ! La plupart sont des expatriés au service d'une multinationale.

Hong Kong a deux langues officielles, l'anglais (qui est pratiqué de façon « *native* » par un bon tiers de la population) et le chinois (le cantonais). Avec l'intégration à la Chine, le mandarin se développe peu à peu mais reste relativement peu parlé par la population locale.

Si Hong Kong est à l'origine une île, ceux qui y résident ne représentent que 10 % de la population de la ville. Il s'agit pour l'essentiel des plus aisés, et l'île reste le centre politique et économique de Hong Kong. La ville s'est étendue sur quelques îles voisines, notamment Chep Lap Kok, où se trouvent l'aéroport et Disneyland, mais l'essentiel de la population s'entasse sur la péninsule de Kowloon. Le territoire de Hong Kong est assez peu étendu (un peu plus de 1 000 km²) et très montagneux ; la densité de la population y est l'une des plus élevées au monde, ce qui a entraîné un développement vertical de la ville. Hong Kong est l'une des villes ayant le plus de gratte-ciel sur la planète (que ce soit sur l'île principale ou à Kowloon), le plus élevé atteignant 484 m.

Pour se déplacer dans Hong Kong, il y a bien sûr la voiture personnelle, les bus ou une myriade de taxis (qui roulent à gauche, comme au pays !), mais aussi des métros (MTR) et trams (Hong Kong Tramways), et des ferrys pour traverser la baie, sur laquelle on peut également naviguer par ses moyens propres. Il y a même un funiculaire, le Peak Tram, qui existe depuis 1888 et relie le quartier de Central, cœur de l'île de Hong Kong, au sommet de Victoria Peak, qui surplombe l'île.

La sécurité urbaine est assurée par la Hong Kong Police Force, qui compte plus de 30 000 hommes.

un système de communication crypté pour pouvoir être en contact radio permanent.

Pour le reste de l'équipement, le major est ouvert aux suggestions, mais ses moyens sont limités : à vous de décider, en tant que MJ, ce que vous accordez aux PJ. Le major propose de se rendre à l'hôtel avec deux véhicules, une berline et une camionnette, mais il est prêt à entendre d'autres propositions, tel que le bateau (la ville de Hong Kong est répartie sur plusieurs îles et il n'est pas inintéressant de se déplacer sur la mer plutôt que sur la route...)

Scène 2 - Contact

Grand Hyatt Hong Kong, Jour J.

Le Lóng Huǒ va être dévoilé au monde entier au cours d'une conférence de presse organisée au Grand Hyatt Hong Kong, un énorme hôtel doté de deux tours en forme de « U » se faisant face, et relié au gigantesque et modernissime Hong Kong Convention and Exhibition Center bâti à proximité de Victoria Harbour, face à Kowloon. L'endroit choisi par Yi Lóng montre l'importance et surtout le retentissement que la société souhaite donner à l'événement. Lorsqu'ils arrivent sur

place, que ce soit en voiture en passant sous l'imposant bâtiment reliant l'hôtel au centre des congrès, ou par bateau en accostant à l'un des quais situés à proximité, les PJ se trouvent immédiatement pris dans la foule des nombreux journalistes venus du monde entier, ainsi que des personnalités issues des mondes économiques et politiques, sans parler de plusieurs stars des médias invitées pour l'occasion.

L'hôtel est immense (sa base rectangulaire mesure environ 200 m par 100 m, et il s'élève sur plusieurs dizaines d'étages !) et il est évident que même pour un événement planétaire, la société Yi Long n'a pas réservé l'intégralité des locaux, loin de là. La conférence de presse et la démonstration qui va s'ensuivre se déroule au rez-de-chaussée, dans une grande salle de conférence aménagée pour accueillir quelques centaines de personnes. Avant que la conférence ne commence, les invités sont accueillis dans un grand hall attenant, où leur sont offerts boissons et petits fours (enfin, leur équivalent local !). Mais pour arriver jusque-là, il faut montrer patte blanche, c'est-à-dire son invitation (ce qu'Universal Import/Export a facilement obtenu pour son équipe) et passer le contrôle de sécurité (évident pour ceux qui ne sont pas armés, facile pour le major et le lieutenant McEvoy et leurs armes non métalliques, mais plus problématique pour ceux qui essaient de faire passer une arme en douce : **test de CHA (Dissimulation) difficulté 15**, ajusté d'un malus selon la taille de l'arme – de 0 pour les pistolets de poche à +5 pour les armes d'épaule –).

Une fois sur les lieux, les PJ vont pouvoir prendre position et observer ce qui se passe, que ce soit dans le hall ou dans la salle de conférence, en attendant le contact du major avec Ming Na.

Dans le hall

Avant le début de la conférence de presse, les PJ, en particulier ceux qui se posteront dans le hall, pourront chercher à scruter la foule pour repérer des personnalités. Un test de **PER difficulté 15** (la Voie de l'investigation peut se révéler utile) permettra de reconnaître le gouverneur de Hong Kong arrivant au milieu d'un cortège de personnes un costume. Il rencontre brièvement des représentants du gouvernement chinois, et tous rentrent ensemble dans la salle de conférence. Ce test permet également d'identifier plusieurs représentants étrangers, notamment les consuls des États-Unis, de la Grande-Bretagne, de la Russie et de la France. Un **résultat de 20** ou plus permet de repérer un agent de la CIA, un couple envoyé par la DGSE, et très probablement une espionne du FSB ; mais, étonnamment, pas de chinois !

L'Américain est assez cash et reconnaît assez rapidement, à mi-mot, être plus que l'attaché culturel de l'ambassade US ; il accepte de discuter de l'événement, mais n'a rien à révéler aux PJ. Les français se montrent méfiants et esquivent l'échange autant que possible, se montrant secs si nécessaire pour mettre fin à la conversation. La russe se place plus sur le jeu de la séduction, que son interlocuteur soit un homme ou une femme, et joue au jeu du chat de la souris avec lui : elle ne reconnaîtra jamais officiellement être une espionne, mais elle ne s'en cache pas non plus, et essaie de voir, tout en sirotant une Vodka Martini (une habitude qu'elle a prise d'un ancien amant, britannique, lui aussi...), si les PJ peuvent ou pas lui apporter quelque chose dans sa mission. Évidemment, tout ce beau monde ne sait quasiment rien, voire rien du tout, du nouveau mobile chinois.

Si certains agents sont en position d'attente, l'un d'eux devrait essayer de

CONSEILS DE MAÎTRISE

La deuxième partie du scénario se rapproche de ce qu'on appelle désormais un *bac à sable*, c'est-à-dire que le scénario décrit des PNJ, un décor, et le reste est essentiellement entre vos mains. Ici, nous introduisons également un événement cible, à savoir l'exécution du major Bloom, qui sera le déclencheur de la scène d'action qui conclut la scène 2. Mais que ce soit la première partie de cette scène ou la scène d'action, tout dépend de ce que les joueurs vont vouloir faire. Idéalement, laissez-vous porter par leurs idées, il suffit de les accompagner, en ayant en tête l'objectif final : les PJ sortent de l'hôtel avec Ming Na (ou en tout cas celle qu'ils pensent être Ming Na !) et filent vers leur QG.

CONSEILS DE MAÎTRISE

Vous êtes un vieux maître de jeu donjonneur de la vieille, du genre à monter sa stratégie sur papier millimétré pour savoir si la boule de feu touche ? Vous sortez tout juste de la boîte d'initiation, avec ses *battlemaps* et les figurines pour mieux visualiser la scène ? Bon, cette fois, je vous conseille de faire autrement. Pour cette scène, point de plan.

Pourquoi ? Parce qu'une représentation physique aurait plus tendance à vous brider, vos joueurs et vous, qu'à vous aider.

Lorsque l'action éclate, tout va très vite. On n'a pas le temps de faire dans le détail. La scène doit être vue de façon dynamique, appuyez juste sur quelques détails : qu'est-ce qu'il y a dans la pièce, que font les PNJ, que peut-on utiliser contre eux ? Sollicitez l'imagination de vos joueurs s'ils sont passifs, et validez les idées à la con des actifs, comme utiliser le fer à repasser que vous n'aviez pas décrit !

se connecter au réseau de télésurveillance. Le système de l'hôtel n'est pas des plus performants ; un pirate bien équipé ne devrait pas avoir de mal à s'y connecter *via* un test d'informatique (**INT, difficulté 13**). Une fois dans le système, l'agent pourra observer tous les mouvements de personnes, mais sans le son. S'il le souhaite, il pourra également, à partir de là, entrer dans le système informatique de l'hôtel et accéder à la gestion de la ventilation, des ascenseurs (nouveau **test d'INT difficulté 13**), voire au fichier de la clientèle (qui ne lui apprendra cependant rien de particulier en rapport avec notre intrigue).

Arrivée de Yi Lóng

Des chinois, il y en a. Normal, on est à Hong Kong ! Si les PJ ne parviennent pas à identifier d'agent secret chinois, en revanche, ils vont voir arriver des représentants de Yi Lóng, reconnaissables à leurs badges. La délégation est assez importante (une quinzaine de personnes) et se rend directement à la salle de conférence ; un test de **PER difficulté 13** permet de repérer une jeune femme discrète qui ressemble à la photo de Ming Na. Les PJ qui observent le groupe ne manquent pas de noter la présence de plusieurs hommes et femmes en costume (ou tailleur) et lunettes noirs qui les accompagnent ; plusieurs de ces agents d'un quelconque service de sécurité restent dans le hall, même pendant la conférence, et si l'un des PJ a une activité suspecte (par exemple regarder en permanence l'écran d'une tablette...), il se sentira observé par l'un de ces mystérieux chinois, qui pourra même lui tourner autour, sans rien tenter (juste histoire de faire monter l'ambiance !).

La conférence de presse

Le moment venu, des hôtesse invitent les invités à rejoindre la salle de conférence pour assister à la

présentation de Yi Lóng. La salle est comble et prouve l'intérêt, ou au moins la curiosité, que suscite le nouveau téléphone mobile. Au premier rang, les PJ peuvent apercevoir la délégation de la société chinoise, au nombre desquelles la jeune ingénieure. Le major Bloom s'installe du même côté de la salle que Ming Na, à quelques rangs en arrière, logiquement accompagné de McEvoy. À aucun moment Ming Na n'a cherché à établir le contact oculaire, mais le major semble confiant. Si on lui demande, il pourra préciser que c'est l'ingénieure qui déclenchera le moment du contact, en allant aux toilettes pendant la conférence.

La conférence de presse se déroule à l'américaine : projection d'une présentation très léchée, et présentation du produit par un jeune cadre dynamique s'exprimant dans un anglais parfait, parfaitement à l'aise dans l'exercice de communication. Le show fonctionne à merveille et l'audience est captivée. C'est le moment que choisit Ming Na pour se lever discrètement et se diriger vers une porte latérale. L'iconographie indique qu'elle mène aux toilettes et à la sortie de secours. Le major rappelle discrètement, d'un signe s'il est accompagné ou d'une brève consigne à la radio si ce n'est pas le cas, qu'il y va seul et que l'équipe doit le couvrir. Quelques secondes plus tard, il se lève à son tour et prend la même porte sans que personne ne semble s'en préoccuper (un **Test de PER** le confirme, quelle que soit la réussite !!!).

Action

Si un PJ s'est connecté à la vidéosurveillance, il peut voir Ming Na remonter un couloir mais, au lieu d'entrer dans les toilettes femmes, elle pousse la porte située en face. Quelques secondes plus tard, il voit le major Bloom suivre le même trajet. Ni les toilettes, ni le local qui leur fait face ne sont

équipés de caméras ; les PJ sont donc aveugles. *A priori*, personne d'autre ne les a précédés ou suivis, c'est le calme plat.

Le temps qui s'ensuit paraît long aux agents, qui ne peuvent pas savoir comment se déroule le contact avec Ming Na. Mais s'ils ont un œil sur leur montre, ils verront qu'il se passe moins d'une minute avant que la radio se mette à grésiller légèrement et qu'ils entendent la voix du major : « *Merde ! Annu...* ». Le dernier mot se termine sur un cri de douleur qui fait suite à ce que les PJ identifieront comme deux coups de feu étouffés par un silencieux (test de **PER difficulté 12**), et le contact radio est rompu. Évidemment, le major ne répondra plus aux sollicitations des PJ.

Dans la salle de conférence, personne ne semble avoir remarqué qu'un drame se joue. Aucun agent de sécurité ne bouge, ni aucun des espions éventuellement repérés. La présentation se poursuit tranquillement. Les PJ peuvent choisir d'évacuer : après tout, le dernier mot de leur chef semblait être celui qui donne l'ordre d'annuler la mission et d'évacuer ! Mais il est probable qu'ils vont chercher à savoir ce qui se passe et à sauver leur chef.

En suivant le couloir emprunté par Bloom, les PJ arrivent, au bout d'une vingtaine de mètres, à une intersection en T. D'un côté, le couloir rejoint probablement le hall principal, de l'autre, il semble se diriger vers une sortie de secours. Au niveau de l'intersection, deux portes donnent sur les toilettes hommes et les toilettes femmes et, en face, une troisième porte affiche le logo d'un local technique. De là, les PJ peuvent entendre vaguement le son de la présentation de Yi Lóng, mais rien provenant ni des toilettes, ni du local technique ; à part peut-être un petit son métallique... (Test de **PER difficulté 10**).

Officer down !

Les toilettes sont vides, comme aura pu le constater un PJ chargé de la télé-surveillance. En revanche, dans le local technique, c'est une autre histoire. L'endroit n'est pas très grand, une vingtaine de mètres carrés tout au plus. Tout autour, des étagères métalliques sur lesquelles se trouvent des produits de lavage, du papier hygiénique, du papier pour s'essuyer les mains... Au centre, deux chariots d'entretien, avec seaux et serpillères, et un grand chariot à grilles métalliques renversé, sous lequel se trouve le major, immobile, allongé dans une mare de sang. Lorsque les PJ s'approchent, le major ouvre les yeux et les reconnaît. De ses dernières forces, il pointe le doigt de sa main libre vers une porte située dans le mur opposé à l'entrée qu'ils ont empruntée. Dans un dernier souffle, il prononce : « *Ming Na...* » avant de rendre l'âme. Les PJ peuvent tenter de le ramener à la vie, mais c'est peine perdue : il a pris deux balles dans la poitrine, dont l'une probablement dans le cœur. Un connaisseur (un PJ entraîné en criminalistique mais aussi un agent formé pour tuer ou un militaire) reconnaîtra là sans difficulté (test d'**INT difficulté 10**) un « *double tap* », autrement dit, le tir d'un assassin professionnel chargé d'éliminer une cible. L'arme de Bloom est toujours dans son holster d'épaule ; il n'a donc rien vu venir. C'est l'occasion pour un PJ de récupérer une arme à feu...

Sauver Ming Na

Derrière la seconde porte, indiquée par le major, se trouve un nouveau couloir qui donne sur une suite de locaux technique de l'hôtel (buanderie, réserve de linge...). À quelques mètres de là, une porte est ouverte sur une pièce contenant des chariots avec du linge sale, des machines à laver industrielles... Sur un jet de **PER difficulté 13**, les PJ peuvent percevoir

ET LES AUTRES ESPIONS ?

Pour simplifier les choses, nous n'avons pas mêlés l'Américain, la Russe ni les Français à la scène de l'action. Nous partons du principe que dans la cohue, et ne sachant pas ce qui se passe, ils préfèrent évacuer tranquillement et observer les événements pour faire leur rapport. De toutes façons, ils n'avaient pas prévu d'intervenir. Cependant, si vous souhaitez rajouter une difficulté pour les PJ, vous pouvez mettre les français ou la russe sur leur chemin. Les premiers peuvent être tentés de s'emparer de Ming Na par la force, la seconde de négocier des informations. Si les PJ sont en difficulté, l'américain ou la russe peuvent donner un coup de main en échange d'infos qu'ils négocieront ensuite...

les sons émis par des individus qui se déplacent prudemment et discrètement, puis quelques mots échangés en chuchotant dans une langue à consonance asiatique (du mandarin, pour les connaisseurs).

Deux chinois vêtus de costards noirs, pistolet-mitrailleur au poing,

ASSASSINS CHINOIS

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT -1 PER +1 CHA -1

DEF 13 PV 16 Init 11

Mini Uzi (pistolet mitrailleur léger) +2 DM 2D4

Matériel : gilet pare-balle (+2 DEF, -2 Init, RD5)



s'avancent prudemment dans la pièce, cherchant visiblement Ming Na. Quoi que fassent les PJ, il va déjà leur falloir faire un test **de DEX (Discrétion)**. Les Chinois, de leur côté, sont des assassins et leur mission est de faire croire qu'ils sont là pour empêcher Ming Na de s'enfuir. Ils ne sont pas kamikazes, ont des gilets pare-balle sous leur veste, et ont pour instruction de se replier dès que les britanniques ouvriront le feu sur eux, de la façon la plus crédible possible. Ils vont donc tirer sur les PJ sans tarder ni chercher à négocier, pour provoquer la riposte et justifier leur fuite. Leur problème, et ils ne le savent pas encore, c'est que la seule autre issue de la pièce, une porte blindée, est fermée à clef... S'ils en arrivent là, ils essaieront de forcer le passage en lâchant de longues rafales sur les PJ, qui seront forcés de les abattre...

Une fois tranquilles, les PJ pourront trouver Ming Na cachée dans un placard à balais. Auparavant, elle aura crié de terreur en raison des tirs, ce qui permet de la repérer d'autant plus facilement. Une fois rassurée sur la nature de ses sauveurs, elle s'effondrera en larmes, racontant la mort du major Bloom, assassiné par les Chinois... L'échange n'ira pas plus loin : les coups de feu ont déclenché le branle-bas de combat chez les chinois et l'évacuation de l'hôtel par les services de sécurité. Dans la salle de conférence et le hall, l'évacuation se déroule à peu

près dans l'ordre grâce à la bonne intervention des services de sécurité. Cependant, certains PJ peuvent avoir l'idée de créer une diversion pour permettre à leurs collègues d'évacuer Ming Na sans être repérés. Cette diversion pourrait, quant à elle, entraîner une panique...

Scène 3 – Hong Kong rodéo

À ce stade de l'histoire, l'objectif principal des chinois (cf. encadré *L'histoire en deux mots*) est atteint : Ming Na est avec les PJ. Cependant, il est important pour eux d'enfoncer le clou et d'affirmer la crédibilité de Ming Na en mettant la pression sur les PJ. Pour ce faire, ils vont leur coller aux basques, les rechercher vaille que vaille. Le hall et la sortie de l'hôtel sont donc sous haute surveillance, tout comme le parvis, qui grouille d'agents en costume noir et lunettes noires, armés de fusils d'assaut et de pistolets mitrailleurs. D'autres se sont engouffrés dans les couloirs à la recherche des PJ et de Ming Na.

Dès lors, les PJ vont devoir évacuer sans tarder, ce qu'ils peuvent faire soit *via* le hall, en se mêlant à la foule mais au risque d'être repéré (**Test de DEX (discrétion)** avec un bonus de +2 en raison de la foule), soit par l'une des issues de secours. Ils devront ensuite rejoindre un moyen de transport pour rejoindre la sécurité du QG de la cellule du M16.

Cours, Forrest !

La poursuite commence dès l'hôtel. L'équipe des PJ est probablement séparée, certains sont dans les couloirs, d'autres dans le hall. N'oubliez pas qu'ils sont reliés par radio, et peut-être l'un d'entre eux essaie-t-il de coordonner les actions ou de guider dans le labyrinthe de l'hôtel ceux qui sont poursuivis par les agents chinois.

Faites-leur ressentir la pression exercée par ces derniers, mais laissez-leur aussi le plaisir de s'organiser, de se créer des solutions. Peut-être ont-ils prévu un plan A, un plan B, voire un plan C en vue d'une telle évacuation. Si c'est le cas, à vous de mettre des embûches pour que les choses ne soient pas trop faciles, mais allez dans leur sens : les joueurs doivent vraiment s'éclater. Au bout du compte, ce sont quand même eux les héros, les hommes de main chinois doivent être balayés d'un simple coup de pied ou rafale de pistolet.

Cars

Leur course effrénée va emmener les PJ à l'extérieur, où ils pourront retrouver leurs véhicules... ou pas ! En arrivant, ils se sont garés dans le parking officiel, qui est actuellement bondé et où s'est formé un gros bouchon. Ce n'est pas une bonne idée de s'échapper par-là ! Ils vont donc peut-être devoir voler un véhicule garé là, ou faire du car-jacking sur Convention Avenue ou Harbour Road, les deux voies de circulation qui passent autour de l'hôtel et sur lesquelles ils pourront prendre possession d'une puissante Mercedes ou Audi, voire une Bentley ! Bien entendu, une escadrille de berlines chinoises ne va pas tarder à surgir d'un parking souterrain et se mettre en chasse...

Hong Kong est une grande métropole, avec ses avenues et ses petites rues. C'est aussi une île montagneuse, et les PJ pourraient rapidement se retrouver à conduire dans de petites rues sinueuses et pentues. Bien sûr, leur objectif immédiat pourrait être de rejoindre le seul pont reliant l'île à la péninsule, ou l'un des trois tunnels débouchant à Kowloon, pour pouvoir rejoindre leur refuge. Mais il est aussi amusant de les forcer à s'aventurer sur les pentes montagneuses avant de les ramener dans le quartier de Central,

J'AI ME PAS LES POURSUITES !

Autant dire que vous avez ici l'occasion de jouer une belle scène de poursuite comme il se doit dans tout bon film de James Bond. Bien sûr, on est d'accord, ça n'apporte absolument rien à l'intrigue, c'est purement une histoire d'ambiance et de style ! Si pour des raisons de temps ou un autre motif qui vous appartient, vous souhaitez la zapper, ce n'est pas un problème. Considérez cette scène 3 comme un module tout à fait optionnel à jouer plus pour la tension dramatique et, avouons-le, pour se faire plaisir !!! Si vos joueurs et vous n'êtes pas des fans de poursuites, un beau fondu-enchaîné sera du plus bel effet pour amener les PJ dans les locaux de l'Universal Import-Export et poursuivre directement avec la scène 4.



où ils seraient obligés d'abandonner leur véhicule à quelques pas du Peak Tram. Une nouvelle course effrénée leur permettrait de s'engouffrer dans le funiculaire sous le regard médusé des touristes au moment où ses portes se ferment. Les agents chinois, vaincus, ne pourraient que les regarder s'éloigner en direction du sommet de Victoria Peak...

À moins que les PJ ne se précipitent jusqu'au port pour s'échapper à bord d'une barque à moteur ou d'un hors-bord. Ce qui ne les mettra pas à l'abri d'une poursuite, là encore...

Scène 4 – Ming Na

Réfugiés dans un sous-sol du bâtiment de l'Universal Import/Export accessible uniquement *via* un ascenseur ou un monte-charge pour véhicule sécurisé, les PJ devraient enfin se sentir en sécurité et pouvoir souffler. Et réfléchir. Ils se retrouvent seuls dans ces locaux qu'ils ne connaissent que depuis quelques jours, avec Ming Na, l'ingénieure qui a demandé leur aide. Leur supérieur et seul contact du MI6 dans ce pays, le major Bloom, est mort. Ils n'ont d'ailleurs peut-être même pas pu récupérer son corps. Que faire ? À qui se fier ? Comme ils le savent, les employés au rez-de-chaussée travaillent véritablement pour la société d'import/export et ne savent rien de sa raison d'être. Ils ne trouveront pas d'aide de ce côté-là.

Autre question : que faire de Ming Na ? Normalement, après ce genre d'opération, il doit y avoir un débriefing des agents, et les « extérieurs » comme Ming Na doivent être isolés et interrogés. Mais aucun des PJ n'a été formé pour ça. Il ne leur reste plus qu'à prendre contact avec Londres en utilisant la ligne sécurisée de Bloom (Wang pourra par exemple se souvenir l'avoir vu l'utiliser, une fois). Après une conversation surréaliste où une



MING NA

NC 4

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0

INT +1 **PER** +2 **CHA** +3

DEF 14 **PV** 28 **Init** 21
(19 au Cac)

ATC +3 (+7), **ATD** +6 **PC** 7

Mains nues (double attaque) +8 **DM** 1d8

Trait : vif

Voies : Discours (3), Furtivité (2), Investigation (2), Corps à corps (5)

opératrice anonyme commence par vérifier qui est son interlocuteur sans confirmer travailler pour le MI6, les PJ finissent par être mis en contact avec un cadre du service, Robert Shaw, qui leur demande de ne pas bouger en attendant son arrivée, ou celle d'une des deux équipes encore présente sur le terrain, qui ont été rappelées d'urgence.

Jolie petite chinoise

Pendant ce temps, les PJ vont devoir « gérer » Ming Na qui, bien qu'en sécurité, a l'air terrorisée. Pendant les quelques 24 h qu'il va falloir pour que les équipes puis le cadre du MI6 arrivent, les PJ et l'ingénieure vont avoir le temps de faire connaissance. Elle refuse de parler de son système tant qu'elle ne sait pas ce qu'il va advenir d'elle. Elle n'a pas confiance. En réalité, « Ming Na » gagne du temps et attend que tous les agents du MI6 dans la

Annexe : les personnages pré-tirés

Le Major Jim Bloom vient de se voir confier quatre nouvelles recrues pour constituer le groupe C de la cellule du MI6 à Hong Kong. L'un est un autochtone qui travaillait déjà pour le renseignement, sans pour autant être en contact direct avec les vrais espions. Un second arrive d'une unité d'élite de l'armée, et Bloom espère bien en faire son adjoint et le chef du groupe. Enfin, les deux derniers sont des novices absolus en ce qui concerne le renseignement et viennent tout juste d'être formés. Les quatre agents sont arrivés au QG (et à Hong Kong pour la plupart) quelques jours avant le début de la mission et n'étaient pas destinés à devenir opérationnels aussi vite.

WANG CHAI LIANG

Homme, 26 ans, 1,80 m, 70 kg

Opposant au régime chinois, Wang travaille pour le renseignement britannique depuis plusieurs années en tant que source. Récemment, il s'est vu offrir une place comment agent opérationnel par le MI6.

Artiste martial (Action) – Niveau 3

FOR +1 DEX +3 CON +1

INT +1 PER +1 CHA +0

DEF 13 PV 18 Init 16

ATC+4 (+7 mains nues) ATD+3 PC 2

Trait : Acrobatie

Voies : Corps à corps (2), Exploit physique (2), Voyages (2)

JAMES PRICE

Homme, 27 ans, 1,83 m, 78 kg

L'agent Price est entré au MI6 il y a peu. Il a été recruté à sa sortie d'Oxford, où il vient d'obtenir un doctorat en sciences-politiques, spécialisé sur le Moyen Orient et l'Asie. Il sort tout juste de la formation d'agent de terrain.

Espion (Aventure) – Niveau 3

FOR +0 DEX +1 CON +0

INT +3 PER +1 CHA +2

DEF 11 PV 13 Init 12

ATC+2 ATD+2 PC 6

Trait : Expert (Sinologie +5)

Voies : Investigation (3), Furtivité (1), Voyages (1)

LINDA McEVOY

Femme, 27 ans, 1,72 m, 66 kg

Linda McEvoy est lieutenant au 22e régiment SAS. Après un démarrage impressionnant dans ce corps d'élite de l'armée britannique qui n'est pas réputé pour accepter les femmes, elle s'est vue proposer d'intégrer le MI6 après qu'elle ait envoyé à l'hôpital un de ses camarades pour un motif qu'aucun des deux protagonistes n'a révélé.

Militaire (Action) – Niveau 3

FOR +2 DEX +1 CON +3

INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 12 PV 22 Init 13

ATC+3 ATD+4 PC 2

Trait : Teigneux

Voies : Armes à feu (3), Corps à corps (1), Danger (1)

KATE FIZZLEBEE

Femme, 28 ans, 1,66 m, 62 kg

Ancienne hackeuse de bon niveau, Kate Fizzlebee a été repérée par le gouvernement qui lui a offert de travailler pour lui. Elle a accepté et sort du centre de formation des agents de terrain où elle était en même temps que James Price.

Scientifique/informaticien (Aventure) – Niveau 3

FOR +0 DEX +2 CON +0

INT +3 PER +3 CHA -1

DEF 12 PV 13 Init 15

ATC+0 ATD+4 PC 3

Trait : Veinard

Voies : Furtivité (3), Sciences (2), Investigation (0)

cellule de Hong Kong soient rassemblés. Car Ming Na n'est pas Ming Na. C'est un agent chinois qui a été chargé de mettre la zizanie chez les britanniques, de détruire les données accumulées par la cellule de Hong Kong et, si possible, d'assassiner les agents, dont les opérations menacent actuellement les chinois.

Ming Na est une excellente comédienne. Durant les premières heures, elle va jouer aux jeunes filles effarouchées en espérant s'attirer la sympathie d'au-moins l'un des PJ. Selon les possibilités, elle opérera alors un rapprochement amical, voire plus si affinités, le but étant bien entendu de gagner la confiance de la personne visée et de gagner en liberté de manœuvre. Dès qu'elle le pourra, elle profitera du moindre moment d'inattention, de sommeil... des PJ pour s'infiltrer dans le système informatique et commencer à saboter les installations. Le sabotage est programmé dans le temps et ne doit prendre effet qu'une fois les équipes réunies. Ming Na cherchera alors à faire exploser les locaux, utilisant pour cela les moyens à sa disposition (elle arrive bien évidemment sans rien, et doit pouvoir tout trouver dans l'armurerie ou les locaux d'entretien).

Finale

Idéalement, le lancement du final a lieu lors du débriefing de Ming Na par le cadre du MI6, Robert Shaw. Celui-ci arrive environ un jour après l'appel des PJ, et seulement quelques heures après le retour successif des deux groupes, qui ne savent rien

des événements, et attendent d'être débriefés par Shaw. Ce dernier commence par vouloir rencontrer Ming Na. La chinoise, sachant que ses cibles sont toutes dans le bâtiment, ne perd pas de temps, et très rapidement, elle tue Shaw avec un stylo, ou n'importe quel outil qu'elle aura pu trouver. Si les PJ assistent au meurtre depuis la pièce attenante, derrière le miroir sans tain, ils vont pouvoir essayer de la neutraliser. Évidemment, elle n'attend pas sagement qu'on vienne l'arrêter : elle sort immédiatement de la pièce et, équipée de la carte codée de Shaw, elle va essayer de sortir des locaux et déclencher l'explosion (compte-à-rebours lancé !). Au passage, elle a bien sûr l'intention d'éliminer tous ceux qui se mettent en travers de son chemin ou cherchent à s'échapper, à commencer par les PJ.

Pour s'en sortir, les PJ devront arrêter (ou plus probablement tuer) Ming Na, et bien sûr stopper l'inévitable compte-à-rebours et neutraliser la bombe. Ou évacuer en urgence le bâtiment avant qu'il n'explode en une magnifique boule de feu, ce qui ne manquera pas de plaire au chef de services secrets, un certain M... Est-il besoin de préciser que le but de l'opération ne peut être atteint, à savoir récupérer des informations sur Lóng Huo ? Ce sera l'objet d'une nouvelle mission que le MI6 confiera peut-être aux PJ...

Générique de fin.

Marc Sautriot

DU FIN FOND DES ENTRAILLES

EN QUELQUES MOTS
New York à la fin des
années 20. Un soir, dans
une ruelle, les personnages
sont les témoins d'un
meurtre dans des
circonstances étranges.
Vraiment étranges. Une
enquête rapide va les
amener à se confronter à
des envahisseurs stellaires
essayant de s'implanter
sur terre. Un scénario idéal
pour continuer l'aventure
après la boîte d'initiation
CO Cthulhu.

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Enquête/action
PJ • Niveau 4
MJ • Un peu d'expérience
Joueurs • Actifs
ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★☆☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

Ce petit scénario est parfait si vous ne savez pas quoi faire jouer à vos joueurs qui ont terminé la boîte d'initiation *CO Cthulhu*. Cela se passe à New York, pour des PJ de niveau 4 et les prêtirés iconiques de *CO Cthulhu* vont pouvoir faire connaissance avec d'autres bestioles hideuses et indicibles...

Introduction

L'histoire pour le MJ

Deux envahisseurs stellaires sont arrivés sur terre à quelques semaines d'intervalle suite aux crashes de deux petites météorites provenant du même corps céleste. Ces entités cosmiques sont des vers noirs longs de trois mètres qui ont besoin de parasiter un corps pour survivre. Un humain infecté paraît normal aux autres personnes car le ver peut accéder à sa mémoire et contrôler ses moindres faits et gestes. Un observateur attentif pourra toutefois remarquer une absence totale d'émotion chez l'infecté. Le corps parasité se dégrade en quelques mois, aussi un envahisseur stellaire va activement rechercher son congénère pour pouvoir se reproduire. La fécondation se fait par la bouche de l'hôte, chaque envahisseur enfonçant son tentacule à tour de rôle dans son congénère. Le ver fécondé quitte alors le corps infecté et va contaminer la terre de sa semence avant de mourir. Les petits grandissent très vite.

L'envahisseur stellaire récemment débarqué sur Terre s'est ainsi attaqué au premier homme, Tim Delang, contrebandier d'alcool, qui passait près du site où il a atterri. L'hôte infecté s'est immédiatement mis en quête de son congénère.

Le premier ver a pris possession depuis quelques semaines d'une jeune femme et, lors d'une soirée au *Chumleys* – un bar clandestin new yorkais où les PJ débütent cette aventure – les deux entités se retrouvent enfin. Les héros vont comprendre lors de cette première scène que quelque chose de vraiment pas normal vient d'arriver, et leur enquête les mènera jusqu'au repaire des vers, dont la multiplication vient de commencer et fait froid dans le dos.

L'introduction des PJ

L'action se situe à New York le mercredi 12 juin 1929, en pleine période de prohibition et quelques mois avec la grande dépression qui va frapper de plein fouet l'économie mondiale. L'aventure débute pour les joueurs dans la soirée alors qu'ils se rendent séparément dans le quartier de Greenwich village. Leur destination : un bar clandestin – ou « *speakeasy* » (voir marge *La prohibition*) – nommé le *Chumleys*. Ils ont tous entendu parler de cet endroit comme le lieu de rencontres privilégiés des artistes et des intellectuels de l'époque pour pouvoir consommer de l'alcool.

Les PJ sont tous là pour différentes raisons (voir encadré *Background*) ; lorsqu'ils pénètrent dans le bar, vous pouvez leur lire ou leur paraphraser le paragraphe suivant :

Bienvenue au *Chumleys*. Vous découvrez un lieu à l'ambiance feutrée et à la décoration raffinée. Pour ceux qui sont déjà venus, comme à l'accoutumée, l'endroit est bondé. Des anonymes côtoient des personnalités issues de la politique ou du milieu

BACKGROUND

Si vous avez déjà fait jouer la boîte d'initiation *CO Cthulhu*, vous pouvez utiliser les personnages pré-tirés arrivés au niveau 4 au terme de la campagne.

Maryse Boucher : Elle se trouve à New York pour assister au décollage de l'oiseau canari le lendemain matin sur une plage près de la ville. Le vol doit rallier l'Europe sans escale. Elle a décidé de profiter de la soirée pour tester ce bar dont des amis lui ont parlé.

John Prentiss : Un dandy fortuné qui vit à Greenwich au dernier étage d'un petit immeuble, amateur d'art et de belles femmes, il est un habitué des speakeasy.

Ilia Droujji : La journaliste enquête sur un « bootlegger » (un trafiquant d'alcool) nommé Dutch Schultz, un homme lunatique et paranoïaque qui aurait la main mise sur le plus grand réseau mafieux de contrebande d'alcool de New York ; un de ses hommes, Tim Delang, serait en contact avec le gérant du Chumleys.

Johan Kerenski : Il est professeur de sciences humaines à l'université située à Greenwich. C'est un féru de phénomènes étranges et il est versé dans les arts occultes. Il s'est laissé convaincre par des collègues de venir s'encanailler au Chumleys ce soir-là.

Francesca Petrini : Elle est en transit à New York, en attendant son prochain départ pour une expédition archéologique au Pérou. Elle doit partir avec un confrère professeur à l'université de New York qui lui a donné rendez-vous au Chumleys pour parler de l'expédition dans un cadre informel.

Duncan Blight : L'ancien militaire écossais est à New York pour affaire, il est venu conclure une transaction pour racheter une salle de boxe située dans le quartier populaire de Brooklyn. Amateur de Whiskey, on lui a conseillé de se rendre au Chumleys pour goûter un bourbon américain.

Bien entendu, ces backgrounds peuvent aussi être utilisés pour les archétypes classiques de pilote, militaire, archéologue, aventurier, journaliste ou thérapeute.

Note au MJ :

Il est recommandé pour le piment de l'intrigue d'avoir soit un journaliste, soit un détective privé dans le groupe de personnages pour pouvoir introduire plus facilement l'histoire du trafic et des bootleggers. Ce sera déterminant pour trouver l'adresse de Tim Delang et vivre la fin de l'aventure.

artistique. L'atmosphère semble particulièrement détendue et propice aux conversations en tout genre, allant du dernier potin en vogue au scandale politico-financier du moment. Une épaisse fumée de cigares et de cigarettes s'est formée au plafond la salle. Sur le côté de la salle se trouve un imposant bar en bois finement ouvragé, derrière lequel s'affaire un barman à l'air affable approchant la cinquantaine. Deux serveuses d'une vingtaine d'années naviguent entre les tables pour servir les clients.

Les PJ peuvent faire connaissance ou se retrouver au bar ou à la seule table libre qu'ils doivent donc partager. Pendant que les joueurs se présentent et commencent à échanger, vous pouvez leur demander un test de Perception (SAG) difficulté 10. Ceux qui réussissent remarquent un policier en uniforme qui est entré le plus discrètement possible et se dirige en direction du bar. Il se penche pour glisser quelques mots au barman.

Si un des personnages est journaliste ou détective privée, il peut faire un test

ADAPTER LE NIVEAU DU SCÉNARIO ?

Ce scénario est écrit pour des PJ de niveau 4. Mais vous pouvez extrêmement facilement adapter le niveau à votre groupe de PJ. C'est simple, pour la scène finale mettez un nombre d'invasisseur stellaire égal au niveau des PJ. Un groupe de niveau 1, un seul monstre. Niveau 2, deux monstres, etc...

GREENWICH DANS LES ANNÉES 20

À cette époque, Greenwich village est un quartier connu pour être le lieu de prédilection des artistes et de la culture alternative New-Yorkaise. L'ambiance bohème en fait un lieu prisé par la classe aisée et cultivée. Le quartier possède une architecture élégante, composée de petits immeubles (de cinq ou six étages) en briques rouges. Les rues portent souvent des noms au lieu des habituels numéros de la ville. Les rues sont étroites et comportent des virages serrés à la place des angles droits classiques, tranchant ainsi avec l'habituel quadrillage des autres quartiers de New York.



LA PROHIBITION

C'est l'époque de la Prohibition aux USA, qui durera jusqu'en décembre 1933. La vente d'alcool est interdite, créant ainsi un marché de contrebande et de trafic d'alcool, ouvrant l'ère des gangsters et de la mafia avec son lot de violences et de règlements de compte. C'est dans ce contexte que les *speakeasys* se sont créés dans les grandes villes, des bars clandestins où l'on pouvait consommer toutes sortes d'alcool. Le *Chumleys* présenté dans cette aventure, situé au 86 Bedford street, a réellement existé et n'a été fermé qu'au début du XXI^{ème} siècle.

de Connaissance (INT) difficulté 12. En cas de succès, il sait que les patrons de bars clandestins payent des policiers pour être tenu au courant des éventuelles descentes de police.

Acte 1, une soirée écourtée...

Le policier, après avoir parlé au barman, quitte discrètement l'endroit. Si les PJ sont attentifs à la réaction des autres clients, ils remarquent que certains le voient passer dans la salle mais ne semblent pas y prêter vraiment attention. Le barman quant à lui fait le tour du bar en chuchotant un mot à une des serveuses et se dirige tranquillement vers le fond de la salle en direction d'une porte avec un panneau indiquant PRIVE. Il l'ouvre et pénètre dans un petit couloir. Il ressort au bout de quelques instants accompagné d'un homme d'une trentaine d'années qui se dirige au centre de la salle. Les PJ qui vivent à New York peuvent faire un test de Connaissance (INT) difficulté 15. En cas de réussite, ils savent qu'il s'agit de Leland Stanford Chumley, un activiste fondateur du bar éponyme. Leland lève les bras :

« Mesdames et messieurs, puis-je avoir votre attention quelques instants ? Mon collaborateur vient de m'informer de l'arrivée imminente de la police dans l'établissement. Aussi, dans le souci de vous éviter un désagréable contrôle ou de finir en photo menottés dans les pages d'un quotidien demain matin... »

Plusieurs clients rient et applaudissent.

Je vous demanderai de suivre mon collaborateur jusqu'à l'arrière salle, il vous conduira à une sortie qui vous permettra de quitter discrètement les lieux. Je vous souhaite une bonne soirée et je vous dis à très bientôt. »

Alors que Leland s'éclipse, le barman et les serveuses accompagnent les PJ et les clients à l'arrière de la pièce et les font sortir par un petit couloir.

S'il y a un journaliste ou un détective parmi les joueurs (ou, au pire, un PJ vivant à NY), ceux-ci peuvent faire un test de Perception (SAG). Le joueur avec le meilleur résultat reconnaît parmi la clientèle Tim Delang, un bootlegger. Il est accompagné d'une jeune femme blonde. Ce sont deux humains infestés par des vers stellaires. Il y a trop de monde entre eux et les joueurs pour que ceux-ci puissent les rejoindre avant la sortie. Les joueurs finissent par sortir du bâtiment et débouchent dans une petite cour qui rejoint la petite rue de Barrow Street. La plupart des clients se sont déjà dispersés dans le calme. Delang a notamment disparu. Pour quitter cet endroit, ils n'ont pas d'autres choix que de remonter la rue, puisque la porte arrière du *Chumleys* a été fermée à double tour après que le dernier client soit sorti.

Alors que vous remontez la rue, vous passez devant une ruelle mal éclairée, vous pouvez deviner les silhouettes d'un homme et une femme enlacés, vraisemblablement en train de s'embrasser dans une étreinte passionnée.

Les joueurs devraient logiquement continuer leur chemin et laisser le couple tranquille. Poursuivez la description alors qu'ils s'éloignent.

Vous vous êtes éloignés d'à peine une dizaine de mètres lorsque vous entendez un bruit de suction venant de la ruelle. Vous souriez d'abord devant la fougue des amoureux, puis le bruit devient très anormalement fort. Puis le silence... Suivi de violents bruits de vomissements. Que faites-vous ?

Normalement, cela devrait susciter la curiosité des joueurs. Si ce n'est pas le

cas, dites-leur qu'une femme appelle à l'aide dans la ruelle. En se rendant sur place, un PJ découvre la jeune femme blonde qu'ils ont entraperçue en sortant du bar. Elle est allongée sur le sol, son corps est secoué par de violents spasmes. Une silhouette masculine, Delang, se tient à quelques mètres d'elle et s'enfuit en courant dès qu'elle aperçoit les PJ.

Les deux envahisseurs stellaires viennent de se reproduire. Le ver fécondé vient d'abandonner le corps de la femme et a fui dans les égouts. L'autre ver décide de fuir.

Si des PJ décident de lui courir après, allez au paragraphe *poursuite*, si des PJ décident de porter secours à la jeune femme, allez au paragraphe *un corps dans la ruelle*.

Un corps dans la ruelle

En examinant la jeune femme face contre terre, ils se rendent compte qu'elle est morte. Si les PJ retournent son corps, ils remarquent un liquide noirâtre qui coule le long de sa bouche, l'odeur est assez désagréable, elle rappelle un peu l'ammoniaque. Les PJ présents qui ne réussissent pas un test de CON difficulté 10 sont pris de nausée. Ils subissent une pénalité de -2 sur tous leurs jets pendant les 10 prochaines minutes. Ils remarquent aussi une traînée de liquide noir qui mène jusqu'à une plaque d'égout entrouverte à quelques mètres du cadavre. Si les PJ s'approchent de l'égout, lisez ceci :

Lorsque vous approchez de la plaque de l'égout, la jeune femme se dresse subitement sur ses jambes, son regard est vide, elle se rue sur vous avec une rapidité surhumaine en poussant un cri strident.

Utilisez le profil de l'hôte abandonné (ci-contre). La femme combat jusqu'à la perte totale de ses points de vie

HÔTE ABANDONNÉ

Un hôte abandonné, humain ou animal, devient un zombi violent au service des envahisseurs pendant 2d6 heures puis meurt pour de bon

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +3

INT -4 **PER** -2 **CHA** -4

DEF 11 **PV** 22 **Init** 12

Morsure +2 **DM** 1d6+2



LES ARMES À FEU

Bien que les armes à feu soient en vente aux USA, seul un port d'armes en règle permet d'en porter sur soi en permanence. Si dans le groupe il y a un enquêteur ou un détective privée, ils ont un port d'armes. Pour les autres, il est toujours possible de dissimuler une arme à feu de petite taille (comme un Derringer) dans un sac à main ou dans la poche d'une veste. Néanmoins, vos PJ devraient avoir à l'esprit que faire l'usage d'une arme à feu en pleine rue et de surcroît en plein silence de la nuit peut leur attirer des ennuis, surtout si le corps d'une femme est retrouvé criblé de balles...

et s'écroule au sol pour de bon. Voir la marge *arme à feu* si vos PJ en font usage. Le bruit a alerté des habitants de l'immeuble le plus proche et plusieurs fenêtres s'allument alors.

Un homme passe la tête par la fenêtre et voit la jeune femme inanimée au sol et les PJ à côté d'elle. Il crie par la fenêtre « À l'assassin ». Vous entendez le bruit d'un sifflet, puis d'un deuxième: la police va arriver... Que faites-vous ?

Les PJ ont peu de temps pour réagir, ils peuvent soit quitter la scène du crime rapidement, pourquoi pas par les égouts pour les plus téméraires. Mettez-leur la pression, n'hésitez pas à leur demander un jet ou deux pour transpirer, mais les PJ sèment finalement la police.

Les égouts

Si les PJ descendent dans l'égout, une forte odeur d'excrément les agresse. Les PJ sont plongés dans l'obscurité et ils ne sont vraisemblablement pas équipés de lampes torches. N'hésitez pas à leur demander un jet de DEX difficulté 10 pour descendre à l'échelle, si l'un d'eux rate, il glisse et tombe dans l'eau croupie et sale et doit effectuer un jet de CON difficulté 12 pour ne pas vomir tripes et boyaux et risquer d'attraper une infection qui, à cette époque, pourrait avoir de bien fâcheuses conséquences. Si vos PJ sont plus prudents et décident de revenir quand il fait jour et mieux équipés, ils arrivent à suivre une trace noirâtre sur quelques dizaines de mètres du « trottoir » avant de la voir disparaître dans l'eau.

La poursuite

Si un ou plusieurs PJ décident de poursuivre l'homme, ils doivent effectuer des tests d'athlétisme (FOR) difficulté 10. À chaque test raté, la difficulté du test suivant augmente de 2. Ils doivent réussir 3 jets pour pouvoir

s'approcher suffisamment et reconnaître Tim Delang, le bootlger aperçu au Chumleys. Si un PJ s'approche trop près de lui, l'homme bifurque et saute pour attraper une échelle de service métallique sur la façade d'un immeuble. Pour le suivre, il faut effectuer un test d'acrobatie (DEX) difficulté 12 et réussir 3 jets pour ne pas se laisser distancer sur l'escalier de service. Si un PJ parvient à suivre la cadence, il arrive sur le toit au moment où l'homme fait une course d'élan pour sauter sur l'immeuble voisin. Il bondit juste avant le bord du toit et atterrit sans problème sur l'autre immeuble. Si un PJ veut tenter de le suivre, il se rend compte qu'il y a près d'une dizaine de mètres qui séparent les 2 toits, un saut impossible pour le commun des mortels.

Acte 2, mener l'enquête...

Une fois que vos PJ échappent à la menace de la police, plusieurs options s'offrent alors à eux. La plus évidente est d'enquêter sur Delang. Ils peuvent aussi suivre la piste des odeurs d'ammoniacque. À la fin, il faut trouver l'adresse de Delang.

En tant que MJ, rebondissez sur les idées de vos joueurs. S'ils sont en panne sèche, suggérez des pistes au cours d'une conversation où vous jouerez le rôle d'un PNJ ami d'un ou plusieurs PJ de New York : un ami, un conjoint, etc. Libre à vous de rendre cet acte court ou au contraire de rallonger la sauce si votre table de jeu aime les enquêtes.

- Ils peuvent tenter de remonter la piste du bootlger Tim Delang. Un détective privé, un enquêteur ou un journaliste pourra obtenir son adresse en faisant jouer son réseau de contact ou en soudoyant un policier moyennant quelques dollars.
- Vos PJ peuvent aussi tenter d'en savoir plus sur cette femme revenue

d'entre les morts en tentant d'obtenir des informations par le médecin légiste de la morgue ; un détective privé, un journaliste ou un médecin pourraient essayer de faire jouer leurs contacts ou relations pour obtenir le rapport préliminaires d'autopsie. Celui-ci leur apprendra que l'oesophage de la victime était couvert d'un liquide noirâtre ayant les mêmes caractéristiques que l'ammoniaque. Si vos PJ n'ont pas réussi à identifier le bootleger Tim Delang, un de leurs contacts peut aussi leur dire que la victime a été aperçue le soir de son meurtre dans un bar clandestin en compagnie d'un trafiquant, un certain Delang.

- Les PJ peuvent également retourner au bar et se renseigner, de façon musclée ou diplomatique, auprès du personnel ou de Leland Stanford Chumley lui-même (il faudra être persuasif) pour obtenir l'identité de Delang, celui qui était au bras d'une belle femme blonde le soir du meurtre.
- Si un journaliste fait des recherches dans les faits divers pour trouver un cas similaire, il ne trouve rien de comparable, seulement une coupure de presse relatant la découverte de quelques morceaux d'une météorite au nord de Brooklyn présentant une forte odeur de produit chimique.
- Si les PJ ne suivent pas la piste de Delang, ils peuvent arriver dans le dernier acte du scénario en suivant la piste de l'ammoniaque. En effet, par un journaliste, un policier, un article dans le journal ou tout autre moyen auxquels pourraient songer les PJ, ils tombent sur le témoignage d'un.e riverain.e âgé.e qui se plaint d'une très forte odeur d'ammoniaque en provenance d'un appartement voisin. Celui de Delang, évidemment.

Acte 3, l'antre des vers

Tim Delang vit au rez-de-chaussée d'un petit immeuble de Greenwich village donnant sur une petite impasse. Son appartement est un petit deux pièces avec le strict minimum en matière de meubles et de décoration. Tim n'est pas chez lui, et sa porte est fermée à double tour. De l'extérieur, une odeur d'ammoniaque très forte vous incommode déjà. Les PJ peuvent tenter d'enfoncer la porte avec un test de FOR difficulté 15 ou bien casser le carreau d'une fenêtre. Lorsqu'ils pénètrent dans l'appartement, lisez ceci.

Alors que vous entrez dans l'appartement, l'odeur devient abominable et vous remarquez une traînée de liquide noirâtre qui mène vers ce qui semble être la chambre... Que faites-vous ?

Demandez à vos PJ d'effectuer un test de CON difficulté 10, ceux qui échouent sont pris de nausée et se sentent mal à l'aise et oppressés. Si les PJ fouillent la pièce principale, ils ne trouvent rien d'intéressant. L'endroit est entretenu et à peu près rangé. Si les PJ poussent la porte de la chambre, ils remarquent que le liquide noir disparaît sous le lit. En déplaçant celui-ci, ils découvrent un trou dans le sol d'une vingtaine de centimètres de diamètre qui mène aux caves situés sous l'immeuble ; la trace noire disparaît dans le sol.

Les PJ peuvent accéder aux caves en passant par le petit hall de l'immeuble. Un petit escalier permet de descendre jusqu'à une petite porte en bois fermée à clef. Les PJ peuvent tenter de la forcer avec un test de FOR difficulté 12 ou bien tenter de la crocheter avec un test de DEX difficulté 12. Après avoir descendu une douzaine de marche, ils atteignent un petit couloir desservant une quinzaine de caves. L'endroit est

HÔTE

Le corps occupé par un envahisseur est complètement sous le contrôle de ce dernier. L'envahisseur peut même accéder aux souvenirs de l'hôte, mais il ne ressent aucune émotion. Le corps de l'hôte se dégrade progressivement, mais plus l'hôte est intelligent, plus cela prend de temps (environ un mois par point d'INT). C'est pourquoi les envahisseurs préfèrent les humains aux autres formes de vie. Les premiers signes de dégradation corporelle sont les raideurs articulaires (les doigts sont en général les premiers atteints) puis le corps tout entier se décompose graduellement.

Utilisez le profil technique de la créature possédée, mais elle gagne 10 PV supplémentaire et +2 au Mod de FOR (+2 en attaque et aux DM au contact) et une attaque de tentacule .

Attaque de tentacule : Portée 3 mètres, DM 1d6 + Mod. de FOR. La première fois qu'il voit un envahisseur utiliser cette attaque, un PJ doit faire un test de choc difficulté 10 (1 PC).

Décès : Si l'hôte est abattu, l'envahisseur s'extrait du cadavre (pour les témoins, test de choc difficulté 15, 1 PC).

ENVAHISSEUR STELLAIRE

NC 1

FOR +0 DEX +1 CON +3

INT +0 PER -2 CHA -4

DEF 11 PV 12 Init 12

Constriction (critique 19-20) +3 DM 1d6

Fouisseur : Un envahisseur peut se déplacer dans un sol meuble à la vitesse de 5 mètres par tour.

Intubation : En cas de réussite critique au test d'attaque, la cible doit immédiatement réussir un test de DEX difficulté 10 ou l'envahisseur commence à s'introduire dans sa bouche. Au tour suivant, un test de FOR difficulté 15 est nécessaire pour l'extraire. La difficulté passe à 20 au troisième tour, ensuite il est trop tard. Si un PJ ciblé par une *intubation* parvient à s'en sortir, il doit faire un test de choc de la difficulté du test qui lui a permis d'échapper à l'intubation ou perdre 1 PC.

Si la victime tombe à 0 PV ou est inconsciente, l'envahisseur s'introduit dans sa bouche et s'installe dans son hôte.

plongé dans l'obscurité. L'interrupteur à l'entrée du couloir ne fonctionne pas. En s'avançant dans le couloir, ils sentent de nouveau l'odeur d'ammoniac, elle devient plus forte quand ils approchent de la cave portant le numéro 12. Le PJ le plus en arrière doit effectuer un test de Perception (SAG) difficulté 15. S'il réussit, il a le temps de voir un ver noir de près de 3 mètres de long qui lui bondit dessus depuis un tuyau du plafond. Mais il n'est pas Surpris. Le ver attaque immédiatement le PJ et tente de pénétrer dans sa bouche. Tous les PJ doivent faire un test de Choc de difficulté 12, ceux qui échouent perdent 1 PC.



Pendant que les PJ se battent contre la créature, une deuxième arrive en se laissant aussi tomber du plafond. Les PJ peuvent la repérer avec un test de Perception difficulté 15 ; si aucun d'entre eux ne réussit, ils sont Surpris et le PJ que la créature attaque souffre d'un malus de -5 à sa DEF.

Les 2 vers tenteront par tous les moyens de posséder les corps des PJ. Si les PJ arrivent à vaincre les créatures, ils peuvent se rendre dans la cave numéro 12.

Vous voyez un petit cratère dans le sol en terre au centre de la cave. Il y a du liquide noir au fond, Plusieurs dizaines d'œufs fluorescent flottent à la surface...

Deux autres vers les attaquent dès qu'ils s'approchent. S'ils réussissent à les vaincre, ils remarquent avec horreur que plusieurs œufs commencent à se fissurer. Cinq petits vers en sortent et tentent de fuir la pièce. Ils sont trop petits pour être dangereux et se battre, mais ils sont suffisamment rapides pour tenter d'échapper aux PJ.

Si les PJ hésitent sur la manière de détruire les œufs, vous pouvez leur demander un test d'INT difficulté 10, ceux qui réussissent pensent que le feu sera un moyen très efficace de les détruire. Si les PJ mettent le feu au nid, les œufs prennent feu très rapidement, ainsi que le liquide noir, créant un véritable brasier. Plusieurs cris stridents s'élèvent des œufs. Les PJ doivent effectuer un test de choc difficulté 12, ceux qui échouent perdent 1 PC. Le feu produit une épaisse fumée noire qui se répand rapidement dans le sous-sol. Les PJ doivent effectuer un test de CON difficulté 10 à chaque round qu'ils passent dans la fumée, ceux qui échouent commencent à suffoquer,

après un deuxième jet raté, ils perdent connaissance.

Lorsque les PJ arrivent à sortir du sous-sol, ils tombent sur Tim Delang, toujours possédé par le ver (voir la marge «*Hôte*» page précédente), qui se dirigeait en courant vers la cave. L'homme ne cherche même pas à se battre et tente de s'enfuir. Utilisez les mêmes règles que dans le paragraphe *La poursuite* si les PJ tentent de l'arrêter : avec 3 réussites en 5 rounds, ils réussissent à l'attraper. S'ils n'obtiennent pas suffisamment de réussite, il arrive à les distancer mais reste à portée de revolver... Évidemment s'ils l'abattent en plein rue et de jour, il faudra une solide explication auprès de la police. Quoi qu'il se passe, le ver aura eu le temps de s'échapper. Des traces peuvent mener à un égout, mais le ver perd facilement ses poursuivants dans les eaux souillées.

Conclusion

Que les PJ attrapent ou non Tim Delang, les pompiers alertés par les habitants de l'immeuble arrivent sur les lieux au bout de quelques minutes pour éteindre l'incendie. Le feu a complètement brûlé toute trace des vers dans la cave, aucune preuve de leur existence ne subsiste. Si les PJ tentent d'avertir les autorités de ce qui s'est produit, ils seront au mieux pris pour de doux dingues, au pire ils seront placés dans un asile par un agent du FBI qui tentera d'étouffer l'affaire avant qu'elle ne fasse trop de bruit. À moins qu'un des PJ ne soit agressé quelques heures plus tard après l'incident par Tim Delang, s'il a pu leur échapper ou bien par un policier du district possédé par un envahisseur stellaire...

Jérôme Cordier

POUR QUELQUES KILOS

EN QUELQUES MOTS
Les PJ doivent retrouver un pendentif volé à leur commanditaire par son propre fils. Sauf que ce dernier s'avère bien plus difficile à trouver que prévu, car le voleur est également le cobaye d'un nouveau médicament mis au point par une corpo peu scrupuleuse...

FICHE TECHNIQUE
TYPE • Enquête/action
PJ • Niveau 5
MJ • Tout niveau, capable d'improvisation
Joueurs • Tout niveau
ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

Ce scénario utilise les règles du chapitre 8 Cyberpunk de *CO Contemporain*. Il est facilement utilisable avec l'option « *Mélange des genres* », même s'il n'a pas été écrit spécifiquement pour celle-ci. Il est articulé autour de deux thématiques : la relation père-fils d'une part et le cynisme des puissants envers les masses populaires d'autre part. Sa structure en trois parties permet d'alterner investigation, action et infiltration, la sainte trinité du Cyberpunk.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Valeo Lab est une corporation de taille moyenne spécialisée dans la pharmacutique et la biotechnologie. Depuis quelque temps, elle s'est attaquée au marché lucratif des « *programmes minceur* ». La chirurgie et les implants coûtent encore relativement cher et les solutions bon marché pour maigrir ont encore la cote auprès de la population.

Valeo Lab a concentré ses recherches sur une hormone, la FLP-8, sécrétée naturellement par le corps humain et qui a pour effet de brûler les graisses, favorisant donc la perte de poids. Les chercheurs ont mis au point un médicament, nom de code Extabesco, qui dope les sécrétions de FLP-8, obtenant ainsi des pertes de poids spectaculaires.

Malheureusement, si l'on peut dire, le traitement fonctionne trop bien et a comme effet secondaire de couper la faim des patients. Or, dans une société où la consommation est reine, Valeo ne peut se permettre de commercialiser un produit qui va saper les ventes de denrées alimentaires et donc, à long terme, ses propres

ventes. En résumé : pour que le marché du régime fonctionne, il faut des gros.

Les chercheurs de Valeo ont donc revu leur copie et ont commencé à plancher sur une version révisée de l'Extabesco, qui non seulement dope la FLP-8, mais dans un même temps inhibe les signaux de satiété. Sur la centaine de volontaires qui ont testé la version originale du médicament, une petite dizaine a été sélectionnée, sans le savoir, pour expérimenter la version modifiée. Chacun d'entre eux a été doté d'un petit implant afin de collecter des données et surtout de pouvoir les tracer en cas de problèmes. Parmi ces patients se trouve Tadeki Sako.

Une histoire entre père et fils

Tadeki Sako est le fils d'Hamatachi Sako, un cadre supérieur de Korio Inc, une mégacorporation de transport et de fret. Hamatachi plaçait de grands espoirs dans son fils unique, surtout après le décès de sa femme, morte quelque temps après sa naissance. Il espérait que son fils poursuive l'ascension de la famille sur l'échelle sociale.

Mais Tadeki n'a jamais été à la hauteur des attentes de son père. Fainéant, mauvais en classe, il n'avait d'intérêt que pour les jeux en RV et la nourriture. Dès l'adolescence, le surpoids de Tadeki couvrait son père de honte. Les années passant, leur relation devint de plus en plus conflictuelle, si bien qu'à la majorité de son fils, Hamatachi le mit à la porte. Depuis, ils n'entretiennent plus que de rares contacts, la plupart du temps à l'initiative de Tadeki, pour les fêtes ou les anniversaires.

Livré à lui-même, Tadeki trouva un job dans l'une des rares activités qu'il maîtrisait : le montage, la réparation et

l'optimisation de G-Link pour le gaming. C'est à FuryGame qu'il fit la connaissance de Fred Lopez, son collègue, qui allait devenir son meilleur ami. C'est également là qu'il rencontra Katy Wellers avec qui il noua une relation amoureuse.

Le poids de l'amour

L'histoire entre Tadeki et Katy dura presque deux ans. Mais la jeune femme finit par rompre, lassée par le laisser-aller de Tadeki : pendant le temps que dura leur relation, Tadeki prit plus de 30 kg, culminant « fièrement » à 120 kg pour 1,75 mètre.

Cette rupture eut l'effet d'une bombe pour Tadeki. Il décida de se reprendre en main, en commençant par perdre ses kilos superflus. Sa quête du régime l'amena à devenir testeur volontaire pour Valeo Lab.

L'Extabesco fonctionna à merveille sur Tadeki : il maigrit de près de 40 kg en deux mois seulement. S'il perdit de l'appétit au départ, il en retrouva, et même sacrément, lorsque Valeo fit évoluer le médicament à son insu.

Galvanisé par cette transformation et par son système hormonal complètement détraqué, Tadeki décida de changer radicalement de vie. Il appela son père et lui demanda de lui prêter de l'argent, argent qu'il lui rembourserait, afin de reprendre des études.

Lorsqu'Hamatachi lui opposa un refus catégorique, Tadeki ne se laissa pas démonter. Il s'introduisit dans l'appartement de son père (qui n'avait jamais pris le soin de changer les accès) et récupéra le pendentif de sa mère, qu'Hamatachi gardait religieusement depuis son décès, afin de le mettre en gage. Dans la foulée, il prit contact avec Katy et la supplia de lui accorder un rendez-vous à l'Amorino, la chocolaterie où ils se rendaient toujours, afin de lui exposer le nouvel avenir qu'il imaginait pour eux. Malheureusement, les effets de l'Extabesco allaient bouleverser la vie de Tadeki.



CHRONOLOGIE

- X-63 : Tadeki et Katy rompent
- X-57 : Tadeki commence le traitement d'Extabesco
- X-7 : Évolution du traitement d'Extabesco
- X-6 : Tadeki demande de l'argent à son père
- X-5 : Tadeki informe Fred qu'il est malade
- X -1 10h : Tadeki s'introduit chez son père et vole le pendentif
- X-1 18h : Tadeki appelle Katy
- X-1 19h : Tadeki informe son père par téléphone qu'il a le pendentif
- X-1 21h30 : Tadeki se rend à l'Amorino
- X-1 21h55 : Misha exfiltre le corps de Tadeki
- X-1 22h05 : Katy arrive à l'Amorino
- X-1 23h30 : Valeo Lab récupère le corps de Tadeki
- X 12h30 : embauche des PJ

Tadeki et la Chocolaterie

Quelques instants après avoir pénétré dans l'Amorino, sous l'effet des senseurs de chocolat, une faim irrationnelle s'empara de Tadeki. Il se précipita sur les gâteaux, les dévorant à pleine main. Jenny, la serveuse tenta de s'interposer, mais Tadeki la bouscula violemment. Dimitri, le seul commis de cuisine présent à ce moment-là, intervint et asséna un puissant coup sur le crâne de Tadeki, qui s'effondra.

Paniquant à l'idée d'avoir tué Tadeki, Dimitri appela son oncle à la rescousse : Misha Bielinski, nettoyeur de crimes pour le compte du Vory. Celui-ci débarqua rapidement et fit sortir discrètement le corps inanimé de Tadeki, sans vérifier s'il était en vie. Lorsque Katy Wellers se présenta pour rencontrer son ancien amant, celui-ci était déjà loin.

La fin par la faim

Tadeki reprit connaissance dans un entrepôt désaffecté alors que Misha s'apprêtait à faire disparaître son corps. Toujours sous l'emprise d'une faim insatiable, il se jeta sur le nettoyeur pour le dévorer. Misha lutta tant bien que mal pour sa survie et parvint à se réfugier dans un box de rangement tandis que, au même moment, un groupe d'intervention de Valeo Lab, alerté par l'implant de Tadeki, investissait le bâtiment. Les mercenaires de la corpo maîtrisèrent rapidement le forcené et l'embarquèrent pour leur labo.

Synopsis

Les PJ sont embauchés par Hamatachi Sako pour récupérer le pendentif que son fils lui a dérobé. Les différentes pistes les conduisent à fouiller le domicile de Tadeki et à interroger ses collègues de travail ainsi que son ex-petite amie. Les éléments glanés lors de leur enquête devraient les conduire à l'Amorino, où ils apprennent que la dernière personne à avoir vu le corps de Tadeki se trouve être Misha Bielinski. À la

recherche du nettoyeur, les PJ doivent avant faire affaire avec le Vory afin de pouvoir l'interroger. Misha informe alors les PJ que Tadeki a été récupéré par les agents de Valeo Lab. Ils doivent donc s'introduire dans le labo de la corpo pour récupérer le pendentif.

Introduction des PJ

Les PJ sont informés par l'un de leurs contacts qu'un certain M. Johnson souhaiterait faire appel à leur service. Le rendez-vous est fixé pour le déjeuner, à 12h30, au *Soleil Levant*, un restaurant de spécialités japonaises. Leur contact leur indique qu'une tenue correcte est exigée.

Ambiance

Le *Soleil Levant* est le restaurant typique du cadre corpo. Situé au 52^e et dernier étage d'une tour du centre-ville, il offre une vue imprenable sur l'activité de la cité. Pouvant accueillir une centaine de couverts, le service y est impeccable et discret, l'essentiel des plats circulant sur plateau tournant. L'habillement RA du lieu rappelle le Japon Impérial. La sécurité est assurée par une dizaine de gardes en smoking, placés aux endroits stratégiques.

Une hôtesse d'accueil aussi charmante que lourdement cybernétisée invite les PJ à laisser leurs « affaires » aux vestiaires avant de passer au détecteur de métaux / cyberware. Si l'un des PJ déclenche une alerte pour cause de Cyberware, il peut tout de même rentrer mais la sécurité l'aura à l'œil.

Les PJ sont ensuite conduits jusqu'à la table de M. Johnson, qui les attend déjà, située dans l'un des angles de la pièce.

M. Hamatachi Sako Johnson

Hamatachi Sako, la cinquantaine bien mûre, est un homme d'origine japonaise aux cheveux poivre et sel et au regard sévère. Son costume impeccable, sa montre à plusieurs milliers de New Yuan

et son G-Link dernier cri ostensiblement posé sur la table ne laissent aucun doute sur son statut social. Hamatachi est un homme qui a réussi, et il le doit avant tout à ses compétences.

Pourtant, Hamatachi n'est pas aussi confiant qu'il essaie de le faire paraître durant ce rendez-vous. C'est en effet la première fois qu'il a affaire à des personnes comme les PJ, et même s'il s'est briefé par un collègue en charge des « ressources sacrificables » pour Korio Inc, il n'en demeure pas moins un débutant. Mais un débutant avec le sens des affaires.

Briefing

Après avoir remercié les PJ de s'être déplacés, Hamatachi se présente sous le nom de M. Johnson et expose brièvement la mission qu'il souhaite leur confier. Il s'agit de retrouver un objet qui lui appartient et qui lui a été dérobé la veille. Il connaît l'identité du voleur et celui ne devrait pas représenter un danger pour des individus tels que les PJ. Pour cela, il est prêt à payer 5 000 NY.

Les PJ peuvent négocier avec Hamatachi pour qu'il accepte de monter jusqu'à 6 000 NY. Une fois que ces derniers ont accepté la mission, M. Johnson dévoile sa véritable identité.

Voilà les informations que peut donner Hamatachi au cours de la discussion :

- Son véritable nom est Hamatachi Sako.
- La mission qu'il leur confie est d'ordre personnel et n'a rien à voir avec son employeur.
- L'objet dérobé est un pendentif représentant le symbole japonais de la famille. Il est estimé à une dizaine de milliers de New Yuan, mais c'est surtout sa valeur sentimentale qui est importante pour Hamatachi, puisque c'est tout ce qui lui reste de sa femme.
- Il fournit une holo-photo d'une jeune femme portant le pendentif. Si

les PJ l'interrogent sur cette dernière, il les informe qu'il s'agit de sa femme, décédée il y a plus de vingt ans.

- L'identité du voleur est Tadeki Sako, son propre fils. Il a été filmé par les caméras de surveillance.
- Hamatachi a parlé avec Tadeki au téléphone, la veille à 19 h, et celui-ci lui a confirmé avoir volé le pendentif, car « *il lui appartient autant qu'à lui, et c'est ce que Maman aurait voulu* ». Depuis, il ne répond plus au téléphone.
- Le vol a eu lieu à son domicile, sans effraction, son fils possédant encore les accès. Les caméras de surveillance le montrent clairement, bien qu'il ait beaucoup maigri.
- Les relations entre Hamatachi et son fils étaient mauvaises. La dernière fois qu'ils se sont vus remonte à plusieurs mois, pour les fêtes de fin d'année.
- Tadeki l'avait contacté une semaine plus tôt pour lui annoncer qu'il avait décidé de reprendre ses études, et lui demander « *une nouvelle fois* » de l'argent. Hamatachi a refusé.
- Il peut fournir une holo-photo de Tadeki, datant de plus de deux ans. Celle-ci représente un jeune homme de type japonais, particulièrement enrobé, affublé d'un horrible t-shirt de geek.
- L'adresse de Tadeki se situe dans un quartier pourri de la conurb'. Hamatachi n'a pas osé s'y rendre.
- Aux dernières nouvelles, Tadeki travaillait dans « *un de ces magasins pour adultes qui n'arrivent pas à grandir* », le Fury Game.
- Hamatachi ne connaît pas les relations de son fils, tout juste se souvient-il d'une petite amie qu'il lui a présentée la dernière fois qu'ils se sont vus, une certaine Katy.

L'HONNEUR D'HAMATACHI

Hamatachi possède des contacts au sein de sa corpo à même de l'aider. Pourtant il ne fait pas appel à eux, car son honneur en serait entaché. Pour lui, les PJ sont le meilleur moyen pour que la situation soit gérée discrètement et qu'ainsi sa carrière et sa réputation n'aient pas à en pâtir.

- Bien qu'Hamatachi désapprouve les actions de Tadeki, il n'en demeure pas moins son fils unique et ne souhaite pas qu'il lui arrive malheur. Cependant, il n'est pas contre le fait que les PJ lui administrent « *une bonne leçon* ».

Une fois la conversation terminée, Hamatachi prend congé des PJ, non sans leur avoir laissé un numéro où le joindre pour rapporter leurs avancées ou pour tout renseignement complémentaire. Les PJ sont libres de prendre un repas au *Soleil Levant* sur la note d'Hamatachi.

Acte 1, où est Tadeki ?

Une fois en possession des premiers éléments, les PJ devraient se lancer sur la piste de Tadeki : son domicile, son travail, sa petite amie. Inutile de chercher à pister son G-Link, celui-ci a été détruit par les agents de Valeo Lab.

Au domicile de Tadeki

Tadeki habite un petit appartement dans un immeuble décrépi d'un quartier pauvre de la conurbation. Le genre d'endroit que les forces de l'ordre ont déserté et où les gangs font la loi. Une population mal famée zone dans la rue à toute heure de la journée comme de la nuit, consommant de la drogue, pariant sur des combats virtuels ou tout simplement tuant le temps.

Tadeki habite au 2^e, un privilège vu que l'ascenseur qui dessert les 15 étages est en panne depuis toujours. Les couloirs sont sales, les habitants ne prenant pas la peine de jeter les encombrants, et les cages d'escaliers empestent l'urine. Les cloisons sont aussi épaisses qu'une feuille de papier, si bien que tout le monde vit avec tout le monde.

Pénétrer chez Tadeki

Bien évidemment, la porte est fermée et personne ne répond. Le verrou magnétique peut être piraté (voir

tableau p. 102) ou la porte enfoncée (FOR Difficulté 16). Trop de bruit alerte le voisinage, mais ce dernier est facile à convaincre de retourner à ses affaires moyennant New Yuan ou intimidation.

À l'intérieur

L'appartement de Tadeki est un simple deux-pièces avec cuisine ouverte sur le salon, à l'image du reste de l'immeuble : crade, décrépi, malodorant. L'appartement d'un homme seul qui passe son temps à jouer en RV.

En fouillant les lieux, voilà ce que les PJ peuvent découvrir :

- Pas de traces de lutte ou d'effraction.
- Une holo-photo, accrochée au frigo, représentant Tadeki en compagnie d'une jeune femme en train de manger une tarte au chocolat dans ce qui semble être un salon de thé. Au dos, un message : « *En souvenir de cette journée merveilleuse, ta Katy « Welli-Wello » Wellers* »
- Le frigo est vide. Partout, de très nombreux emballages de nourriture, vides. Parmi ces derniers, beaucoup de boîtes de gâteaux au chocolat provenant d'une chocolaterie : l'Amorino. En fait, avec un test d'INT difficulté 10, les PJ remarquent qu'il n'y a littéralement plus rien à manger dans l'appartement.
- Deux sacs poubelles contenant des vêtements de grande taille. Un test d'INT difficulté 10 permet de remarquer qu'ils sont de deux tailles supérieures à ceux qui sont dans la penderie (Tadeki a perdu beaucoup de poids et a dû renouveler sa garde-robe).
- Une boîte de puces électroniques comprenant des versions pirates de nombreux jeux vidéo du moment. Un test de PER difficulté 10 permet de découvrir, au fond, un papier froissé avec l'inscription « *Éclate-toi bien, pour les éclater bien* » signé Fred.

- Un test de PER difficulté 20 suivi d'un test d'INT difficulté 15 permet de découvrir, dans la boîte à pharmacie de la salle de bain, un emballage de médicament entièrement vierge à l'exception d'un petit logo représentant un V ailé, dans un coin. Si un PJ spécifie qu'il fouille la boîte à pharmacie, un simple test d'INT difficulté 10 suffit alors pour trouver l'emballage.
- Dans la nuit qui suit l'embauche des PJ, les agents de Valeo Lab s'introduisent chez Tadeki pour y faire disparaître toute trace de leur médicament. Donc si, pour une raison ou une autre, les PJ visitent l'appartement après cette nuit, ou s'il y retournent une seconde fois et qu'ils n'avaient pas trouvé l'emballage lors de leur premier passage, il n'y est plus.

Le FuryGame

Le FuryGame est un repaire de gamers situé à la bordure du centre-ville et du quartier qu'habite Tadeki. Son enseigne racoleuse promet aux joueurs de « *Déchaîner la furie* » qu'ils ont en eux. Le magasin est ouvert 24 h/24, 7 j/7, car un gamer peut tomber en rade à tout moment. Il vend toute sorte d'accessoires pour gaming, des G-Link optimisés et assure la réparation de matériel défectueux. Le magasin compte 6 employés (dont Tadeki) et fonctionne par rotation de deux : un à la vente, l'autre à la réparation.

Fred Lopez

La meilleure source de renseignements concernant Tadeki est Fred Lopez, le binôme de Tadeki. Fred, la trentaine, d'origine hispanique, vit à la vitesse des shooters qu'il affectionne. Il abuse régulièrement de drogues qui stimulent l'activité cérébrale afin d'améliorer son temps de réaction en jeu, ce qui donne l'impression d'avoir affaire à un hyperactif. Il été proche de Tadeki, ils jouaient souvent ensemble, il lui est même arrivé de lui fournir un

peu de drogue (la note de l'appartement de Tadeki).

En l'interrogeant, voilà ce que les PJ peuvent apprendre :

- Tadeki n'est pas venu travailler depuis 5 jours, prétendument car il était malade. Fred le couvre depuis. Mais si les PJ parviennent à le convaincre qu'ils œuvrent pour le bien de Tadeki, Fred avouera que son ami, après lui avoir demandé de lui prêter de l'argent, avait besoin de temps pour mettre de l'ordre dans sa vie.
- Il n'a pas vraiment de vie sociale, en dehors des jeux vidéo où il est relativement connu par la communauté sous le pseudo *BlackSamourai144*.
- Il ne s'est pas connecté pour jouer depuis plus de 48 h, ce qui est totalement anormal.
- Tadeki avait beaucoup maigri. Beaucoup. Soi-disant qu'il suivait un régime, ce qui n'est pas faux, car ces derniers temps il ne mangeait quasiment plus rien. Fred pense plutôt qu'il déprimait suite à sa rupture avec Katy.
- Fred possède le numéro de Katy Wellers, qu'il n'aime pas beaucoup, car elle empêchait son pote de jouer.
- Si on l'interroge sur l'Amorino, Fred informera les PJ qu'il s'agit d'une Chocolaterie / Salon de thé que Tadeki affectionne particulièrement. Elle se situe à 15 minutes à pied en direction du centre-ville. Mais depuis qu'il a entamé son « régime », Tadeki ne s'y rendait plus, à sa connaissance.

Katy Wellers

Les PJ peuvent contacter Katy par téléphone ou faire une recherche matricielle pour la retrouver. La jeune femme de 27 ans, blonde et un peu rondelette, occupe un poste de secrétaire dans une corpo spécialisé dans les assurances.

Ce que les PJ peuvent apprendre :

LE FURYGAME SUR LA MATRICE

Difficulté 5 : Tout un tas de pub comme quoi le FuryGame fournit le meilleur stuff pour gamers.

Difficulté 10 : La liste du personnel avec leur pseudo de gamer. Tadeki en fait partie, surnom *BlackSamourai144*.

Difficulté 20 : Des rumeurs circulent comme quoi on pourrait s'y approvisionner en drogue « booster » d'activité cérébrale

LE SERVEUR DE L'AMORINO

Le salon de thé est équipé de caméra vidéo, et donc d'un serveur. Considérez le niveau de sécurité comme étant Ordinaire (p. 247 *COC Livre de règles*)

- Elle a rompu avec Tadeki environ deux mois auparavant. Elle trouvait que Tadeki se laissait trop aller, il passait son temps devant les jeux vidéo et grossissait beaucoup. Elle, au contraire, venait de terminer ses études et avait trouvé un emploi. Tadeki la tirait vers le bas.
- Ils n'ont pas eu de contact depuis, à l'exception de la veille. Tadeki l'a appelé aux alentours de 18 h pour lui donner rendez-vous à l'Amorino, une chocolaterie où ils aimaient se rendre ensemble. Tadeki lui a fait un grand discours comme quoi il avait changé, qu'il souhaitait devenir quelqu'un de meilleur, qu'il allait reprendre des études. Pour preuve, il lui a montré à quel point il avait maigri. Katy a fini par accepter de le voir aux alentours de 21h30, car elle avait un pot à son travail.
- Elle est arrivée à l'Amorino en retard, mais Tadeki ne s'y trouvait pas. Elle a essayé de le joindre sur son G-Link mais, après une ou deux sonneries, elle est tombée sur le répondeur.
- Si les PJ lui demandent spécifiquement s'il elle avait remarqué quelque chose d'anormal à l'Amorino, elle répond qu'en effet, le personnel semblait gêné du fait qu'un client serait tombé sur l'une de leurs vitrines.

L'Amorino

Tôt ou tard, les PJ devraient se diriger vers la chocolaterie. L'Amorino est spécialisé dans la pâtisserie à base de chocolat. Enfin, à la saveur chocolat. Le véritable chocolat est réservé à une élite qui n'a que faire de ce type d'établissement. La plupart des ventes se font à emporter, mais la boutique fait également office de salon de thé où les gourmands peuvent déguster sur place.

L'Amorino est ouvert jusqu'à 1 h du matin et la clientèle varie énormément dans la journée. Suivant l'heure à

laquelle viennent les PJ, l'établissement peut être aussi vide que plein. La relève entre les deux services s'opère en milieu de journée. Le gros du personnel est présent le matin, pour préparer les pâtisseries de la journée. Le service du soir est assuré par Jenny Fanal, tandis que Dimitri Koslav s'occupe des préparations.

Voici les éléments généraux que les PJ peuvent apprendre :

- Tadeki est connu du personnel de l'Amorino comme étant l'un de leurs meilleurs clients. Il avait certes quelque peu disparu ces deux derniers mois mais, depuis une semaine il est venu tous les jours, voire plusieurs fois par jour.
- L'une des glaces des vitrines réfrigérées est brisée. Un client aurait trébuché et serait tombé dessus la veille au soir.
- Si les PJ essaient d'accéder au serveur de vidéo surveillance, ils découvrent que les enregistrements de la veille ont été effacés.

Jenny est particulièrement mal à l'aise depuis les événements de la veille. Elle craque facilement si les PJ lui mettent la pression et avoue qu'il y a bien eu « *un accident* ». Si Dimitri se rend compte que les PJ en ont après lui, il tente de fuir par la porte de service, mais se rendra au moindre coup de feu.

En interrogeant Jenny et Dimitri, voilà ce que les PJ apprennent :

- Tadeki est arrivé la veille vers 21h30. Il est rapidement devenu « *comme enragé* » et s'est précipité sur la nourriture. Jenny a tenté de l'en empêcher, mais Tadeki l'a repoussée. Dimitri est intervenu, il a saisi le premier ustensile de cuisine qui passait sous sa main et a frappé Tadeki à la tête. Celui-ci s'est effondré.
- Personne n'a vérifié si Tadeki était mort ou vivant, mais Dimitri est persuadé de l'avoir tué.

- Ni Jenny, ni Dimitri ne se souviennent avoir vu un médaillon (pourtant Tadeki l'a sur lui).
- Dimitri a paniqué. Il a déjà eu affaire aux forces de l'ordre (violence en réunion) et a préféré ne pas contacter les autorités.
- À la place, il a appelé son oncle, Misha Bielinski. Dimitri avertit les PJ que son oncle fait partie du Vory et qu'il ferait bien de ne pas le blesser s'ils ne souhaitent pas avoir des problèmes.

Les PJ peuvent soutirer le numéro de Misha ou forcer Dimitri à l'appeler lui-même. Misha refuse de leur parler au téléphone et leur propose à la place de les rencontrer au bar le White Bear. Les PJ peuvent tenter de menacer Dimitri, mais Misha leur rappelle qu'il est le seul à posséder l'information qu'il cherche : ce qu'est devenu Tadeki.

Acte 2, un service pour le Vory

Le White Bear est un pub underground situé à 15 minutes en véhicule de l'Amorino. On y accède par un escalier menant au sous-sol d'un building. La déco et l'habillage RA rappellent un paysage arctique. L'éclairage aux lumières noires fait ressortir la couleur blanche d'une manière éclatante, la vodka y coule à flots.

Le White Bear est surtout l'un des repaires de la branche locale du Vory. Le personnel et une bonne partie de la clientèle y sont rattachés de près ou de loin. Dès que les PJ ont contacté Misha, ce dernier prévient de la situation son patron, Gavilyn Podrov, qui est aussi le propriétaire du White Bear. Rapidement, Gavilyn décide de prendre les choses en main et d'utiliser les PJ en échange des informations de Misha.

L'étreinte de l'ours

Lorsque les PJ arrivent au White Bear et demandent à voir Misha, ils sont orientés vers une table où les attend Gavilyn et trois de ses gorilles. Podrov est un géant russe, lourdement cybernétisé et tatoué. Il accueille les PJ un verre à la main, un large sourire aux lèvres, leur donnant du « *mes amis* » et les remerciant de bien vouloir faire affaire avec lui.

Le deal de Podrov est simple : si les PJ veulent rencontrer le « *camarade* » Bielinski, ils doivent d'abord rendre un service au Vory. Un petit gang local, les Breaking Brothers, empiète actuellement sur le territoire du Vory. Et Podrov n'aime pas ça. Il comptait s'en occuper lui-même, mais puisque les PJ sont si disposés à aider, Podrov préfère ne pas mettre inutilement en danger ses hommes. Il souhaite tout simplement que les PJ les éliminent pour lui. Si les PJ refusent de les tuer, Gavilyn leur demande simplement de les mettre hors de combat.

Les PJ peuvent tenter de négocier, mais leur marge de manœuvre est faible : ils sont en plein territoire Vory, en sous-nombre, et ont définitivement besoin de parler à Misha. Podrov charge quatre de ses hommes d'accompagner les PJ jusqu'au repaire du gang. Si les PJ se montrent particulièrement convaincants pendant la négociation, Gavilyn consent à ce qu'ils participent à l'assaut.

Opération nettoyage

Les Breaking Brothers constituent un petit gang comptant une vingtaine de membres, spécialisé dans le vol avec violence. Ils ont récemment attaqué des magasins qui étaient sous « *la protection* » du Vory, s'en vraiment s'en rendre compte.

Leur repaire est le 3^e étage d'un immeuble à l'abandon de la conurb'. Le gang ne s'attend pas à une attaque et

LE VORY ?

Le Vory v zakone (littéralement « *voleurs dans la loi* ») est une organisation criminelle affiliée à la mafia russe. Ses membres ont la particularité de porter de nombreux tatouages qui, sous la forme un langage codé, racontent leur histoire personnelle. Ils sont réputés pour leur violence, même aux yeux des autres syndicats du crime.

BREAKING BROTHERS (8 à 15)

Utiliser les profils de Jeune voyou et de Gros bras, (p. 304 COC Livre de règles)

vaque à ses occupations : boire, se droguer, mater des vidéos. L'une de leurs nouvelles recrues fait le guet dans la cage d'escalier, au niveau du second.

Suivant la manière dont les PJ s'y prennent, ils peuvent bénéficier de l'effet de surprise. Le gang est dispersé dans les appartements du 3^e étage. N'hésitez pas à mettre en scène le combat dans le couloir, à travers les cloisons...

Lorsque les balles se taisent, les PJ n'ont plus qu'à en informer leur escorte. Les 4 hommes viendront alors achever les survivants d'une balle dans la tête. Peu après, une limousine noire, suivie de près par une camionnette de nettoyage, se gare au pied de l'immeuble. Podrov en personne vient remercier ses nouveaux amis et leur présenter Misha Bielinski

Entretien avec un boucher

La discussion avec Misha se déroule pendant que celui-ci ramasse méthodiquement les corps des Breakings Brothers pour les empiler dans les baignoires. Affublé d'un grand tablier de boucher, il n'hésite pas à trancher les membres qui dépassent, avant de verser la soude que les membres du Vory lui déposent gentiment dans le couloir du 3^e.

Voilà les informations que les PJ peuvent obtenir :

- Misha a récupéré le corps de Tadeki à l'Amorino peu avant 22 h, suite à l'appel de son neveu. Celui-ci ne savait pas quoi en faire, Misha a accepté de s'en débarrasser pour lui.
- Il a emmené le corps dans un entrepôt désaffecté en vue de le faire disparaître mais, au moment où il allait verser la soude, Tadeki s'est réveillé. Ce n'est pas la première fois qu'un mort ne l'est pas vraiment et cela ne pose habituellement pas de problème à Misha de faire disparaître un vivant.

- Sauf que Tadeki s'est jeté sur lui et a commencé à le mordre. « *Pas pour me faire mal, non, pour me bouffer* » ajoute Misha en découvrant son bras droit, largement bandé. Il décrit Tadeki comme une bête féroce dont il a eu toutes les peines du monde à échapper, et que celui-ci ne faisait que hurler qu'il avait faim.
- Misha a trouvé refuge dans l'un des bureaux de l'entrepôt et a coincé la porte pour empêcher Tadeki d'approcher. Mais son attention a rapidement été détournée par l'arrivée d'un groupe d'individus.
- Misha n'a pas vu les nouveaux arrivants, mais il a entendu une voix féminine demander à Tadeki de se calmer et Tadeki répondre : « *Qu'est-ce qui m'arrive, Docteur Allen ? J'ai tellement faim* », avant que cette dernière lui réponde : « *Ne vous inquiétez pas Tadeki, nous vous ramenons au labo, tout va bien* » et ne donne l'ordre de le neutraliser.
- Misha n'a pas demandé son reste et s'est enfui par une des fenêtres.
- Misha pourra confirmer que Tadeki portait bien un pendentif japonais autour du cou.

Acte 3, finir le job

Tadeki et le pendentif échappent toujours aux PJ et ils devraient commencer à se douter que le régime de Tadeki est au cœur du problème. En croisant les différentes infos qu'ils ont pu glaner (le logo trouvé sur la boîte de médicaments dans l'appartement de Tadeki, le nom du Docteur Allen, les corpos qui ont lancé des traitements expérimentaux pour maigrir lors des trois derniers mois...) sur la matrice ou auprès de leurs contacts, les PJ devraient s'intéresser à Valeo Lab. Et la corpo possède justement un bâtiment en ville.



ET SI MES PJ SONT PERDUS ?

Il est tout à fait possible que vos joueurs soient passés à côté de certains éléments-clés de l'enquête. Ou qu'ils ne comprennent rien à rien ! Pas de panique. Voici quelques propositions pour les remettre sur les rails de l'histoire :

Donavan Trimer fait également partie des testeurs volontaires de l'Extabesco. Il a rencontré Tadeki lors d'une des visites de contrôles et ils ont sympathisé. Il sent que quelque chose cloche et cherche à joindre Tadeki pour comparer leurs symptômes. Il se rend au FuryGame et y rencontre Fred. Ce dernier en informe les PJ et leur communique le numéro de Donavan. Lors de leur rendez-vous, Trimer peut expliquer le test auquel lui et Tadeki ont participé avant de faire une crise de « *faim insatiable* ». Vous pouvez même faire intervenir une équipe de Valeo Lab qui tente de l'extraire à ce moment-là.

Hamatachi n'attend pas les bras croisés que les PJ retrouvent son fils. Il fait jouer ses contacts pour obtenir les relevés de compte bancaire de son fils. Il remarque que, depuis deux mois, Tadeki recevait chaque semaine un virement de 100 NY en provenance de KaraBank !, une société écran appartenant à Valeo Lab.

Misha retourne à l'entrepôt désaffecté où il a tenté de faire disparaître le corps de Tadeki pour y récupérer son matériel. Il peut d'ailleurs proposer aux PJ de l'accompagner. Là, il surprend Xav' « *la loque* » en train de fouiner dans les parages. Il se trouve que le clochard était présent hier soir et qu'il a assisté à l'enlèvement de Tadeki. Il a vu les hommes en noir charger un corps inanimé dans leur fourgon et déclarer « *ramener le colis au bercail avec les autres* ».

Infiltrer Valeo Lab

Il est difficile de prévoir la manière dont les PJ vont s'y prendre pour infiltrer le bâtiment de Valeo : assaut frontal, infiltration en mode ninja, se faire passer pour des gens qui ont toutes les raisons d'être là, kidnapping... C'est pourquoi cette section décrit la sécurité et le fonctionnement du labo de sorte qu'à l'aide de ses éléments et du plan fourni, vous puissiez improviser en fonction des idées de vos joueurs.

Structure du bâtiment

Les locaux de Valeo Lab sont situés dans un quartier qui abrite de nombreuses structures corporatistes. Ils comportent deux étages en plus du rez-de-chaussée et du sous-sol. Les 1^{er} et 2^e étages n'ont pas d'intérêt pour ce scénario, partez du principe qu'ils accueillent bureaux, salles de réunions, réfectoire, labo, etc. Ils possèdent des fenêtres qui ne s'ouvrent pas.

Le rez-de-chaussée est la façade publique de la corpo. Une secrétaire accueille les visiteurs dans le hall d'accueil avant de les faire éventuellement patienter dans la salle d'attente. C'est ici que les testeurs volontaires comme Tadeki sont reçus. Ce niveau abrite des bureaux et des labos qui travaillent sur divers produits « *classiques* » pour une firme pharmaceutique. Hormis le hall d'entrée, l'étage ne possède pas de fenêtres. Deux sorties de secours à l'arrière du bâtiment constituent les seules alternatives au hall ou aux ascenseurs du parking.

Les activités plus obscures de Valeo Lab se déroulent au sous-sol. Les deux moyens d'y accéder sont l'ascenseur gauche ou le parking au labo souterrain. La grande majorité des employés n'y ont pas accès, seule une dizaine de chercheurs triés sur le volet, dont le Dr Allen, y sont autorisés.



DR ALLEN

Suivant la manière dont vous souhaitez conduire ce scénario, le Dr Allen peut être présente ou non lors de l'infiltration des PJ. Allen est une femme froide, animée uniquement par la recherche médicale. Ses patients humains ne valent guère mieux que les singes du labo.

Si vous utilisez les règles de Mélange de genres (p. 254 *COC Livre de règles*), vous pouvez faire du Dr Allen une mage et ainsi la charger du rôle de « grande méchante » de l'histoire.

SÉCURITÉ ET PIRATAGE

Un hacker peut ouvrir les verrous magnétiques, désactiver les caméras, voire créer une boucle sur celles-ci pour ne pas être détecté, en vous appuyant sur les règles page 246-248 de *COC Livre de règles* et le tableau suivant.

Actions	Rang	Nbr d'échec avant alarme
Pirater un verrou à code (1)	1	3
Pirater un verrou à carte (1)	2	2
Pirater un scanner à empreinte (2)	2	1
Pirater un scanner ADN(2)	3	1
Forcer l'ouverture d'une porte <i>via</i> le serveur (2)	4	1*
Désactiver une caméra (1)	3	1*
Créer une boucle (3)	3	1*

* *Plutôt que l'alarme, le garde corpo se met en chasse de l'intrus.*

Le corps de Tadeki, ainsi que les neuf autres patients qui, comme lui, ont été les cobayes de la version modifiée de l'Extabasco, se trouve dans le Labo n°2. Le labo n°1 renferme une expérience encore plus terrible : Valeo Lab teste sur des singes une version bio-modifiée d'un ver solitaire. Les animaux sont extrêmement agressifs, car affamés, et pourraient provoquer un carnage s'ils venaient à être libérés.

Sécurité matérielle

- L'ensemble du bâtiment est placé sous vidéo-surveillance reliée au centre de surveillance sous-terrain. Les caméras sont indiquées sur le plan et possèdent une vision thermographique.
- De nuit, le hall d'accueil est fermé par verrou magnétique, il faut entrer un code et passer le scanner ADN pour l'ouvrir.
- L'accès au parking se fait *via* un portail électrique fermé par verrou magnétique et nécessite une carte pour s'ouvrir.
- Toutes les portes sont équipées de verrous magnétiques, à carte pour les bureaux et les labos, à pavé

numérique pour les zones communes. Celles du labo sous-terrain sont fermées par carte et scanners d'empreintes digitales.

- Les ascenseurs centraux, qui mènent aux premier et deuxième étage ou au parking, ne sont pas verrouillés. Celui de gauche, qui mène au labo sous-terrain, nécessite une carte et une empreinte digitale.
- Le portail de la zone de stockage qui donne sur le parking ne s'ouvre que par l'intérieur ou par le serveur du centre de sécurité.
- Tous les verrous sont reliés à l'alarme du poste de surveillance sous-terrain.

Sécurité physique

- De jour, 4 gardes corpo sont stationnés dans le poste de sécurité du rez-de-chaussée. 4 autres effectuent des rondes dans et autour du bâtiment, par paire.
- De nuit, 2 gardes occupent le poste de sécurité, tandis que 2 autres patrouillent l'intérieur du bâtiment (sauf le sous-sol).
- De jours comme de nuit, 8 gardes « d'élite » sont présents dans le labo

[Insertion plan en attente]

sous-terrain. En général, 2 d'entre eux occupent le centre de sécurité pour surveiller les caméras et le réseau interne, tandis que 2 autres patrouillent les couloirs. Les 4 restants sont en repos dans leur quartier.

- En cas d'alarme ou d'intrus détectés, la première chose que font les gardes est d'appeler du renfort. Celui-ci survient en 1d6 + 3 minutes sous la forme de 6 gardes corpo supplémentaires, puis 6 de plus 1d6 minutes plus tard.

Conclusion : Le destin de Tadeki

Tadeki gît, sous sédatif et inconscient, dans le labo n°2, avec les neuf autres corps des patients qui, comme lui, ont été les cobayes de la version modifiée de l'Extabasco. Ses affaires, et donc le pendentif de sa mère, se trouvent dans l'un des casiers, contre le mur.

Son destin est lié aux choix des PJ. S'ils l'abandonnent ici, Valeo se débarrassera de lui, que l'intrusion des PJ soit détectée ou non. Il en sait trop sur les

tests de la corpo et celle-ci ne souhaite pas s'embarrasser d'un éventuel procès.

Les PJ peuvent récupérer des données brûlantes sur les recherches de Valeo Lab sur les ordinateurs des labos. Ils apprennent ainsi la nature et le fonctionnement de l'Extabasco et sa version modifiée. Ils apprennent également que la corpo fait des recherches sur une version mutante du ver solitaire et qu'elle souhaite bientôt lancer des tests sur des êtres humains. Si ces infos venaient à être divulguées, l'image de la corpo en serait fortement touchée. La possession de ces données peut faire l'objet d'un nouveau scénario, ou vos PJ peuvent tout simplement les revendre pour se faire quelques Nyuans (entre 5 et 10 000 NY).

Quoi qu'il en soit, lorsque les PJ remettent le pendentif à Hamatachi Sako, celui-ci honore sa part du contrat. Si les PJ parviennent à ramener son fils, il doublera la somme, car malgré tout, Tadeki est son fils unique.

Romano Garnier

GARDE CORPO (8)

Utiliser le profil de Garde de sécurité, (p. 303 COC Livre de règles)

GARDE CORPO D'ÉLITE (7)

Utiliser le profil de Vétéran (page 303 de COC) avec un niveau en Voie du tireur (p. 233 COC Livre de règles)

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Utiliser le profil de Capitaine (page 304) de COC avec 2 niveaux en Voie du tireur (p. 233 COC Livre de règles)

SINGE-VER

FOR +1* DEX +1* CON +1
DEF 11 PV 9 Init 22
Attaque +4 DM 1d6-1
Voie des méta-créatures 1 (p. 261 COC Livre de règles)

ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI !

LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE

54 €* POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION PAPIER
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE DE
30 € PAR AN !



OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, marks, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the

exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including-as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées "Contemporain. 2009-2018. Black Book Editions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombay, David Burckle, Damien Collice, Didier Guisenx et Thomas Robert.

Recueil de scénarios 2009-2018. Black Book Editions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Damien Collice, Jérôme Cordier, Romano Garnier, Gérard « mymyrian » G., Steve Goffaux, Romain d'Huissier, Frédéric Jussiaus, Marc Sautrot.