

Croc et Mathias Twardowski présentent

Heavy Metal

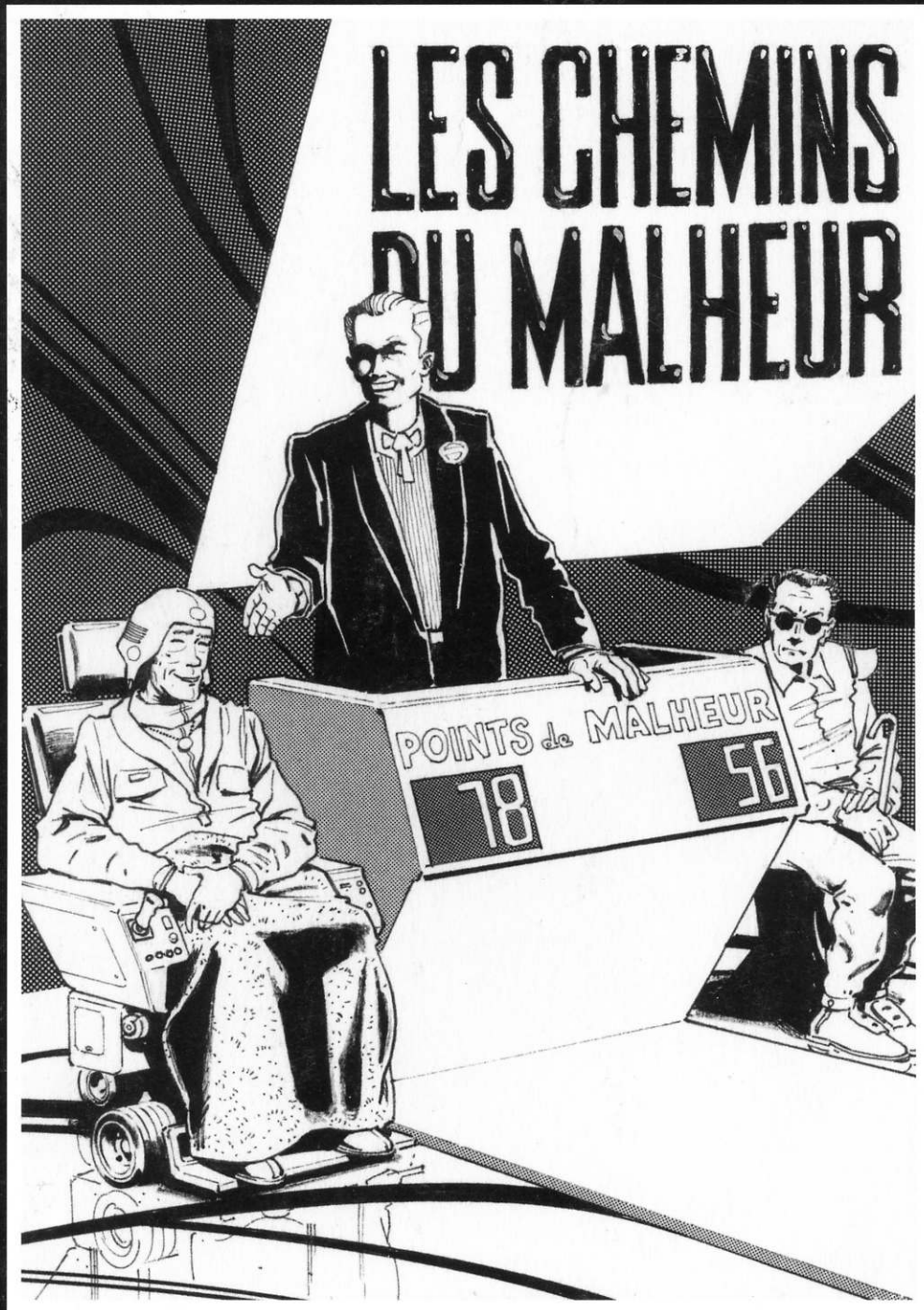
Pour un monde meilleur



STROY
DUCTIONS

Heavy Metal

Systeme de jeu et Scénarios



Livret 1

25 Décembre 2039.

Cuir Et Clous 1.2. URC organique Screwdriver de son état, s'avança dans la pénombre, dans le couloir du petit immeuble de location de Boulogne. Il ne savait pas pourquoi il était là, sa tronçonneuse à la main. Il commençait à croire que son SPAC lui jouait des tours. Pourquoi revenir tout le temps au même endroit, loin de son secteur de patrouille ? Pourquoi certaines choses lui paraissaient elles évidentes, comme s'il connaissait cet endroit ? Les boîtes aux lettres graffitées, l'ascenseur en panne... Il s'arrêta devant une porte (pourquoi celle-ci ?), mis en marche Drallitev, sa fidèle tronçonneuse et sonna. Chomp chomp chomp chomp chomp.....

"Bon écoute, je n'ai pas beaucoup de temps... Je t'ai posé une question, alors tache d'y répondre vite. Je sais que la situation est quelque peu stressante, mais s'il te plaît, n'y mets pas de la mauvaise foi. Et, tiens, en parlant de foie, tu as vu comment était celui de maman ? Pas très joli, joli hein ? Mais regarde le de plus près bon sang ! Ca va peut être te remuer !"

Jacques Pignard eut quelques difficultés à trainer son père jusqu'au corps ensanglanté et à moitié démembré de la femme qui était il y a quelques minutes encore la génitrice de l'un et l'épouse de l'autre.

"Tu comprends rien ou quoi ? Je ne sais pas qui a fait ça, mais toi tu le sais ! Tu l'as vu hein ? Ces saloperies d'URC vont arriver pour nettoyer tout ça, et on ne sera pas plus avancés ! Tu as déjà perdu un fils, c'était mon frère merde, à cause de ces saloperies de robots, et ils vont peut être t'arrêter, toi, pour dégradation des logements et dispersion de matières organiques sur les murs. Ils sont suffisamment cons pour ça."

"Ouvrez ! Vos voisins vous ont dénoncé ! Vous êtes coupables de multiples infractions envers le code de salubrité publique. Vous avez 2 secondes pour ouvrir la porte avant que nous l'enfonçons. Les réparations seront à vos frais. Nul ne peut arrêter une URC ! Un ! Deux !"

"Non ! N'enfonchez pas la... Trop tard... Ils sont vraiment trop nuls ces tas de boue...."

Les deux URC pénétrèrent dans le petit appartement en désordre. Elles se tenaient très droites, sur le pas de la porte, ou plutôt carrément sur la porte, scannant la pièce lentement. Leurs fusils à pompe ne visaient personne en particulier, mais Jacques avait suffisamment l'habitude de ces modèles, probablement des Screwdrivers au cerveau artificiel pour être aussi boeufs, pour savoir qu'ils pourraient avoir des réactions instantanément mortelles.

"Considérez vous en état d'arrestation. Vous avez exactement 15 secondes pour faire vos aveux. Un, deux, trois..."

"Mais arrêtez donc ! Vous voyez bien que nous sommes innocents, vous faites une erreur ! Et puis vous ne pouvez même pas comprendre ce que l'on a dit, vous êtes tout bloqués en combat... Laissez nous nous exprimer. Pourquoi ne passez vous pas en mode communication, si vous en avez un bien sur, mais je ne vois pas comment de puissants officiers de la loi comme vous pourraient..."

"Pas si vite, contrevenant ! nous ne comprenons pas tout. Nous passons en mode communication. Ne bougez pas, c'est un ordre."

Les deux Unités prirent un air absent pendant qu'elles enclenchaient les ROM où se trouvaient tous leurs programmes de communication. Jacques commença à compter dans sa tête, alors qu'il prenait son père sous le bras et qu'il sortait en trombe de l'appartement devant les URC immobiles.

"Vite papa ! On a quelques secondes pour se barrer avant que ces tas de ferraille puissent faire quelque chose ! C'est notre seule chance."

Lorsque les URC "revinrent à elles", l'appartement devant elles était vide. Jacques Pignard et son père étaient déjà loin de Boulogne, dans une voiture volée, en route pour une direction dont elles ignoraient tout. Ce n'est pas encore aujourd'hui qu'elles obtiendraient leur extension point 1.

Le monde

Heavy Metal est un jeu de rôle presque contemporain puisqu'il se déroule sur notre "bonne" vieille terre en l'an de grâce 2040. La crise du golfe a dégénéré en guerre du pétrole plongeant le moyen orient dans une spirale sans fin de violence raciale et de conflits territoriaux qui se poursuivent encore de nos jours. Le choc pétrolier qui en résulta fut relativement bien supporté par les pays développés mais plongea tout le reste du monde dans une récession économique dont il ne s'est toujours pas remis.

Le tiers monde n'est qu'un amas de ruines où la démocratie et la paix ne sont que des utopies inaccessibles et auprès duquel le Beyrouth des années 80 ressemble à une banlieue résidentielle à la mode. Il est divisé en une multitude de petits états où de sombres dictateurs se font la guerre sous les prétextes les plus futiles. Les pays industrialisés se font une joie de leur vendre des armes afin que leurs ardeurs belliqueuses ne s'infléchissent pas. La quasi totalité des espèces animales a disparu, victime de modes vestimentaires ou de safaris trop intensifs. La pollution, ajoutée aux radiations, provoque des épidémies de maladies dont certaines toutes nouvelles, à coté desquelles le Sida ressemble à un mauvais rhume.

Mais tout n'est pas noir sur la planète plus très bleue. Les nations industrialisées retranchées dans leur isolationnisme vivent une véritable euphorie économique, indifférentes aux malheurs des trois quarts de la planète, exploitant même à outrance les pays sous-développés. Les gouvernements pratiquent la politique de la sur-médiatisation, inondant les populations béates de programmes télévisés, abrutissants mais distrayants, les empêchant ainsi de se poser trop de questions. L'isolationnisme économique n'est pas total puisque les nations industrialisées continuent de vendre des armes au tiers monde en échange de matière première.

Les nations industrialisées n'ont pas beaucoup changées dans leurs structures depuis la fin du 20ème siècle. Leurs gouvernements sont identiques, ainsi que la quasi totalité de leur système juridique. La grande différence est la disparition quasi-totale des classes défavorisées. Les robots Oxygène ont en effet remplacé avantageusement tous les ouvriers pour les travaux les plus durs et les plus ingrats.

La création du bloc nord et l'impact énorme des médias ont homogénéisé les populations des pays riches, leur donnant toutes les mêmes valeurs et gommant les

différences culturelles. Les Networks étant présents de la même façon et avec les mêmes programmes, le public a été obligé d'apprécier ce qu'il voyait. La télé donnant, surtout sous l'impulsion des chaînes contrôlées par Hopson, une certaine image de la vie, celle-ci s'est imposée comme mode de vie à part entière. L'hypocrisie suintante de la télé est maintenant la norme ainsi que toutes les valeurs de la TV way of life. Ces valeurs ont tellement d'influence qu'elles font presque office de lois non écrites.

Les populations agissent comme la télé le leur conseille: Le Néo-Black-Wave est la dernière musique à la mode; tout le monde se met à écouter le Néo-Black-Wave. La mort de 57 personnes dans la rue des Groseilliers est un attentat des terroristes à la solde des sous gouvernements du tiers-monde; c'est donc que c'est vrai et que ce n'est pas une simple explosion d'une conduite de gaz. La télé, et à moindre échelle les autres médias ont remplacé totalement les institutions religieuses et mystiques. Elle apporte à tous la solution à toutes les questions et à tous les problèmes.

Grâce à ce lavage de cerveau permanent, Hopson a réussi à introduire dans l'inconscient collectif des populations certaines valeurs indispensables à l'achèvement de son plan. Ces valeurs sont: le mépris pour la faune et la flore, une indifférence teintée de peur vis à vis des populations du tiers-monde, l'acceptation de l'infériorité des peuples du tiers-monde, l'acceptation d'une certaine morale non religieuse, la peur des terroristes déstabilisateurs, un respect et une confiance totale dans les URC, la toute puissance de la mode, la peur effroyable de ne pas être branché et au dernier goût du jour, le respect des médias et l'acceptation de leur infaillibilité.

Grâce à l'exploitation systématique des pays pauvres et au bol d'oxygène économique que représentent les guerres incessantes du tiers monde, l'économie tourne à plein régime. Le chômage a disparu, de même que l'analphabétisme et l'inflation. Tous les gens sont heureux de vivre, rivés en permanence devant leurs télé ou devant tout autre média. Tout va pour le mieux dans le meilleur de leur monde.

La prospérité s'est accompagnée du développement exponentiel des mégapoles, qui, ajouté au mépris croissant de la faune et de la flore, a amené à la disparition quasi totale des espaces verts dans les villes. Les campagnes sont réduites aux seuls espaces agricoles, indispensables à l'approvisionnement des populations, et cultivés de façon ultra intensive.

1.1.0

Système de jeu

Tout jeu de rôle se compose de la description du monde dans lequel les joueurs vont vivre et d'un système plus ou moins réaliste (et plus ou moins compliqué) visant à résoudre ludiquement tous les problèmes que les personnages incarnés seront amenés à rencontrer. Celui de Heavy Metal est plutôt du genre simple, comme vous allez pouvoir le découvrir ci-après.

Note: Dans toutes les règles ci-dessous, le mot Programme (pour les robots) est interchangeable avec celui de Talent (pour les humains) et la caractéristique de Fréquence (pour les robots), équivaut à la Volonté (pour les humains), sauf exceptions indiquées dans les chapitres concernés. Exemple: On utilise de la même façon un Programme de Défense, qu'un Talent de Défense.

1.1.1 Les bases

La base du système de jeu de Heavy Metal est très facile à mettre en oeuvre. Il suffit, pour connaître les probabilités de réussite d'une action, de multiplier la caractéristique utilisée par la valeur du talent (ou du programme dans le cas d'un robot). Le personnage devra alors réussir un jet de d% inférieur ou égal aux chances calculées ci-dessus. Il existe bien sûr quelques cas particuliers que nous allons étudier en détail.

FAF-KILLER 2.1 est en plein combat. Un R-Killer tente de s'approcher de lui discrètement (et par derrière) pour l'assommer. Il est en ROM 2 et possède donc un programme de Scan 2. Son pourcentage de réussite est de 2 (Programme) fois 2 (Fréquence): 4%. FAF-KILLER 2.1 risque rapidement d'avoir un problème d'autant que le R-Killer est armé d'une hache à deux mains...

Le système très simple expliqué ci-dessus est bien sûr entièrement modulable. Lors de certains jets de dé, il est possible d'utiliser des talents ou des programmes avec d'autres caractéristiques que celles indiquées dans la description du talent ou du programme.

Dans le même ordre d'idée, le talent (ou le programme) "Pratique" fonctionne normalement avec la caractéristique de Coordination. Il est cependant très probable que certains talents (ou programmes) de Pratique inventés par les joueurs utilisent d'autres caractéristiques. Ne soyez pas limité par ce qui est dit dans la description du talent (ou du programme).

Un joueur Négrier choisit le talent Pratique "Survie dans le bloc sud". La caractéristique utilisée est la Coordination. On peut cependant imaginer que pour résister aux intempéries, c'est la caractéristique de Force qui sera prise en compte.

Bonus et malus: Il peut arriver (assez souvent d'ailleurs) que le maître de jeu estime que l'action entreprise par le personnage est plus ou moins facile à réaliser. Il peut donc diminuer ou augmenter les

chances de réussite du personnage selon son humeur, l'action elle-même et la petite table suivante.

Action	Modificateur
Très facile	+50%
Facile	+25%
Moyen	+00%
Assez difficile	-10%
Difficile	-25%

Notons aussi qu'à la différence de nombreux autres jeux, le pourcentage de réussite des actions est souvent très bas et le maître de jeu ne devra pas avoir la main trop lourde sur les modificateurs négatifs (il risquerait de se retrouver rapidement devant une table vide). Certaines procédures de jeux, le combat par exemple, possèdent un barème bien plus précis que celui donné ci-dessous (reportez-vous au chapitre concerné).

En reprenant l'exemple ci-dessus, le maître de jeu estime que le R-Killer ne peut s'empêcher de hurler un cri de guerre tonitruant. Le maître de jeu consulte la table ci-dessus et estime que cela accorde un bonus de 15% à son jet. Ce qui lui donne 19% de chances de réussir à entendre venir l'attaquant... Qui a dit que les URC étaient sourdes?

Réussir une action n'ayant pas de rapport avec un talent ou un programme: Il est possible que le personnage tente une action qui n'est réalisable par aucun talent ou programme. Dans ce cas, le maître de jeu devra multiplier la caractéristique qui s'en rapproche le plus par un facteur dépendant de la difficulté de l'action entreprise.

Difficulté	Multiplicateur (humain)	Multiplicateur (robot)
Très facile	15	12
Facile	12	10
Moyen	10	8
Assez difficile	8	6
Difficile	6	4
Très difficile	2	2

Le multiplicateur pour les personnages robots est beaucoup plus bas car il leur est très difficile d'appréhender une action qui n'est pas prévue par un de leurs programmes.

Réussir une action sans le talent ou le programme approprié: Pour les robots, ne cherchez pas, c'est impossible (voir cependant la règle ci-dessous). Pour les humains, le maître de jeu devra résoudre l'action comme si elle n'avait pas de rapport avec un talent (voir ci-dessus) mais avec un modificateur très bas (au grand maximum 4).

Jet de d% très bon: Si un personnage réussit un jet de d% égal à 01, il réussit obligatoirement l'action entreprise, même si son

Le Plan Hopson

Mais Martin Hopson, un génie de la cybernétique dégoûté de la façon dont les humains traitent sa planète, décida de tout transformer. Il élaborait un plan aussi ambitieux que subtil: remplacer discrètement tous les humains par des robots à sa solde, qui respecteraient les oiseaux et les koalas, qui ne marcheraient pas sur les pelouses ni ne jetteraient de papiers par terre. Il mit donc au point des chaînes de montage de robots et, après avoir projeté sa mémoire dans son ordinateur central et son corps dans un broyeur à ordure, déclencha son opération pour détruire lentement l'humanité. Des personnages-clés de la société furent kidnappés, tués, et des robots de type Blank, leur ressemblant en tout ou presque, prirent leur place. Ce plan machiavélique tout autant qu'électronique débuta le 16 décembre 1995.

Ainsi noyauté, la société doit, d'après Hopson, s'auto détruire et laisser place à un monde bucolique où robots et petits lapins vont vivre en bonne intelligence. Ce noyautage secret doit se faire en douceur et très lentement afin que l'animal Homo Sapiens ne s'aperçoive de rien et parce que les chaînes de montage de robots ne peuvent travailler plus vite.

Hopson possède maintenant des Blanks placés aux postes les plus importants du monde industriel, lui permettant ainsi d'agir en toute impunité, ainsi que d'améliorer et de faciliter ses moyens de productions de robots. Les Blanks sont tellement humanisés et donc perfectionnés que Hopson ne peut en produire qu'un par mois. Il a donc mis au point de nouveaux types de robots moins perfectionnés mais spécialisés dans la lutte anti-humains.

En effet le plan de Hopson ne se déroule pas sans heurts ni bavures et il arrive régulièrement que des humains découvrent la vérité, en général à la suite d'erreurs de la part des Robots. Ceux qui en savent trop doivent être réinitialisés avant qu'ils ne puissent révéler au monde la vérité. De plus, des groupuscules extrémistes continuent de prêcher la révolution, mettant en péril la tentative de Révolution. Ces agités utilisent le terrorisme et le piratage médiatique afin d'attirer l'attention d'une population lobotomisée par la télé et de prévenir l'humanité du danger qu'elle court. Hopson travailla donc dans un premier temps à faire passer ces sauveurs de l'humanité pour de sanguinaires psychopathes, dont les agissements aussi dangereux que puérils, ne sont somme toute que des faits divers amusants. Les populations avalèrent la pilule et furent même ravies de ce petit plus qui mit

sa dose de piquant dans l'actualité d'habitude si morne. Ces rebelles devaient donc lutter contre le régime en place mais aussi contre l'atavisme et l'abâtissement dont leurs concitoyens étaient atteints. Voyant que leurs efforts ne rencontraient pas souvent le succès, ces groupuscules accentuèrent la pression, faisant de plus en plus appel à la violence.

Constatant que ces groupes devenaient de plus en plus dangereux, Hopson décida de passer à la vitesse supérieure. Il créa des Unités de Répression Cybernétique chargées d'éliminer tous les asociaux dangereux pour le bien-être public. Le 30 janvier 2035 ces unités furent présentées au monde lors d'un grand show télévisé mondial où il fut expliqué que de dangereux agitateurs terroristes au service des sous gouvernements du tiers-monde voulaient mettre fin à la société industrialisée, mais que nos amis les robots allaient les éliminer. Et les populations gobèrent toute l'histoire accueillant à bras ouverts ces défenseurs de l'ordre et des "Sitcoms".

Les robots devinrent donc les nouveaux héros des reportages, des séries télévisées et des magazines les plus en vogue, leurs exploits faisant l'objet d'un véritable culte parmi les populations. Les enfants peuvent même collectionner les autocollants de leurs URC préférées.

Les personnages

A Heavy Metal les joueurs ont le choix entre incarner les joyeux rebelles, défenseurs d'un monde meilleur, ou les Robots chassant les terroristes qui menacent l'ordre établi et la tentative de Hopson de détruire l'humanité. Le système de création des personnages varie beaucoup suivant le type de personnage que l'on veut incarner. En effet un robot ne fonctionne absolument pas comme un homme et le système de jeu en tient compte. Il est évident que, sauf exception, tous les personnages doivent être du même camp.

Les égarés

Les joueurs font partie d'un groupe d'humains ayant voué leur existence à la défense d'une cause en opposition flagrante avec le régime établi, et appelés "égarés" par les populations et les URC. Les règles proposent plusieurs dizaines de groupes révolutionnaires, des anarchistes aux fascistes en passant par les sectes, les tiers-mondistes, les ultra-religieux, sans oublier les hooligans télévisuels, les déviants et les hardcore maniacs, mais rien n'empêche les joueurs de créer leur propre groupe, avec sa philosophie, son but, ses moyens etc... Tout cela permet aux joueurs tous les types de role-playing; jouer un éco-guerilla protecteur des derniers animaux

pourcentage de chance final après modificateurs indiquait une chance nulle ou même négative. Un robot qui tente une action sans le programme approprié réussit seulement s'il obtient un 01.

Jet de d% très mauvais (humain): Si un humain réussit un jet de d% très haut (la valeur exacte dépend de son pourcentage de chance de réussir), il rate lamentablement son action. Le maître de jeu devra alors inventer ce qui arrive au personnage. Ce n'est pas obligatoirement mortel mais toujours très dangereux ou ridicule selon les cas. Le seuil auquel un jet raté devient un "plantage total" est calculé en fonction du tableau suivant:

Chance de réussite	Plantage total
01-20	96 et plus
21-40	97 et plus
41-60	98 et plus
61-80	99 et plus
81 et plus*	00

*: Si le pourcentage de réussite est supérieur ou égal à 99, un jet de 00 indique simplement que l'attaque est ratée, mais pas lamentablement.

Jet de dé très mauvais (robot): La procédure décrite ci-dessous est la même que pour les humains à deux différences (cruciales) près. Premièrement, le seuil à partir duquel le robot est victime d'une grave erreur est égal à son CB et ne dépend pas du tout de ses chances de réussite. Les effets d'une grave erreur ne sont pas aussi sympas que pour un humain.

1) Le message suivant apparaît au robot: "Une grave erreur système est intervenue, voulez-vous recommencer ou continuer". L'action entreprise par le robot est nulle et non avenue. Le personnage est bloqué sur place et ne peut rien faire durant un tour (une seconde).

2) Au tour suivant, le joueur choisit s'il continue ou s'il recommence. Recommencer signifie réinitialiser la même ROM et cela prend 1d6 secondes (durant lesquelles il ne peut rien faire du tout, comme s'il changeait de ROM). Continuer signifie que le robot tente une nouvelle fois exactement la même action que la seconde précédente. Si le jet de pourcentage est encore supérieur ou égal à son CB, le système "plante" réellement et le personnage doit recommencer obligatoirement au tour suivant.

1.1.2 Déplacement

Les poursuites motorisées ne forment pas la totalité des scènes d'action d'une partie de Heavy Metal mais il arrive qu'un adversaire tente d'en distancer un autre en prenant la fuite. La procédure utilisée est assez simple et ne nécessite aucun jet de dé.

Il est facile de calculer la distance qui sépare deux véhicules roulant dans le même sens (ou en sens inverse d'ailleurs) en sachant que 5kph

équivalent à 13.88 mètres/Secondes. Simple non? Voici un petit tableau qui vous permettra de calculer rapidement en combien de temps les deux poursuivants seront au contact.

Différence	Gain ou perte	Différence	Gain ou perte
5	14	55	153
10	28	60	167
15	42	65	180
20	55	70	194
25	69	75	208
30	83	80	222
35	97	85	236
40	111	90	250
45	125	95	264
50	138	100	278

La colonne "Différence" indique la différence de vitesse entre les deux poursuivants. La colonne "Gain ou perte" indique la modification à apporter à la distance qui sépare les poursuivants et ce, à chaque seconde. La vitesse de pointe, de croisière et l'accélération de nombreux véhicules est donnée dans le chapitre concerné.

Dès qu'un véhicule risque d'entrer en collision avec un objet assez solide pour lui causer des dommages, il n'est pas rare que le conducteur veuille l'éviter. Un jet de Conduite sera alors nécessaire. S'il est raté, la collision est inévitable (1d6 points de dommages par 25kph de vitesse de choc), sinon, c'est OK!

Le maître de jeu devra évidemment modifier le pourcentage de base avec nombre de modificateurs de son cru mais il ne devra pas oublier les quelques principes suivants:

Elément modificateur	Valeur
Manoeuvrabilité du véhicule.....	Selon véhicule
Par 25kph au dessus de la vitesse de croisière.....	-10%
Par 25kph en dessous de la vitesse de croisière	+10%

FAF-KILLER 1.0 est en pleine poursuite généralisée sur une route très fréquentée. Après moultes péripéties, il arrive à coincer sa proie sur une route en cul de sac. Il doit préalablement éviter d'entrer en collision avec un arbre tombé au milieu de la route. Il est équipé de sa ROM 3 qui contient le programme Conduite 2. Son pourcentage de base de réussite est de 2 (Programme) fois 6 (Coordination): 12%. Il roule dans une MF Patrol (manoeuvrabilité: +00%) à 70kph (10kph en dessous de la vitesse de croisière). Son pourcentage final de réussite est 22%. Bonne chance!

Pour ce qui est des personnages à pied, tout individu peut courir un nombre de mètres par seconde égal sa Force et ceci pendant 10 secondes pour les humains (alors qu'un robot n'est pas limité dans le temps). On peut marcher sans trop se fatiguer un nombre de mètres par seconde égal à sa Force divisé par 3.

est totalement différent de jouer un Communiste néo-orthodoxe du sentier lumineux. Malgré les philosophies divergentes des différents groupes rebelles, et de leur haine mutuelle, ils ont tous le même but ou presque: faire tomber une partie ou la totalité du régime établi.

Pour y parvenir leurs moyens diffèrent: les intrigues politiques, le piratage médiatique, le crime, le kidnapping, les assassinats et les actions commandos sont autant de possibilités ouvertes aux joueurs. Tout cela contribue à varier les plaisirs, procurant un grand choix d'aventures. Les joueurs, au moment de la création de leurs personnages, doivent se mettre d'accord sur le groupe d'opposants dont ils comptent faire partie.

Pour cela ils doivent le déterminer suivant des règles bien précises, tout comme ils le font pour leur personnage. Un groupe d'égarés à Heavy Metal est en effet aussi bien précisé qu'un personnage, et comporte ses caractéristiques propres.

Les actions des joueurs vont faire évoluer ces caractéristiques et donc indirectement leurs personnages, puisque lorsqu'un groupe évolue, ses membres suivent. Le système de gestion de groupe vous fournit toutes les règles et conseils nécessaires à la bonne gestion de celui-ci.

Lorsqu'ils créent leur groupe, les joueurs choisissent un type parmi les 20 proposés dans les règles, ou, en collaboration avec le maître de jeu, en créent un avec ses propres modificateurs. Chaque type de groupe possède bien sur ses particularités et ses caractéristiques spécifiques afin d'assurer une grande diversité de jeu.

Appartenir à une même classe de groupe ne signifie pas grand chose pour les égarés eux même, et les égarés d'un même type ne sont absolument pas alliés et n'ont que très rarement de bonnes relations entre eux. Un exemple frappant est celui des zonards des années 80, les skins et les punks sont tous des zonards mais ne leur dites que de loin qu'ils sont une même grande famille.

Les caractéristiques des groupes évoluent suivant les actions que ces membres (les joueurs notamment) effectuent durant les aventures ou hors aventure. Il est tout à fait possible de jouer hors aventure les séances de recrutement du groupe des Néo-troskystes du 13ème arrondissement. Roleplaying dépayssant assuré. Les joueurs devront faire preuve de la plus grande prudence pour mener à bien leur action salvatrice et faire ainsi progresser leur groupe, car dans l'ombre sont tapies, toujours prêtes à l'action, les Unités de Répression Cybernétique.

Les Unités de Répression Cybernétique

Les joueurs incarnent les robots chargés de rétablir l'ordre et d'empêcher l'humanité de se rendre compte du désastre qui la menace. Les robots du monde de Heavy Metal sont loin d'être aussi performants que ceux des films de science fiction. Ils sont physiquement plus robustes que les humains mais ont beaucoup de mal à interagir correctement avec le monde extérieur. Afin d'obtenir de meilleures performances, il existe quatre types de châssis de robots, spécialisés dans un type de mission. Cela ne veut en aucune façon dire que tous les robots d'un même type soient identiques ou qu'un robot d'un type précis ne puisse accomplir des actions pour lesquelles il ne serait pas spécialisé.

Les quatre types de châssis sont:

-Blank. Ce sont les plus humanisés, ils remplacent des personnages clés de la société à qui ils ont pris la mémoire. Ils sont statiques et ne font donc pas partie des URC. Ils sont si perfectionnés qu'il n'en existe que très peu.

-Glitter. Leurs programmes de communication en font les diplomates des URC, chargés des relations avec les animaux Homo Sapiens.

-Nightcrawler. Les Nightcrawler sont chargés de l'infiltration et de toutes les missions discrètes des URC.

-Screwdriver. Ils constituent les éléments de choc des URC. Ils sont de toutes les missions dangereuses et sont de véritables machines à tuer.

Il existe de plus deux configurations possibles de cerveaux de robots:

-Les Organiques, qui possèdent certains souvenirs d'une personne que Hopson a préalablement fait lobotomiser. Ces robots sont plus souples dans leur réactions, mais sont en contre partie plus humains. Ils sont les moins nombreux car les plus durs à réaliser.

-Les Artificiels, entièrement fabriqués par les usines Hopson, sont intégralement robotiques dans leurs actes et leurs modes de pensée, occasionnant parfois de petits désagréments.

Chaque robot est défini par des caractéristiques propres mais aussi et surtout par des programmes lui permettant de fonctionner. Ces logiciels sont plus ou moins performants et permettent au robot d'ac-

1.1.3 Combat

Lorsqu'un robot est mis en présence d'un humain déviant (ou vice-versa), il tente le plus souvent de l'éliminer. Inutile de préciser que l'humain tente de se défendre. Nous arrivons donc au chapitre que vous attendez tous: les multiples façons de faire passer son adversaire de vie à trépas et, dans le cas d'un robot, d'une machine en bon état à un tas de ferraille inutilisable. Les caractéristiques des armes utilisables par les humains déviants et les robots de Heavy Metal seront décrites dans le chapitre concerné.

28 Décembre 2039.

Cela faisait maintenant 3 jours que Jacques Pignard faisait son enquête dans les faubourgs des Lilas. Il était poursuivi ainsi que son père pour dégradation de lieux publics, délit de fuite, association de malfaiteurs, et accessoirement pour le démembrement de Thérèse Pignard, sa mère. Les URC le considéraient à présent officiellement comme un égaré. Ce n'était que justice. Après tout, il avait réussi à se cacher pendant de nombreux mois, servant de support logistique à quelques uns de ses amis qui effectuaient eux, de plus dangereuses missions, mais sans obtenir la consécration suprême, le titre d'égaré. Ces amis étaient bien des terroristes. Des membres du Drapeau Noir, un mouvement anarchiste créé avec les restes du 4 Juillet qui était lui même créé à partir des restes du mouvement du 25 Décembre. Les anarchistes ne faisaient pas très long feu ces jours ci. Mais il en avait toujours été ainsi, et même son frère Marc était tombé dans une embuscade montée par un squad de Screwdrivers. Il n'y avait pas eu un seul survivant, du moins un qui soit revenu pour le faire savoir. C'était là que Marc était mort. Les secours étaient arrivés trop tard pour faire quoi que ce soit, ils n'avaient pu qu'apercevoir les URC remplir les sacs à viande.

Malgré tout, il semblait que l'Ordinateur Central avait réussi à obtenir des renseignements précis. Les planques des divers groupes tombaient les unes après les autres. Le but des anarchistes était simpliste en fait. Eliminer le gouvernement en place. Les groupes se livraient à des actions d'éclat contre des cibles civiles et militaires, mais leur objectif principal était les URC. Le jeu du chat et de la souris était pour une fois inversé.

Et depuis 3 jours, c'était une URC bien particulière qui était le point de mire du Drapeau Noir. Une URC que les terroristes allaient bientôt réinitialiser, suivant les propres paroles des robots. Le père de Jacques Pignard, bien que sévèrement traumatisé, avait eu la force de raconter ce qui s'était passé... L'URC était entrée dans l'appartement des Pignard sous le prétexte futile de vendre des calendriers. C'était Thérèse qui avait ouvert, comme d'habitude. Elle aurait dû entendre le ronronnement du moteur derrière la porte, ou regarder par le judas, comme elle faisait chaque fois. Mais quand le coup de sonnette retentit, elle se leva d'un bond, comme par réflexe. Un coup de sonnette qu'elle aurait reconnu tout de suite. Thérèse n'eut ni la force ni le temps de refermer la porte sur l'URC. Elle perdit en un instant toutes ses illusions et la moitié d'un bras.

"Belle la vie, la vie est très belle, Il fait beau en ce joli mois de Mai, n'est ce pas jolie madame? Vous me prendrez bien un calendrier, dont tout le bénéfice servira à organiser le bal des pompiers..."

Et l'URC continuait à débiter son monologue absurde à mesure que sa tronçonneuse rentrait dans les chairs de Thérèse. Il devait la haïr pour s'acharner ainsi sur elle. Au bout d'un moment, l'URC arrêta le massacre. La pièce était couverte de sang. Elle sortit un calendrier de sa poche, et le lança vers le père de Jacques qui avait assisté au spectacle, impuissant qu'il était dans son fauteuil en train de regarder "Dénoncez C'est Gagné". Lui aussi l'URC devait le haïr, mais dans une moindre mesure, car sur le calendrier, figurait la photo d'un Yorkshire. Il détestait les Yorkshires...



Avant d'attaquer, il faut savoir dans quel ordre vont se résoudre les actions. Elles se résolvent par ordre décroissant d'initiative. Cette caractéristique utilisée seulement en combat est calculée en additionnant la Fréquence et les Réflexes d'un robot ou la Volonté et les Réflexes d'un être humain. Le pourcentage de toucher d'une arme à distance dépend du programme ou du talent utilisé et de nombreux modificateurs dont nous dressons une liste succincte ci-dessous:

Elément modificateur	Valeur
Précision de l'arme	Selon l'arme
Par 10 mètres au dessus de la portée utile.....	-10%
Par 10 mètres en dessous de la portée utile	+10%
Cible mobile	-10%
Tireur mobile	-10%
Cible: Voiture.....	+10%
Cible: Motard	-10%
De nuit.....	-20%
Dans le noir total.....	-50%

complir toute une série d'activités. Le programme "Armes" par exemple couvre toutes les actions de combat avec armes à distance ; le programme communication permet de pouvoir s'exprimer autrement que d'une voix monotone et hachée.

Une des originalités du jeu est en effet de jouer des robots ayant beaucoup de mal à comprendre et à imiter le comportement humain. Un robot d'un autre type que Blank sortant des chaînes de montage ne connaît rien de l'homme et agit avec un rationalisme tout informatique. Ce n'est que petit à petit, au contact des humains et du monde extérieur qu'il s'humanisera. Cela l'aidera dans un premier temps à mieux faire son travail, car il pourra comprendre totalement les motivations, les agissements irrationnels et les émotions humaines. Mais au fur et à mesure, son humanisme le poussera à penser de façon non cartésienne pour finalement le rendre peut être hors service. L'expérience pour les robots est bien sur traitée de façon particulière, puisque les cerveaux électroniques ne sont pas assez souples pour apprendre. Les améliorations se font par ajouts successifs d'options, aussi bien du Hardware que du Software. A chaque fois qu'un robot est amélioré, à la suite d'une mission réussie, la décimale de son numéro de version augmente d'un. Arrivé à un certain point, lorsque la décimale est trop élevée, le robot change de numéro de version.

Exemple: à sa création, un robot porte le numéro 1.0. Après quelque temps de jeu il devient 1.1 puis 1.2 et ainsi de suite jusqu'à qu'il soit appelé 2.0 etc...

Les scénarios d'enquête mèneront les joueurs des bas fonds des mégapoles parmi les parias de la société jusqu'au firmament des plateaux de télévisions ultra-modernes parmi les stars de légende. Les investigations pour déjouer les complots anti Hopson demanderont des talents de détectives autant qu'une puissance de feu importante. Le bloc sud de 2040 est en effet violent et les criminels et autres agitateurs politiques n'ont pas beaucoup de mal à détourner à leur profit les dernières nouveautés en matière d'armement à destination des pays du tiers monde.

La terre en 2040

Malgré la pollution quasi totale sur l'ensemble du globe, la terre est tout à fait vivable dans la grande majorité du bloc nord. Contrairement aux prévisions les plus alarmistes de la fin du siècle dernier, la température n'a pas changée et le niveau des eaux est toujours le même. La pollution atmosphérique est énorme et les pluies, sans exception, sont acides, mais les humains se sont, une fois de plus adaptés. Bien que les

asthmatiques aient disparus et que les cancers des voies respiratoires soient une des causes principales de décès dans le bloc nord, les humains arrivent quand même à survivre. Les végétaux ont disparu, ou ont muté pour s'adapter, et les grandes forêts (comme celles d'Amérique du sud ou d'Afrique) sont encore présentes, mais les plantes qui les composent n'ont plus rien à voir avec celles dont elles étaient formées au 20ème siècle.

Le bloc nord

Les états composant le bloc nord sont:

Etats Unis d'Amérique

République fédérale, 367 millions d'habitants.
Président Michael Glasgow.
Les USA ont perdu la Floride et une partie du Texas, mais ont gardé Hawaï et l'Alaska. Les USA produisent la quasi-totalité des voitures utilisées dans le bloc nord, et une énorme partie des programmes télévisés (Hollywood is Hollywood). Les plus gros Network sont américains. Les blancs sont toujours l'élite dominante mais sont maintenant une minorité. En 2002, une grande partie des noirs et des portoricains a été déportée en Floride juste avant la construction du mur l'isolant du reste du pays. Les USA sont le pays comptant le plus de mégapoles: Los Angeles (qui englobe Los Angeles et San Francisco), New York (qui englobe Boston, New York et Washington), Chicago, Detroit, Houston et Seattle.

Canada

République fédérale, 32 millions d'habitants.
Président John Paul Jones.
Depuis le traité de 1993, le Canada ne compte plus le Québec dans ses rangs. Le Canada est un des pays les plus sauvages, et où la nature est encore en assez bonne santé, ce qui provoque un afflux massif de touristes. Le Canada comporte une seule mégapole: Toronto.

Province Autonome du Québec

République, 7 millions d'habitants.
Président Pierre Savoie.
Autonome depuis 1993, Québec est quasiment semblable au Canada. Elle comporte une seule mégapole: Québecville.

Principauté de Terre Neuve

République, 257000 habitants.
Président Aristide Elapp.
Autonome depuis 1993, la principauté de Terre Neuve n'est qu'une immense mégapole où se retrouve toute l'élite financière du continent Nord Américain.

Note au sujet de l'usage des armes tirant en rafale sur un groupe de cible: Vous trouverez que, dans la description de chaque arme, certaines peuvent être utilisées en rafale. Il est aussi indiqué le nombre de balles qui touchent la cible. Si l'arme est utilisée en rafale contre un groupe de cibles et que l'utilisateur "arrose" copieusement le groupe, le dé indique non pas le nombre de balles qui touchent une seule cible mais le nombre de cibles qui sont touchées chacune par une balle. Si le résultat du dé est supérieur au nombre de cibles présentes, les balles supplémentaires sont perdues. On entend par groupe un nombre de cibles qui ne sont pas séparées par plus d'un mètre.

Une fois que le maître de jeu a déterminé si le tir est réussi ou pas, il faut calculer les dommages subis par la cible. Ces dommages sont déterminés par un ou plusieurs dés (voir la description de chaque arme) auxquels on retranche la protection de la cible. Le chapitre consacré à l'équipement contient les valeurs de protection de tous les vêtements et armures du jeu. En plus de cela, la structure même du robot lui accorde un potentiel défensif accru et cumulatif avec d'éventuels vêtements et armures. Une cible totalement immobile (comme un robot qui change de ROM par exemple), subit toujours les dommages maximum d'une attaque donnée à bout portant.

Force du robot	Protection
2-5	0
6-7	1
8-9	2
10 et plus	3

Avant de connaître les effets d'une blessure sur un robot ou un être humain, étudions un autre type de combat, bien moins efficace mais beaucoup plus cruel: Le combat au contact.

La procédure de combat est la même que pour les tirs, l'armure du robot protège toujours autant, ainsi que les armures et vêtements. Les caractéristiques des armes seront décrites dans le chapitre concerné. Seuls les modificateurs au combat sont différents et les dommages occasionnés à mains nues sont à définir.

Elément modificateur	Valeur
Adversaire plus haut	-10%
Adversaire plus bas	+10%
Adversaire de dos	+20%
Adversaire immobile	+20%

Force (Robot)	Force (Etre humain)	Dommages	Modificateur
-	2-3	1d6-5	-2
-	4-5	1d6-4	-1
-	6-7	1d6-3	-
1-5	8-9	1d6-2	-
6-7	10	1d6-1	-
8-9	-	1d6	+1
10 et plus	-	1d6+1	+2

La colonne "Dommages" correspond à la puissance d'une attaque portée par le personnage sans arme. La colonne "Modificateur" correspond au modificateur (d'où le nom) de la puissance de tout coup porté au contact avec une arme par le personnage.

De plus, tout robot possédant un programme de Défense peut tenter d'esquiver une attaque portée au contact par une arme ou une partie du corps de l'adversaire et qu'il voit arriver, en réussissant un jet de Défense. S'il est réussi, l'attaque est entièrement esquivée ou parée et ne cause aucun dommage à la cible. Cependant, le jet de Défense subit un malus de 5% par tranche de 10% au dessus de 50% des chances de réussite de l'attaquant.

Slim est en plein combat avec un groupe de Tiers-Mondistes. L'un d'eux, un grand baraqué à l'aspect peu engageant le frappe à l'aide d'un gros gourdin. Ses chances de réussite sont de 80%. Slim peut donc tenter d'esquiver mais avec un malus de 15% (3 tranches de 10% au dessus de 50).

1.1.4 Dommages

Dès qu'un véhicule, qu'un être humain ou qu'un robot prend au moins un point de dommage, il risque de mourir ou au moins d'être blessé gravement (détruit et abîmé dans le cas des véhicules et des robots). Commençons par le cas, plus simple, des êtres humains. Il suffit de jeter 1d6 et de consulter la table suivante sur la ligne correspondante aux dommages subis par le personnage lors de cette attaque. Ce dé représente non seulement la gravité de la blessure, mais aussi la localisation. On peut donc estimer qu'un jet de 1 à 3 représente une attaque dans un membre, 4 ou 5, une attaque dans le corps et 6 une attaque dans la tête.

Points de dommages	Blessure légère	Blessure grave	Coma
1-3	1-5	6	-
4-6	1-4	5	6
7-9	1-3	4-5	6
10-11	1-2	3-4	5-6
12-13	1	2-3	4-6
14 et plus	-	1-2	3-6

Le résultat du dé mis en rapport avec les dommages encaissés donne l'état physique de la cible. Note: Deux blessures légères équivalent à une blessure grave, deux blessures graves équivalent au coma. Une blessure légère et une blessure grave équivalent au coma.

Blessure légère: -25% à tous ses jets de dés et diminution de 25% de sa vitesse de course et de marche.

Blessure grave: -50% à tous ses jets de dés et diminution de 50% de sa vitesse de course et de marche.

Coma: Le personnage perd immédiatement conscience et meurt s'il ne reçoit pas de soins médicaux avant un nombre de minutes égal à sa Force (Tout point de dommage au dessus de 10 réduit ce délai d'une

Fédération des Glaces

République fédérale, 122000 habitants.
Président Rothar Ulfsson.

Créée en 2012 par le regroupement de l'Islande et du Groenland, la Fédération des Glaces est un havre de paix. De par son éloignement des zones de combat et de sa très faible densité de population, elle est devenue la station de vacances la plus "branchée" du bloc nord et les touristes s'y rendent afin de savourer un peu d'air pur, de tranquillité, de calme et de neige. Chose qu'on ne trouve pas dans les mégapoles.

Irlande Unie

République, 17 millions d'habitants.
Président Sean O'Neil.

Suite au chaos qui régna dans les îles britanniques après la destruction d'une partie de Londres par des retombées toxiques, l'IRA en profita pour bouter toutes les troupes anglaises hors de d'Ulster, réunifiant ainsi l'Irlande.

Royaume d'Ecosse, Royaume de Galles, Royaume d'Angleterre

Fédération de Monarchies constitutionnelles,
57 millions d'habitants.

Roi Angus MacYoung, Roi Andrew Jutwelsh,
Reine Elisabeth VI.

Ces trois états sont nés de la pagaille qui a suivi la chute des déchets toxiques sur Londres en 2012. Ils se sont regroupés en 2032, et même s'ils parlent d'une seule voix à l'ONU, leurs populations sont farouchement indépendantistes. Londres est une zone morte entourée d'un mur, et constitue en fait un morceau de tiers monde dans le bloc nord.

Pays Bas Royaume de Belgique Grand Duché du Luxembourg

Fédération constituée d'une République, d'une monarchie constitutionnelle et d'un Duché,
267 millions d'habitants.

Président Matijs Van Erson, Reine Amélie,
Grand Duc Léopold.

Ces trois états constituent la mégapole du Bénélux, le plus grande du monde et la capitale officielle du bloc nord puisque le siège de l'ONU s'y trouve. Cette mégapole (Anvers) recouvre entièrement ces trois pays et est le centre économique du monde.

Suisse

Confédération, 32 millions d'habitants.
Président Stéphane Salia.

La Suisse a peu changé depuis le 20ème siècle et reste un pays calme et serein, perdu entre

ses vaches et ses montres. L'avènement des grandes banques du Bénélux a sérieusement ébranlé la puissance économique du pays.

Royaume du Portugal Royaume d'Espagne

Fédération de Monarchies Absolues, 112 millions d'habitants.

Roi José II, Roi Alberto III.

Ces deux royaumes sont à l'avant-garde de la lutte contre les tiers mondistes, et leurs douaniers ne sont dépassés en efficacité et en férocité que par ceux du Royaume de Pologne. Gibraltar et toute la région qui l'entoure constitue la deuxième plus grande base de douaniers du bloc nord, et la plus importante base de garde-côtes du bloc nord.

France

République, 127 millions d'habitants.

Président Jean Bouin.

La France est la deuxième puissance industrielle du bloc nord, et Paris est la plus belle mégapole du monde (d'après les Français). La France est la plus importante puissance agricole du monde, et constitue le grenier à blé du bloc nord.

Italie

République, 115 millions d'habitants.

Président Luigi Cozetti

L'Italie a perdu la Sicile en 1997, suite à un trop grand afflux de tiers mondistes dans cette île. Elle doit d'ailleurs elle-même faire face à des assauts répétés de leur part. Ses garde-côtes contrôlent toute la méditerranée orientale.

Empire Allemand

Empire, 250 millions d'habitants.

Empereur Klaus Ier.

L'Empire Allemand est né en 1998, par le sacrement de Helmut 1er en tant qu'Empereur. L'empire constitue la plus formidable puissance économique du Bloc Nord. La mégapole de Berlin couvre une énorme partie de l'Empire, des frontières de la Pologne jusqu'à la Ruhr, et est le centre industriel du bloc nord. L'Empire Allemand produit une partie très importante de l'armement lourd du bloc nord.

Royaume de Pologne

Monarchie absolue, 67 millions d'habitants.

Roi Krystof Andreszyack.

La Pologne est le pays produisant les meilleurs douaniers. En effet les slaves du tiers monde sont les peuplades tiers mondistes les plus virulentes, et leurs assauts contre le mur sont les plus féroces. La mégapole de Gdansk comprend le plus grand chantier naval du monde.

31 Décembre 2039.

Rien ne peut arrêter une URC Screwdriver bourrée de périphériques offensives. Tu parles...

Jacques Pignard tenait le E-Gun d'une main ferme. Il avait décidé de ne l'utiliser qu'en cas de dernier recours. Il voulait démanteler cette putain d'URC, mais après avoir compris. Et pour l'instant, il ne comprenait pas grand chose. L'URC était visiblement à ses trousses. Elle menait son enquête dans tous les endroits que Jacques et son frère jumeau avaient fréquenté dans leur enfance ou dans leur prime jeunesse. Tout y était passé. L'école, le lycée, les boîtes où ils avaient fréquentés tous deux leurs premières salopes, et maintenant même le stade où il y a quelques mois la moitié du Groupe était tombée dans l'embuscade. Jacques appuya sur le laryngophone. "Objectif en approche finale... A vous de jouer... N'oubliez pas, pas trop de dégâts, je veux cette saloperie. Je la veux pour moi. Pour moi!"

Cuir et Clous 1.2 n'avait pas encore fait réparer son SPAC. Il approchait d'un stade désaffecté. La chaîne qui fermait le portail rouillé ne résista pas une seconde au grand coup de Drallitev. Il resta une minute à l'entrée, scannant les alentours. Pas un signe de vie. Pas un bruit. Même avec son logiciel additionnel de Scan, il ne percevait rien. C'était bon signe. Il se dirigea tout naturellement vers le gymnase. La moitié des vitres avaient été détruites, les portes étaient défoncées, cela sentait la planque d'égaré après le passage d'un escadron de nettoyage... A l'approche des vestiaires, il lui sembla entendre des cris et des applaudissements. Il s'arrêta net. Il n'y avait rien pourtant. Le gymnase était en ruine, il était le seul être humain à l'intérieur... Il faillit vaciller sous le choc. Il fallait absolument faire réparer son SPAC. Il était un Screwdriver. Une Unité de Répression Cybernétique, pas un être humain. Ses lourdes bottes cloutées laissaient de très poétiques traces dans la poussière. Le terrain de Basket s'étendait devant lui... Il ne pouvait pas connaître ce que les humains appelaient peur, et soudain, la simple vue de taches brunes, que son programme analysa comme des taches de sang séché depuis maintenant longtemps lui fit froid dans le dos. Il mit ce phénomène sur le compte des courants d'air... Le doux ronronnement de la tronçonneuse le rassura.

Le cataclysme sonore qu'était la tronçonneuse masquait la progression du groupe Alpha, le commando du Drapeau Noir, vers sa cible. Cuir et Clous 1.2 remarqua le bout de tissu noir et déchiré qui pendait du panier de basket. Il tomba à terre, se tenant la tête dans ses mains. Il déraillait complètement ! Ce n'étaient plus des applaudissements, mais des tirs d'armes lourdes qu'il entendait ! Et des cris ! Des cris d'êtres humains en train de se faire hacher sous les balles ! Des cris de pitié ! Des bruits de bottes ! De bottes cloutées, d'URC achevant les blessés qui ne pouvaient plus servir, et les empilant dans les sacs à viande. Il n'avait aucun moyen de faire taire ces bruits, ces cris, ces détonations... Il se releva, ses co-processeurs reprenant le dessus.

Lorsque la première balle l'atteint, lui pulvérisant le genou, et l'envoyant rouler sur le sol, il ne comprit pas. Tous ces bruits, toutes ces détonations ! Son programme additionnel de Scan devait être complètement buggé ! Il reprit sa tronçonneuse tombée au sol, tenta de se relever au moment même où la seconde balle le frappa. Il retomba lourdement, ses 260 Kilos faisant trembler le gymnase entier. Il aperçut clairement un être humain en treillis, tenant dans ses mains un CAW-AT, qui le tenait en joue. Son programme principal reprit le dessus, il augmenta les gaz de sa tronçonneuse, et se jeta sur l'égaré. Le troisième coup le prit de côté, l'envoyant rouler sur le flanc, et lui grillant son programme additionnel de Scan. Il tomba sur la tronçonneuse. Chomp chomp chomp chomp...

3 heures plus tard, Cuir et Clous 1.2 revint à lui. Ses co-processeurs avaient à nouveau pioché dans sa mémoire antérieure. Il reconnut le gymnase et re-situa le contexte. Il était complètement immobilisé. L'égaré qu'il avait aperçu était encore là, tenant encore son CAW-AT dans ses mains. Il était entouré de 5 de ses congénères, tous en treillis et armés. Il entendit des bribes de conversation tout autour de lui. "Assez de tergiversations, je t'ai dit que ça ne sert à rien de le torturer. Il faut le détruire de toutes façons, sinon il pourra communiquer notre signalement... Jacques, à toi!"



Il reconnut pendant une seconde l'égaré qui avait appuyé le canon du E-Gun sur son front. C'était absurde ! Son frère ! Il essaya de le prévenir, ses souvenirs revenant en vague déferlante. Son cri fut couvert par l'énorme détonation. "Oah t'as vu, c'était un organique ! A mon avis ils auront du mal à le remettre en état, celui là... J'avais jamais vu un cerveau couler comme ça !"

minute). On peut donc passer immédiatement du coma à la mort si les dommages sont trop importants et la Force trop faible. Toute blessure en plus d'un coma équivaut à la mort immédiate. Recevoir des soins médicaux est défini comme être soigné pendant 30 secondes par un personnage ayant au moins un niveau 1 en Médecine (il n'est pas nécessaire que le personnage réussisse un jet de Médecine).

Pour les dommages aux véhicules, il faut lire la table de la même façon mais les malus sont opérés au talent ou au programme de Conduite de son conducteur. Le coma correspond à la mise hors service du véhicule (et à son crash immédiat si un jet de Conduite n'est pas réussi de la part du conducteur).

Fédération de la Baltique

Fédération, 189 millions d'habitants.

Président Lars Ulrik.

Cette fédération est composée des provinces du Danemark, de la Finlande, de la Suède et de la Norvège. A part le Danemark, tous les états membres sont peu industrialisés, et constituent, à l'instar de la Fédération des Glaces, une zone touristique, bien que moins cotée. Elle est née en 2005 par le traité de Reykjavick.

Empire Nippon

Empire, 167 millions d'habitants.

Shogun Musashi, Empereur Benji.

Isolé au milieu de l'Asie, le Japon est le pays comptant le plus de garde-côtes et de douaniers par habitant. Cette surmilitarisation a amené à la disparition de la république en 2011, et à la nomination d'un gouverneur militaire par l'Empereur: le Shogun. L'empire du Japon n'est qu'une immense mégapole. La sous-culture japonaise (dessins animés et mangas) est toujours très populaire dans le monde.

Empire Afrikaneer

Empire, 12 millions d'habitants.

Empereur Karl Van Hurst.

La république est devenu Empire en 2001 grâce à la déportation de toutes les minorités ethniques hors des frontières. Sa frontière avec le reste de l'Afrique est une des plus protégée, car l'Empire est en guerre constante avec toute l'Afrique. C'est le pays qui "produit" le plus de négriers. Il possède donc le plus grand nombre de trusts pharmaceutiques et médicaux du bloc nord.

Israël

Militarocratie, 7 millions d'habitants.

Amiral Moshe Ben Zamora.

Israël n'est plus qu'une immense base militaire, où les Douaniers mal notés ou têtes brûlées atterrissent. La loi martiale est permanente, et le minuscule état d'Israël est constamment assailli par les tiers-mondistes. Les Casques bleus et les techniciens des fabricants d'armes viennent s'y entraîner et tester le nouveau matériel.

Les habitants

Les populations du bloc nord sont, avant toute chose, heureuses. Leur bien être matériel est assuré par le pillage systématique du tiers monde, et leur équilibre psychique par la télévision. La misère et la malnutrition ayant disparu ainsi que la pollution atmosphérique, Les habitants sont en bonne santé. Ils fument peu, boivent un peu plus et font beaucoup de sport, tout cela contribuant à une espérance de vie élevée.

Ils croient dur comme fer tout ce que la télévision et les hommes politiques leur disent. Ils sont donc heureux, aimables, polis, honnêtes, ouverts, sans imagination, hypocrites par ignorance et affreusement bien intentionnés. Ils sont sincèrement persuadés que le tiers monde est l'ennemi commun dont les agents infiltrés cherchent, bien maladroitement, à déstabiliser l'ONU, et à les priver ainsi de leur bonheur. Ils méprisent donc les populations tiers mondistes, pataugeant dans une misère qu'ils ont eux même créée et de laquelle le bloc nord essaye de les extirper. Ils suivent aveuglément les courants de mode du moment, qu'ils soient musicaux, vestimentaires, gastronomiques ou autres...

Ils respectent les lois, le code de la route, leur drapeau, leur souverain, leurs dirigeants, leur armée, leurs douaniers, leur travail, leur famille, leur patrie, leurs concitoyens et toutes ces choses subtilement sacrées aux yeux des gens bien pensants. Ils apprécient les URC, car elles protègent leur bonheur et les valeurs télévisuelles occidentales, mais à cause du complexe de Frankenstein, ils sont très mal à l'aise en leur présence. Ce mal à l'aise est tabou, personne n'avouant ouvertement que les URC le dérangent. Ce sentiment teinté de peur renforce la coopération des citoyens avec les URC, et empêche les gens normaux de leur mentir. Seul de véritables égarés ou des gens ayant des délits importants à se reprocher sont capables de mentir consciemment à des URC.

Le bloc sud

Le bloc sud est un ensemble de petits états, guère plus grands que des provinces, en général gouvernés par des chefs de guerre, pressurant leur peuple pour pouvoir acheter les armes indispensables au maintien de leur puissance. Décrire tous les minuscules états du bloc sud est totalement impossible, vu leur nombre. Néanmoins voici une description des plus grands états, et des caractéristiques générales des différentes régions du bloc.

Les terres sont pratiquement infertiles à cause de la pollution, l'eau impropre à la consommation, l'atmosphère est irrespirable, mais les humains survivent malgré tout. La population humaine a diminué en nombre jusqu'à être inférieure à celle du 20ème siècle. L'étalement des groupes humains et l'impossibilité d'effectuer des recensements corrects et précis rendent toute approximation impossible. Malgré le "faible" nombre d'être humains, la terre a du mal à tous les nourrir, et la famine sévit, ainsi que bien d'autres calamités, dans tout le bloc sud.

Amérique du sud

La culture et le trafic de la coca et de ses dérivés est une source de profit pour nombre

Pour les robots, la table est lue de la même façon mais les blessures ne sont pas cumulatives. Chaque fois qu'un robot subit une blessure, il suffit de rejeter 1d6 sur la table correspondante au type de dommage subi (léger, grave ou coma). Un éventuel témoin oculaire remarquera que le robot en est un s'il subit une blessure grave ou un coma. Un robot ne subit aucun malus en plus de ceux déterminés ci-dessous et n'est jamais entièrement détruit tant que la table de résultat de combat ne l'indique pas.

Blessure légère

	Résultat
01-30	Rien.
31-50	Un Programme dans la ROM utilisée est hors service.
51-70	Un Programme dans une autre ROM est hors service.
71-80	Un Programme dans la ROM utilisée est effacé.
81-90	Un Programme dans une autre ROM est effacé.
91-95	Un membre est coincé pour 1d6 secondes.
96-00	Une périphérique est hors service.

Blessure grave

	Résultat
01-20	Rien.
21-30	Un Programme dans la ROM utilisée est effacé.
31-40	Un Programme dans une autre ROM est effacé.
41-50	Un membre est coincé pour 1d6 minutes.
51-60	Une périphérique est hors service.
61-70	Une périphérique est détruite.
71-80	Tous les programmes de la ROM utilisée sont hors service.
81-90	Tous les programmes d'une autre ROM sont hors service.
91-95	Tous les programmes de la ROM utilisée sont effacés.
96-00	Tous les programmes d'une autre ROM sont effacés.

Coma

	Résultat
01-10	Rien.
11-20	Toutes les périphériques sont hors service.
21-30	Toutes les périphériques sont détruites.
31-40	Tous les programmes sont hors service.
41-50	Tous les programmes sont détruits.
51-60	Court-circuit localisé. Le robot est inactif pour 1d6 minutes.
61-70	Court-circuit général. Le robot est inactif pour 1d6 heures.
71-80	Court-circuit grave. L'URC est détruite.
81-90	Le générateur du robot implode. L'URC est détruite.
91-00	Le générateur du robot explose. L'URC est détruite.

Lorsqu'un résultat de combat indique un objet précis (une ROM, une périphérique) et que plusieurs accessoires correspondent à cette description, il faut tirer au sort celle qui est affectée. On peut effacer un programme hors service et détruire un objet hors service. Si une ROM est entièrement vide elle ne peut pas subir de résultat de combat. Chaque résultat de combat est expliqué ci-dessous:

Programme hors service: Le logiciel ne peut plus être utilisé tant qu'un programme de réparation n'a pas été utilisé efficacement sur la ROM contenant le programme. Le programme d'un cerveau biologique ne peut être réparé mais est de nouveau utilisable au bout de 1d6 heures (le temps que les coprocesseurs piochent dans la mémoire antérieure du

cerveau pour retrouver la compétence). Le CB du robot baisse d'un par programme mis hors service. Un robot dont tous les programmes de la ROM utilisée sont hors service ou effacés doit en choisir une autre (et être bloqué pendant 10 secondes). Chaque fois qu'un cerveau biologique est touché il faut jeter 1d6. Si le dé indique 6, ce sont tous les programmes du cerveau qui sont hors service.

Programme effacé: Le programme a entièrement disparu et ne peut plus être utilisé. La place laissée est vide et peut éventuellement servir à mettre à la place un programme équivalent ou tout autre mais faut-il encore l'obtenir. Le programme d'un cerveau biologique ne peut être effacé entièrement mais est de nouveau utilisable au bout de 1d6 jours (le temps que les coprocesseurs piochent dans la mémoire antérieure du cerveau). Un robot dont tous les programmes de la ROM utilisée sont hors service ou effacés doit en choisir une autre (et être bloqué pendant 10 secondes). Chaque fois qu'un cerveau biologique est touché il faut jeter 1d6. Si le dé indique 6, ce sont tous les programmes du cerveau qui sont effacés.

Membre coincé: Les malus aux divers programmes sont laissés à la discrétion du maître de jeu mais devront varier entre 5 et 25%.

Périphérique hors service: L'accessoire est inutilisable tant que le programme de Réparation du robot n'a pas fait son oeuvre.

Périphérique détruite: L'accessoire est définitivement détruit et inutilisable.

Explosion (et non pas implosion): Tous les individus, robots, personnages, véhicules situés à moins de 3 mètres du robot subissent 2d6 points de dommages.

1.1.5 Guérison et réparation

Pour ce qui est des êtres humains, la guérison des blessures prend simplement du temps (et l'éventuelle présence d'une tierce personne ayant des talents de médecin), plus ou moins selon la Force du patient.

Etat	Durée du traitement	Résultat
Blessure légère	Une heure	OK
Blessure grave	Trois jours	Blessure légère
Coma	Une semaine	Blessure grave

Après la durée indiquée dans le tableau ci-dessus, le personnage blessé doit réussir un jet de Force avec un multiplicateur de 5 ou le médecin qui s'en occupe un jet de Médecine sans malus. Un jet réussi implique le passage à l'état indiqué dans la colonne résultat. Un jet raté indique que rien ne s'est passé et qu'il faut recommencer à attendre. Le maître de jeu pourra modifier ces pourcentages si le personnage est particulièrement bien traité (bonus) ou s'il continue à faire des efforts importants (malus).

de petits chefs de guerre qui peuvent ainsi acheter le dernier cri en matière d'armement. La drogue étant bien évidemment interdite dans le bloc nord, les casques bleus sont très souvent envoyés pour détruire les plantations de coca, occupation qui, vu l'entraînement des gardes et leur armement n'est pas de tout repos.

Le reste du continent n'est qu'un amas de jungles pourries, composées de végétaux "mutants" (c'est à dire s'étant adaptés aux nouvelles conditions extérieures). Les indiens autochtones sont tous morts, incapables, contrairement aux végétaux, de s'adapter à la pollution. Les hommes tentent de survivre dans les ruines des vieilles villes, travaillant dans les mines ou dans les champs afin d'en tirer leur maigre pitance.

Le Chili est le plus puissant état du continent, dirigé par Frédéric Pinochet, le petit fils du défunt dictateur, fondateur de l'empire chilien actuel. Cet empire, soutenu par le bloc nord, s'étend de la Terre de feu jusqu'à l'Amazonie. Il est dirigé d'une main de fer, Frédéric massacrant son peuple afin de faire plaisir à ses bienfaiteurs, le bloc nord. Les mines et les champs du pays sont de véritables goulags (ou camps de concentration, c'est selon les goûts) où des milliers d'innocents meurent en travaillant pire que des bêtes. Leur sacrifice assure le bien être des habitants du bloc nord. L'armée Chilienne passe son temps à maintenir l'ordre dans l'empire, où les révoltes sont quotidiennes.

Afrique

Les populations africaines se sont transformées, et ont adopté un style de vie à mi chemin entre les tribus d'antan et les hordes modernes. Chaque tribu est sous l'autorité patriarcale d'un chef, menant ses troupes à la guerre. Elles vivent dans la jungle, de la chasse et de la culture des rares céréales restantes. Elles se comportent en beaucoup de points comme si le 20ème siècle n'avait jamais existé. L'influence du bloc nord est faible, les tribus étant perdues au milieu de jungles, de déserts et autres environnements difficile d'accès.

A part cette majorité de tribus "sauvages" mais vivant presque bien, on trouve des groupes bigarrés de noirs commandés par de petits dictateurs en herbe et totalement assujettis au bloc nord. Ces groupes sont concentrés dans les restes "civilisés" du continent (les ruines des villes) et dans les terrains facilement accessibles, en général en bordure de mer. Il se battent pour le contrôle de leurs maigres matières premières, uniques sources de profit et de puissance.

Une des tribus les plus importantes est dirigée par Boukoun N'loko, appelé aussi le pape

blanc. Il dirige son "vaste" empire depuis la réplique de la cathédrale Saint-Pierre construite par Houphouët Boigny en 1990. ses troupes le prennent pour le messie, et il les dirige grâce à un mélange de vaudou, d'animisme et de catholicisme rance.

Toutes les tribus du sud de l'Afrique sont en guerre contre l'ennemi commun: l'Empire Afrikaner. Celui-ci a bien du mal à se défendre et doit mener une politique de désinformation énorme pour pousser les différentes tribus les unes contre les autres. La politique du "diviser pour régner" (ou plutôt pour survivre) est en effet la seule viable pour l'Empire. Il s'est donc arrangé pour qu'aucune faction ou tribu ne devienne puissante et ne prenne le pas sur les autres.

Moyen Orient

Le Moyen Orient est la région la plus en guerre, et la plus dévastée. Les rares peuplades qui y survivent encore ne vivent que pour et par la guerre, attaquant sans relâche les installations Israéliennes. Le pétrole n'étant plus utilisé depuis les années 2010, la région n'offre plus aucun intérêt économique, stratégique ou politique, mais le conflit Israël-Tout le monde a dégénéré en guerre sainte pour les arabes. Ils sont en effet persuadés qu'avec la destruction d'Israël viendront des jours meilleurs et qu'Allah les y aide. Les occidentaux soutiennent toujours ce qui reste d'Israël, surtout pour ne pas reculer devant des tiers-mondistes, et aussi parce que cela est plus pratique pour tester les armes.

Le Hezbollah, créé par la réunion de plusieurs courants islamistes révolutionnaires (comme l'OLP, le Hamas, le FIS etc...) est le groupe terroriste le plus important et le plus virulent de la région. Sa haine d'Israël le pousse à des actions suicides, aussi meurtrières qu'efficaces.

Asie

L'ancien empire russe n'est plus qu'un souvenir, et les multiples peuples qui le composaient ont retrouvé leur indépendance pour aussitôt se la faire ravir par un des leurs, promu général en chef ou dictateur suprême. Les populations sont retournées à leur mode de vie du 19ème siècle, peinant sur la terre pour lui arracher de quoi subsister. Des hordes motorisées, armées par le bloc nord, assurent un semblant d'autorité et gouvernent d'une main de fer. Les armes et les véhicules de combat importés du bloc nord sont les seuls appareils technologiques encore en état de marche.

Les pays asiatiques ont eux aussi régressé, mais à leur mode de vie du 16ème siècle. Les chefs de guerre gouvernent leur domaine, mais sont beaucoup moins soumis que ceux des autres pays aux volontés du bloc nord. Leur

Pour les robots, il suffit de mettre un programme de réparation en marche et d'attendre que ça se passe. Chaque tentative prend cinq minutes durant lesquelles le robot ne peut absolument rien faire d'autre (comme s'il changeait de ROM). Autant dire qu'il faut mieux qu'il soit au calme. Il existe de nombreux modificateurs selon le type d'objet à réparer. Un jet lamentablement raté (plantage total) lors de n'importe quel jet de réparation indique que non seulement il n'est pas réparé mais qu'en plus, le CB du robot baisse d'un.

Type	Modificateur
Programme de niveau 1-2	+10%
Programme de niveau 3-7	+00%
Programme de niveau 8 et plus	-10%
Périphérique	+00%
Débloquer un membre*	+10%

*: Cette réparation prend simplement 5 secondes par essai.

Cela faisait un moment que Christophe n'écrivait plus. Eloïse se retourna et étudia son visage.

"Tout va bien Christophe?"

"Tout va bien."

"Tu parles" pensa Eloïse. Elle se rapprocha. "Ca va, ton mémoire?"

"Ouais..." Il y eut un silence. Christophe reprit, l'air sombre. "Tu sais..." Eloïse attendit calmement la suite. "Tu te rappelles, Charlien... Le prof des A2... Il n'aime pas le sujet de mon mémoire."

"Ah bon?" fit Eloïse, surprise. "Pourquoi?"

"Je ne sais pas... Il ne m'a rien dit précisément... C'est ça qui est bizarre... Il s'agit juste d'une impression. Le chargé de TD, lui, a trouvé que c'était une bonne idée."

"Et qu'est ce que tu vas faire?"

"Charlien ne peut rien interdire, du moins directement... Et c'est pas lui qui note, alors je m'en fous, je continue... Mais je ne sais pas... Il avait vraiment pas l'air content."

"Hé, Christophe!"

"Lullaby ! Comment tu vas ? Ca fait une paye qu'on s'est pas vu ! Dis donc, t'assures toujours, toi, pour le look... Et j'avais pas vu les boucles d'oreilles... T'es anar, maintenant?"

"Ca dépend de l'humeur, mon vieux!! C'est des copains qui m'ont prêté les badges et les boucles d'oreilles. Mes cheveux c'est parce que Maya est skin - tu te rappelles de Maya ? - et que je trouve ça cool... Et puis comme ça a choqué tout le monde, j'ai gardé !! Et toi, dis donc, félicitations pour ton mémoire... Le premier prix, rien que ça..."

"Eh, on a la classe ou on ne l'a pas..."

"C'était d'ailleurs pour ça que je suis venue te voir, et pas seulement pour tes beaux yeux. Tu sais que je bosse à Nouvelles Psychologies maintenant. On serait intéressés par ton mémoire. La publication se ferait en trois parties. Et... et c'est là que ça devient intéressant, le journal voudrait que tu fasses une interview de Valérie Bouin. Pour illustrer ton mémoire. Je sais qu'il y a longtemps que tu voulais le faire... Tu avais fait une demande, non?"

"Ca n'avait pas marché. Interviewer l'ex-femme du Président de la République en exercice, tu parles... Et qui est en hôpital psychiatrique par dessus le marché ! C'est pas à un petit étudiant en psycho qu'on va donner l'autorisation."

"Ok, mais depuis tu as eu le premier prix. Et en plus, tu es backé par Nouvelles Psychologies. Ca change tout ! Tu vas voir, tu vas l'avoir ton autorisation..."

"Tu veux me dire pourquoi, quoi qu'il arrive, quelle que soit l'époque, le régime politique ou le Ministre de l'éducation, les croissants des cafétérias universitaires sont toujours aussi dégueulasses?"

"Il y a des mystères dans l'univers que nul savant n'arrivera jamais à résoudre. Dis, t'as lu l'édition du dernier Noupsey ? C'est quoi, cette histoire?"



"Tu vois Christophe Evenetti ? Tu sais, le grand roux un peu maigre? Il a fait un mémoire sur Valérie Bouin. Je ne sais pas si tu te rappelles, ça avait fait un peu de foin à l'époque. C'était la femme de Jean Bouin - oui, le seul le vrai, le prince régnant - et un jour elle s'est mise à hurler sur toutes les fréquences radios que son mari était un robot ! Bon, ils l'ont enfermée à Sainte-Anne, et il a divorcé. C'est quand même un bel exemple de paranoïa aiguë, tu avoueras... Bref un sujet en or, et Christophe a eu le premier prix. Noupsey a voulu l'envoyer interviewer Valérie Bouin, et tu ne me croiras pas, les "instances supérieures" ont refusé!! Et comme il a des potes au journal..."

"Ouais, j'ai vu... Ils y vont un peu fort, quand même..." La liberté de l'information est-elle menacée ? Y a-t-il une affaire " Valérie Bouin " ? Pourquoi refuse-t-on à un des meilleurs éléments de l'Université une permission qui a été aisément accordée par ailleurs, et pour des sujets bien plus brûlants... " Le dirlo risque de ne pas apprécier."

"Boh... Ils poussent un peu au cul pour que Christophe aie son autorisation, c'est tout..."

"Allô Eloïse? Passe moi Christophe, vite!"

"Oh, salut Lullaby! Désolée, Christophe n'est pas là. Dis donc, ça fait longtemps que... Lullaby? Allo? Lullaby?"

fierté et leur art de vivre millénaire les pousse à refuser l'autorité étrangère. Les casques bleus et les douaniers Japonais ont bien du mal à se faire obéir, à cause des techniques de guérilla très au point et au terrain rendant toute utilisation d'engins lourds impossible.

Les chinois des hauts plateaux réussissent même à défier l'autorité de l'ONU depuis maintenant trois ans, de même que les habitants des jungles tropicales.

Océanie

Les îles du pacifique sont autant de petits royaumes, aussi différents qu'ensoleillés, relativement peu touchés par la lente destruction du reste du monde. La région est dominée par le Japon et Hawaï, dont les bâtiments de guerre défendent sévèrement les intérêts. Les dirigeants des royaumes ne sont pas inquiétés par ces deux superpuissances tant qu'ils ne gênent pas leurs mouvements et qu'ils les autorisent à piller consciencieusement les ressources de leur territoire.

Rasakan, le tigre de la malaisie, dont le quartier général se trouve dans les îles de l'archipel du même nom, règne sur une grande partie des mers avoisinantes. Il dirige une flotte de jonques primitives, faibles et peu puissantes mais indétectables au radar.

Europe

Les pays pauvres d'Europe n'ont pas, comme les pays des autres continents, réussi, à se restructurer et à retourner à leur mode de vie ancestral. Ce sont donc des immensités vides, dévastées par la guerre, la pollution, la famine et les maladies. Les populations arrivant à survivre dans cet enfer cherchent en général à passer au paradis, de l'autre côté du mur. Tous ces facteurs font que le mur européen est un des plus difficiles à défendre, bien qu'il soit sans commune mesure avec celui de l'Empire Afrikaneer.

Le royaume d'Ukraine est la superpuissance de la région. Il étend son influence sur toute la région de l'Ukraine à la Russie, des pays Baltes à la Géorgie. Son souverain, le Roi Sergueï n'est pas le pire, et rêve même d'un avenir meilleur, où ses sujets vivraient heureux. En attendant de réaliser ce rêve, il s'emploie à plaire à ses protecteurs de l'autre côté du mur, et fait trimer son peuple en conséquence.

La France

Afin de mieux décrire la vie des habitants du bloc nord, et sans continuer dans des généralités au flou artistique, nous vous présentons ici un exemple de pays du bloc nord. Ce pays présente des caractéristiques qui lui sont propres, mais reste suffisamment

semblable dans les grandes lignes aux autres membres du traité de 1999, pour que vous vous fassiez une idée précise. Dans un grand élan d'objectivité forcené nous avons choisi, en notre âme et conscience, la France. C'est une république dont le président est Jean Bouin. Sa population est de 127 millions d'habitants, et est composée d'une multitude d'ethnies différentes, héritées de ses colonies passées. Sa puissance économique n'est surpassée en Europe que par l'Empire Allemand, mais elle est le plus grand producteur céréaliier du vieux continent. Ses industries agroalimentaires sont même parmi les toutes premières mondiales. Son industrie de luxe est toujours aussi florissante et Paris reste la ville de la mode dans le monde.

Contrairement à beaucoup d'autres pays comme l'Empire Afrikaner, Israël ou les USA, la France, malgré le nombre élevé de personnes d'origine tiers-mondiste, n'a procédé à aucune ségrégation raciale, et encore moins à une quelconque déportation. Les étrangers sont bien acceptés tant qu'ils arrivent à faire oublier leurs origines tiers mondistes, mais, phénomène inexplicable, ils occupent en général les emplois les moins prestigieux. Comme dans tous les pays du bloc, le chômage est inexistant. Il existe bien sûr quelques marginaux, refusant la société, et ne travaillant pas. Ce sont en général des égarés ou des gens en passe de le devenir. Du fait du grand nombre de travailleurs, et de la non existence du chômage, de nombreux aménagements sociaux ont dû être mis en place: la retraite à 55 ans pour tous, l'obligation de l'école jusqu'à 20 ans, et surtout pas plus de 30 heures par semaine et 8 semaines de congés payés par an ont fait des miracles.

Les campagnes sont vides, habitées seulement par les rares gérants agricoles (on ne peut plus parler d'agriculteurs), dirigeant leurs colossales exploitations robotisées. Toutes les surfaces en dehors des villes sont cultivées, sauf lorsque leur nature l'interdit (montagnes et autres reliefs). Les champs sont des immensités géométriques quadrillées par d'énormes machines agricoles automatisées, chargées de les entretenir. La culture est intensifiée jusqu'aux limites physiques extrêmes de la terre, et les champs sont régulièrement aspergés de tonnes d'engrais afin d'assurer leur fertilité, sérieusement endommagée. La culture hydroponique est présente, mais, bien qu'en augmentation constante, reste très marginale. Malgré la baisse du temps de travail et donc l'augmentation du temps libre, les gens ont de moins en moins le temps de faire la cuisine, et 95% de la nourriture consommée par les Français est d'origine industrielle. Les fours à micro-ondes font la loi, et seuls quelques irréductibles perpétuent encore la tradition culinaire ancestrale française.

En raison d'incidents indépendants de notre volonté, votre "Nouvelles Psychologies" de Février risque d'être légèrement retardé. La publication reprendra le mois prochain à la date habituelle.

"Tas pas vu Christophe?"

"Pas depuis Lundi, pourquoi?"

"Y a des mecs qu'on demandé à le voir. Paraîtrait qu'il serait plus chez lui. Enfin bon, j'ai rien compris."

"Avait il des relations fréquentes avec un ou plusieurs groupes de terroristes?"

"Je ne sais pas, je vous jure que je ne sais pas..."

"Je répète ma question. Avait il..."

"Lullaby... Lullaby, c'est toi?"

"Christophe, Dieu merci... Je croyais qu'ils t'avaient... Tu es où?"

"Lullaby... Eloïse, ils ont... Ils l'ont..."

"Je sais... Christophe, ils te recherchent aussi, et ils ont failli m'avoir... Le rédacteur en chef m'a lâché, il lui ont causé des emmerdes..."

"Eloïse... Elle n'avait rien fait... C'est une histoire de fous..."

"Christophe, il faut que tu te dépêches... Je suis chez des amis, ils peuvent te cacher aussi. On trouvera les responsables, je te jure... On vengera Eloïse... Christophe... Arrête de pleurer... Christophe..."

1.1.6 Expérience

Il a déjà été dit que les robots (même ceux équipés de cerveaux organiques) ne pouvaient pas bénéficier de l'expérience. Ce chapitre est donc uniquement destiné aux humains.

Chaque personnage reçoit, à la fin de chaque mission, un nombre de points qui dépend du résultat de celle-ci et de son implication dans l'aventure. Cette valeur peut varier considérablement avec un minimum de 2 et un maximum de 10 (avec une moyenne à 5-6). Le maître de jeu indique aussi dans quels talents le joueur doit les placer (un cadeau bonus, qui doit être très rare, est de laisser le joueur choisir où il place 1, 2, voire 3 points).

Monter d'un niveau dans un talent donné coûte autant de points que le niveau à atteindre. Tout point dépensé est définitivement perdu. On peut monter de plus d'un niveau par partie si les points accordés sont suffisants.

Si le personnage ne possède pas assez de points pour monter d'un niveau entier, il peut garder les points pour les cumuler avec ceux de la mission suivante.

Marcel Branchu, un TV-Hooligan, a réussi à faire gagner son équipe des Chiffres et des Chiffres en tirant au lance-missiles sur l'hôtel de l'équipe adverse. Le maître de jeu lui accorde 6 points qu'il doit placer comme suit: 4 dans son talent d'Arme à distance et 2 dans son talent de Discrétion.

Il possède ces deux talents aux niveaux 3 et 5 respectivement. Il monte immédiatement son talent d'Arme à distance en dépensant ses 4 points mais il lui manque encore 4 points pour arriver au niveau 6 de Discrétion.

1.1.7 Technologie et technique

Les émetteurs

Je ne tenterai pas ici de démontrer la très grande puissance des médias sur le "peuple", surtout dans le monde de Heavy Metal. Puisque les égarés ne peuvent pas avoir accès aux grands médias, il faut qu'ils trouvent d'autres moyens de s'exprimer. Les journaux sont démodés, il est important de frapper plus haut: la radio ou, encore mieux, la télévision!

1) Mettre en place un émetteur: Des égarés désirant mettre au point un programme audio-visuel (ou seulement audio) doivent tout d'abord enregistrer leurs émissions (tout le matériel nécessaire pour enregistrer ces émissions n'est pas compris dans le prix de l'émetteur). Ils devront ensuite placer l'antenne sur un endroit élevé et dégagé (ce qui est très gênant lorsque l'on veut rester secret). Il suffit ensuite de balancer la purée et de diffuser ses émissions. C'est maintenant que les problèmes commencent.

2) Rayon d'action et placement de l'antenne: La petite table ci-dessous vous permettra de connaître la portée de vos émissions, la qualité des images et/ou des sons diffusés et un modificateur qui modifiera les chances qu'auront les URC à repérer visuellement l'antenne.

Placement	Portée	Qualité	Modificateur
Sur le toit d'un pavillon	Normal	Normal	Normal
Sur une colline	x 1.5	Normal	+10%
Sur le toit d'un immeuble	x 2	Normal	+20%
Sur le sol	/ 5	/ 2	-20%

3) Début de l'émission: Dès que l'émission commence à émettre, le personnage qui en est responsable doit réussir un jet de Pratique (Electronique) modifié du MB de l'appareil utilisé. Si le jet est raté, il peut jeter un nouveau d% 24 heures plus tard. Si le jet est réussi, c'est tout bon... Mais pour combien de temps?

4) Premiers essais de repérage: Le rayon d'émission affecte le temps que vont mettre les gens qui reçoivent l'émission à téléphoner aux URC. On divise donc 12 par le rayon d'émission (en kilomètres). On obtient une durée exprimée en heures qui correspond au laps de temps entre le moment où l'émission commence et les premières tentatives de triangulation de la part des URC.

5) Triangulation: Dès que les URC obtiennent les premières dénonciations des auditeurs ou des téléspectateurs horrifiés, ils utilisent leurs trackers pour déterminer l'endroit exact d'où vient l'émission. Le laps de temps entre le moment de la dénonciation et l'arrivée des URC Screwdrivers sur le terrain est déterminé en lançant 3d6 (durée exprimée en minutes).

Les loisirs occupent une grande partie du temps, et une encore plus grande partie de l'esprit des Français. Ils passent principalement leur temps devant la télé, mais ne font pas que ça: le sport, les concerts et la radio rameutent les foules. La chasse est aussi un sport très prisé, bien que le fait de se déplacer dans des réserves aménagées décourage beaucoup d'amateurs potentiels. Les vacances dépayssantes sont une activité extrêmement prisée, et les Français n'hésitent pas à y dépenser des fortunes. Les stations de sports d'hiver de la fédération des glaces sont les plus en vogue, mais les sportifs et les casse-cou préfèrent les safaris africains ou moyen-orientaux. En France, contrairement aux USA, la voiture n'est pas le moyen de transport principal. Le train à grande vitesse pour les longs trajets et le métro pour les déplacements interurbains, l'ont peu à peu détronée. De multiples pénalités financières subtilement mises en place par les différents gouvernements ayant accentué le processus. Tous ces petits désagréments ne s'appliquent pas aux URC qui utilisent exclusivement la voiture. Tout cela fait que la circulation en Mégapole est beaucoup plus aisée que dans le Paris des années 90. Le métro est maintenant lui aussi à grande vitesse et fonctionne en permanence afin d'assurer de meilleurs services.

La France n'ayant aucune frontière avec des pays du tiers monde, et les flottes de Gibraltar s'occupant du bassin méditerranéen, les douaniers français sont relativement inexistants, et l'immigration clandestine directe est une des plus faibles du bloc. Peu de tiers-mondistes entrent directement en France, mais étant donné la relative gentillesse avec laquelle les gens de couleur sont traités en France, beaucoup d'immigrés clandestins, ayant pénétré dans le bloc par d'autres pays, se rendent en France pour y vivre. Avec l'avènement des satellites et du câble, le paysage audiovisuel français a littéralement explosé et s'est véritablement américanisé. A Paris on ne recense pas moins de 168 chaînes, mais avec une moyenne par personne de neuf heures 47 minutes passées devant la télévision, elles arrivent toutes à subsister, grâce à un pourcentage horaire de publicité absolument dantesque. Les studios occupent une surface importante et bénéficient de réaménagements constants. Ils sont pour la plupart situés à Montigny le Bretonneux, qui est devenu le Hollywood français.

La politique est un des sujets de discussion favoris des Français, qui se passionnent pour les débats et les différentes déclarations qui ponctuent la vie politique française. Le parti Social Libéral et le Rassemblement Pour la Prospérité se partagent le devant de la scène. Leurs secrétaires généraux respectifs sont Jean Teulais et Paul Phinase, et sont des stars au

sens large du terme. Leur vie et le moindre de leurs agissements sont disséqués dans la presse, aux dépens de leur programme ou de leurs actions politiques véritables. Ils se gardent bien en effet de changer quoi que ce soit à la politique du gouvernement, et leurs prises de gueules ne sont destinées qu'à se mettre en valeur en vue d'acquiescer le pouvoir aux prochaines élections. Les villes ont pris, comme dans tous les autres pays riches, une expansion exponentielle. Elles occupent toutes au minimum le double de la surface qu'elle occupaient en 1990, et sur au moins trois niveaux. L'exode rural a provoqué l'abandon de la quasi totalité des petites villes et villages. Ils ont été pour la plupart détruits ou reconvertis en exploitations agricoles.

Paris

La ville lumière est, d'après ses habitants, la plus réussie des mégapoles. Afin que vous fassiez une idée par vous même, nous vous la présentons en détail ici même. Depuis 2027, Paris regroupe officiellement toutes les anciennes communes limitrophes du vieux Paris dans un rayon de 60 kilomètres, divisées en 278 arrondissements suivant le même schéma que celui utilisé dans les années 80. Elle est située sur au moins trois niveaux et ses plus grands gratte-ciel s'élancent à plus de trois cent mètres de hauteur. Les voies de communication routières et ferroviaires sont enterrées, et toute la surface à l'air libre est piétonne et réservée aux voitures officielles dont celles des URC. Malgré cela, les gens sortent peu à l'air libre, passant le plus clair de leur temps dans l'atmosphère artificielle des buildings ou celle confinée des souterrains. L'éclairage artificiel est de règle, et quelques rares personnes n'ont même jamais respiré d'air pur ni vu le soleil directement. Afin de loger le maximum de monde en un minimum d'espace, les urbanistes ont optimisé la surface à leur disposition. Les bâtiments se sont donc enfoncés sous terre et propulsés dans les airs. Un immeuble type possède une partie souterraine d'environ 50 mètres et atteint, en moyenne, une altitude de 150 mètres. La plupart des ensembles d'habitation possèdent dans leur immédiate proximité un centre commercial qu'ils partagent avec d'autres. La Seine est recouverte d'une voie rapide, et s'écoule dans un gigantesque tuyau étanche, afin de simplifier les constructions souterraines à proximité.

Les médias sont omniprésents, aussi bien chez soi que dans les endroits publics. Tout le monde possède plusieurs télévisions à son domicile et en général une télé-montre ou une paire de télé-lunettes. Les rues sont elles aussi remplies d'écrans cathodiques installés et fonctionnant aux frais des grands trusts médiatiques. Pas une gare, pas une salle d'attente, pas un métro, pas un taxi, pas une

"Mesdames et Messieurs, chers téléspectateurs, bonjour. Je suis heureux et fier de vous accueillir sur le pla..."

"STOP! On arrête tout!!! Bernard, Bernard, où est ce que tu te crois, bordel de merde! A "Apostrophes" ? Je te rappelle que le remix a fait un tel flop en vidéo qu'il vient d'être retiré des catalogues ! Je répète : on vise un public jeune. OK?? Jeune! Allez, hop!"

"Bonjour à tous ! Heureux de vous retrouver pour une nouvelle émission de Littes et Ratures, une émission en direct bien sûr qui va vous permettre chaque semaine de..."

"Stop! OK Bernard, c'est mieux! Tu arrêtes après "Bien sûr" et on enchaîne aussitôt sur le clip de présentation. L'important, c'est de ne pas laisser aux téléspectateurs le temps de souffler. Allez, on se la refait... Essaie quand même de faire un peu plus court et un peu plus dynamique. On enchaîne sur quoi ensuite?"

"Les présentations des invités et des livres. Ensuite je pose la première question pour lancer le thème de la discussion..."

"Rappelle toi que ce qui intéresse les auditeurs, c'est les personnalités que tu invites, pas leurs bouquins. Alors tu ne t'attardes pas, OK?"

"Je peux quand même citer le titre, peut être, non?"

"OK mais rapide... La question pour la première, c'est: "Que pensez vous de l'affirmation selon laquelle la consommation de poisson stimule les qualités intellectuelles? Et en surimpression, le logo Sopikê. OK?"

"Quoââ ? Comment comment comment? Mais ce n'est pas du tout cela qu'on avait prévu? Qu'est ce que c'est ? D'où ça sort ? A la réunion on avait dit..."

"Ecoute Bernard, je t'en prie. Tu sais parfaitement les risques que prend TFFL en lançant une émission littéraire en ce moment. Alors fais pas chier. Tu ne vas quand même pas commencer à refuser les sponsors, non?"

"Mais je ne refuse rien du tout ! Ils ont leur clip au début et à la fin, leur logo sur les murs du studio, et leur chanson comme jingle de l'émission! Pourquoi on a pas parlé de cette histoire de question pendant la réunion?"

"On en avait pas parlé? Eh bien on aurait dû. C'est un oubli regrettable, c'est tout. Allez, là on perd du temps, et le temps, c'est des points cadeaux. Tu gardes tes états d'âme, on est pas à Psy-Show. On enchaîne, merci la régie..."

"Bonjour à tous. Littes et Ratures, l'émission qui... Non, Non, écoute! Je ne peux pas céder là dessus ! J'ai déjà cédé pour les quatre intermédiaires rap, pour l'invité surprise du monde du spectacle, pour le jeu concours... Une question comme ça, c'est ridicule, ça dévalorise toute l'émission..."

"Putain qu'est ce qui m'a foutu un de ces bordel d'historien à la con... Je leur avait bien dit, à la direction, que je voulais un vrai professionnel... Un présentateur, pas un de ces intellos de merde qui connaissent rien au boulot... Ecoute Bernard, sois gentil, écrase. C'est ni toi ni moi qui faisons la dure réalité du spectacle, compris? La vie est dure mais c'est la vie, et tout ça. Et hop on enchaîne..."

"Bonjour! Littes et Ratures! La seule émission littéraire qui sent le poisson! Vous n'aurez jamais vu cela, moi non plus, on a jamais aussi peu parlé de bouquins!"

"Ok Bernard, c'est pas mal... Le caustique, c'est une bonne idée, on garde. Essaie seulement d'avoir l'air moins énervé. Et n'oublie pas le direct... OK, on enchaîne..."

6) Repérage et destruction de l'émetteur: Les URC présentes doivent réussir un jet de Scan modifié du modificateur calculé ci-dessus. Si le jet est réussi, cela risque de chauffer pour les égarés. Sinon, elles repartent bredouilles et ne reviendront que si les dénonciations des auditeurs ou des spectateurs continuent (retour au point 4). Notez que le nombre d'URC envoyées sur place correspond à une demande de renforts de type 1.

7) Note importante: Toutes les durées calculées ci-dessus et les probabilités minimales qu'ont les URC de repérer l'antenne sont très peu réalistes mais permettent aux égarés de survivre un peu plus longtemps. Comment croyez vous que les égarés réussiraient à survivre si longtemps si les URC étaient aussi performantes que le dit (et le croit) Hopson?



La reprogrammation des robots

Le seul moyen de faire passer une URC du côté des égarés est de la reprogrammer en augmentant son SPAC jusqu'à ce qu'il dépasse 100. On utilise la procédure suivante:

1) Le sujet: Le personnage qui a décidé de reprogrammer une URC doit en posséder une en état de marche et attachée (c'est optionnel mais essayez donc sur une URC libre de ses mouvements et armée!).

2) La bidouille: Le personnage doit réussir un jet de Pratique (Informatique). Ce jet prend une heure.

3) Jet raté: Le CB baisse d'un. S'il atteint 30, le robot implose (90%) ou explose (10%). Voir la partie concernée pour les résultats de ce "léger problème".

boutique qui ne possède son écran mural, et l'on comprend mieux en voyant l'omniprésence physique de la télé, son omniprésence psychique. Les moyens de communication sont eux aussi présents à tous les coins de rue. Les vidéophones ont remplacé les vieux téléphones, et beaucoup de gens en possèdent des portatifs. Vu leur nombre, et la fréquence avec laquelle les gens les utilisent, leur coût d'utilisation est réduit, incitant encore plus les gens à les utiliser. La publicité est elle aussi partout, et chaque mètre carré disponible est recouvert d'une affiche posée légalement. Seuls certains égarés pratiquent encore le graffiti et l'affichage sauvage, et étant donné leur faible nombre, cela reste très marginal.

Comme dans toute grande ville digne de ce nom, tout citoyen dans le besoin peut trouver de l'aide à tout moment et à proximité. Grâce au grand nombre de vidéophones publics et à la gratuité des numéros d'urgence, il est toujours possible d'appeler à l'aide un QG ou un hôpital. La circulation étant fluide et les véhicules officiels ayant tous les droits, les ambulances et les voitures de patrouille mettent très peu de temps pour parvenir jusqu'au lieu de l'appel. Ceci, ajouté à l'insignifiant (pour ne pas dire inexistant) taux de criminalité, fait que les citoyens sont plus qu'en sécurité dans les villes. Ce sentiment n'existe plus dans les campagnes, ce qui pousse les honnêtes citoyens à rester bien sagement dans leur mégapole et accentue la désertification des campagnes. Paris a bien changé depuis 50 ans, et la décrire entièrement prendrait trop de place, aussi avant de vous donner plus tard une description complète, nous vous faisons patienter en vous donnant quelques points forts et pittoresques de la capitale:

L'Elysée, et tout le quartier qui l'entoure, a été épargné, comme la plupart des monuments historiques, par l'urbanisme moderne. Il est recouvert, pour des raisons de sécurité, d'une cage de verre et, à part de discrets aménagements pour le rendre plus fonctionnel, n'a pas changé d'aspect. Le Palais Bourbon est un musée de la démocratie depuis 2002, et les séances de l'assemblée nationale ont lieu dans un hémicycle moderne situé en sous-sol. Les anciens sièges des ministères ont tous été détruits ou reconvertis, et les fonctionnaires travaillent maintenant tous dans des bureaux ultra-modernes dans le plus pur style ministère des finances à Bercy. La Tour Eiffel est toujours présente et reste un des plus hauts bâtiments de la capitale. En 2036, de violentes émeutes raciales provoquèrent la destruction du quartier de Belleville. Ce grand espace vide à l'air libre a été transformé en réserve de chasse surveillée. Un paysage artificiel a été construit, et les clients du centre peuvent venir y chasser leur animal préféré, choisi au préalable par leurs

soins dans le zoo attendant. C'est une des attractions les plus cotées de la capitale, et seuls ses tarifs exorbitants l'empêche d'être saturée. Autour des anciens studios de TF1 à Montigny le Bretonneux s'est développé une véritable ville artificielle, entièrement consacrée à la télévision et regroupant tous les studios des plus grandes chaînes. Ce coin de Paris est devenu le Hollywood télévisuel Français, et 90% des programmes et fictions y sont enregistrés.

Chronologie

Afin de mieux situer l'action, nous vous présentons ici un résumé très succinct des principaux faits marquants qui ont jalonné l'histoire depuis l'an 1990.

1991- Invasion de l'Irak et du Koweït par l'armée américaine et ses alliés.

1993- Le traité de Québec, officialise la sécession du Québec et de Terre Neuve de la fédération Canadienne.

1994- Chute de l'Union Soviétique, provoquée par les guerres d'indépendance des républiques. La Russie essaye par tous les moyens de garder le contrôle de l'empire et réprime sauvagement les insurrections. Les guerres civiles durent encore à l'heure actuelle.

1995- Hopson se tue et met au point son premier Blank. Le sénateur du Massachusetts est le premier homme remplacé par un robot.

1996- La guerre du Golfe se poursuit, plongeant tout le Moyen Orient dans le chaos, et entraînant tous les pays pauvres dans une récession économique. Les émeutes inter-ethniques en Afrique du sud s'étendent à tout le continent. Signature des accords sur le libre échange entre les pays industrialisés.

1997- Affamées, les populations des pays du bloc de l'est se révoltent. Des émeutes éclatent. Des centaines de milliers de personnes cherchent à gagner les pays occidentaux mais sont reconduits aux frontières. Les USA, galvanisés par la guerre du Golfe subissent une formidable croissance économique, entraînant avec elle tous les pays industrialisés. La Sicile, totalement envahie par les hordes de réfugiés d'Afrique, est abandonnée par l'Italie qui rapatrie tous ses ressortissants et commence le blocus maritime de l'île.

1998- Sacre d'Helmut 1er en tant qu'Empereur d'Allemagne.

1999- Signature du traité des pays industrialisés. Création effective du bloc nord. L'ONU devient le gouvernement effectif mondial. Les pays pauvres protestent.

2000- Accroissement de la violence dans les pays pauvres. Des groupes terroristes déclenchent des vagues d'attentats dans le bloc nord.

2001- Pour préserver sa sécurité, la communauté blanche d'Afrique du sud s'isole complètement et déporte hors de ses frontières toutes les populations noires. Les récalcitrants sont exterminés. Impressionné par les résultats, Israël fait de même avec les populations arabes. L'Intifada se transforme en guerre civile. Création de l'Empire Afrikaner. Ouverture de la première usine Oxygène, spécialisée dans la robotique industrielle et ménagère. Adoption des Points Cadeaux comme monnaie dans le bloc nord.

4) Jet réussi: Le SPAC augmente d'un. S'il atteint 101, le robot est "humain" et peut vivre comme un être humain normal. Il ne subit aucun "tic" dû à un SPAC trop haut mais peut être complètement déboussolé (voir à ce sujet certaines nouvelles incluses dans le jeu).

Plus simplement, on peut totalement éliminer les programmes d'intelligence artificielle du robot. Le SPAC est égal à zéro, les directives de Hopson sont éliminées et le robot n'est plus qu'une grosse machine qui doit être téléguidée ou télécommandée. Tous ses talents sont divisés par 2. Le changement de ROM prend une minute. La télécommande vocale est possible mais plus difficile à mettre en place (et les ordres doivent être simples). Un robot Autoguidé peut recevoir quelques ordres simples et les suivre ensuite bêtement à la suite les uns des autres. Un jet de Pratique (Electronique) ajusté de quelques modificateurs:

Type de guidage	Modificateur
Filo-guidé	+20%
Radio-guidé	+00%
Commande vocale	-20%
Autoguidé	+20%

Si le jet est raté, le robot est tellement abimé qu'il ne peut plus servir (à part pour récupérer des pièces). Si le jet est réussi, le robot devient une machine très utile mais un peu encombrante.

5) Comment jouer une URC "humanisée": Dès qu'elle a atteint un SPAC de 101, une URC est libérée des contraintes imposées par les directives d'Hopson. Cette émancipation électronique s'accompagne, quasiment immédiatement, d'une euphorie électronique, bien difficile à contrôler. Le cerveau de l'URC, qu'il soit artificiel ou électronique, n'est en effet plus bridé et acquiert l'esprit d'initiative, l'imagination et surtout la possibilité de se tromper. L'URC est donc dans un premier temps extrêmement contente de sa nouvelle condition, mais elle doit bien vite déchanter. Elle se rend vite compte des énormes limitations auxquelles son corps électronique la condamne. Elle ne peut ni aimer, ni souffrir et surtout ne peut pas faire d'enfants. Tout cela la rend dans la plupart des cas dépressive, voir suicidaire.

Ma cible s'appelait Tréma 7.3. Un Screwdriver ultra perfectionné capable de vider un chargeur dans le derrière d'une mouche à deux cent mètres. Une bête de combat qui connaissait ce secteur de Belleville mieux que sa propre ROM. Il y avait travaillé sans relâche et sans échec depuis 4 ans survivant à plus de 17 coéquipiers. C'était un excellent élément, le meilleur d'après l'émission "Dénoncez c'est gagné" dont il était la mascotte.

Le meilleur peut être. Perfectionné sans doute, mais déviant c'était sur.

Il avait trop côtoyé les animaux Homo Sapiens et avait fini par craquer ses circuits rendus inopérants par le trop plein de données "humaines". Il s'était donc enfui pour se cacher et vivre parmi les animaux. Or, cela ne se peut. L'Unité Centrale ne l'autorise pas. Une URC doit être fonctionnelle ou retirée de la circulation et Tréma 7.3, en étant hors service mais toujours en circulation allait à l'encontre des directives les plus strictes de l'Unité Centrale. Il fallait donc intervenir et corriger la situation.

C'est là que j'entre en scène. Je suis chargé de ce genre de travail depuis le

début. Les URC ne me connaissent que de réputation, on m'évoque à mots couverts, du bout des lèvres, on prononce parfois le nom de Hausser 34.6. Je vais où une URC a besoin d'être réparée sans qu'elle soit forcément d'accord. J'assure le service après vente en quelque sorte...

Le cas de Tréma 7.3 est assez original et c'est pourquoi je me permet de vous le conter. Il s'était enfui en pleine émission de télé. A une heure de grande écoute, devant des millions de personnes. Et c'était là une partie du problème. Il est très regrettable qu'une URC craque en public. L'aura d'invincibilité et le respect que les populations animales éprouvent à notre égard ne peuvent perdurer que si elles n'apprennent jamais qu'une URC est faillible. Elles acceptent notre présence et que nous détruisions certains de ses membres uniquement parce qu'elles sont persuadées que nous sommes infailibles. Il est en effet reconnu par tous qu'une URC ne peut se tromper et que si elle tue quelqu'un, c'est que ce quelqu'un le mérite et que sa mort est utile à la société.

Or le délire de Tréma 7.3 en direct a bien failli tout foutre en l'air. L'Unité Centrale a noté une augmentation de 17,3% d'agités parmi les auditeurs de "Dénoncez c'est gagné" à la suite de la diffusion de l'émission. Autant dire que les URC en ont pour un bout de temps avant de les nettoyer tous.

Ce fou de Tréma 7.3 n'a rien trouvé de mieux que de faire un carton dans un restaurant de Fast Food aux heures de pointe. Certains auditeurs ont eu du mal à croire que toute la clientèle d'un O'Connors faisait partie du Complot Tiers Mondiste. Surtout lorsque Tréma 7.3 a éventré un bébé et une fillette de moins de dix ans. Le summum du délire a été atteint lorsqu'il s'est emparé d'une femme et qu'il s'est enfui par les égouts tout en chantant le générique des "Chemins du Bonheur".

Pour un bug d'essai se fut un bug de maître. Et croyez moi, je m'y connais en bugs et en déviants. Afin d'éviter qu'il ne recommence, on m'a envoyé. Le retrouver n'a pas été une partie de plaisir. Il a fallu arpenter Belleville en tous sens pour parvenir à localiser sa planque.

C'était un local de service du métro dans une station désaffectée depuis l'émeute de Belleville en 36. Sachant qui il était, j'ai pris l'option directe. Grenade fumigène et E-Gun en bataille. Un coup dans la porte et un roulé boulé dans la pièce suintante d'humidité et remplie de fumée. Il était affalé sur une table, recouvert de sang sans que j'eus besoin de tirer. Sa tête avait implosé, ses microprocesseurs répandus sur la table, la goupille de grenade encore dans les doigts.

Je me suis relevé, me trouvant tout con, en position de tir couché, derrière un abri, mon E-Gun braqué sur une URC hors service et plus sous garantie. Il était tellement déviant et humanisé qu'il s'était nettoyé tout seul. Une URC qui se suicide, c'était une première. Je n'ai pas compris à l'époque ce qui avait pu pousser une URC à se tuer et quel niveau d'humanité elle avait atteint.

Mais maintenant que j'y repense je comprend ce qui s'est réellement passé. C'est en regardant "Porno Dégueu" sur une chaîne pirate qui avait réussi à brouiller HN, que l'idée m'est venue. Lors de mon intervention je n'avais pas fait attention à ce qu'il y avait dans la planque de Tréma 7.3. Je l'ai juste ramassé et je suis parti sans me demander d'où venait le sang dont il était couvert.

Je me rappelle maintenant qu'il y avait un lit et que sur ce lit se trouvait la femme qu'il avait enlevé dans le O'Connors. Elle était morte depuis longtemps, ses intestins répandus sur le lit, ouverte du pubis au cou. Tréma 7.3 était tellement humain qu'il était amoureux et que dans son délire de déviant il avait voulu concrétiser ses sentiments. Un screwdriver est une machine à tuer, capable d'arracher un parcmètre avec les dents et de faire 100 km en courant sans s'essouffler. Un screwdriver est capable d'accomplir des actions qu'aucun animal ne peut effectuer. Mais il y a des choses presque banales pour un animal et qu'il ne peut pas accomplir.

Le sage est celui qui connaît ses limites. Tréma 7.3 les ignorait totalement et dans son délire de déviant il avait baisé son amour à mort.

2002- Abandon officieux de la Floride et d'une partie du Texas, trop envahis par les tiers mondistes. Les Etats-Unis y déportent discrètement une partie des noirs et des portoricains.

2003- Hopson tente une destruction en masse d'êtres humains en faisant exploser une usine chimique en Bretagne. Devant les dégâts que la faune et la flore subissent, il décide de s'en tenir à son projet initial. La Bretagne est placée sous loi martiale et le simple fait d'y circuler est interdit.

2005- Face aux hordes de réfugiés, est-européens et africains, les pays occidentaux ferment leurs frontières. De violents affrontements ont lieu avec les réfugiés, amenant à la création des murs de frontières et au nouveau statut des douaniers. Le traité de Reykjavik permet la création de la Fédération de la Baltique.

2006- la World Wildlife Foundation, entièrement contrôlée par Hopson, lance un vaste programme de recherche afin de préserver les dernières espèces animales et végétales encore en vie. Elle prélève secrètement des spécimens et les cryogénise afin de pouvoir les réintroduire (et éventuellement les cloner) sur terre lorsque le Plan Hopson sera arrivé à son terme. Naissance des Scouts Urbains Internationaux.

2010- Lancement de la première fusée remplie de produits toxiques à destination de l'espace. A cause des lois extrêmement sévères sur la pollution, les grosses entreprises sont obligées d'envoyer leurs déchets dans l'espace pour s'en débarrasser.

2011- Premier cas de Fidule enregistré dans le bloc nord. Les médias se mobilisent afin de fournir de l'argent à la recherche contre cette maladie. Création de l'Empire Nippon.

2012- Un chargement de déchets toxiques retombe sur Londres, causant des dégâts considérables. Arrêt des envois de fusées poubelles. Hopson se rend compte que la Terre n'est plus récupérable. Il décide donc, plutôt que de la débarrasser des humains tout en préservant ce qui est encore propre, de pousser les humains à se détruire quitte à passer des siècles à reconstruire la Terre. Suite à la destruction de Londres, l'Ulster est rattaché à par l'Irlande, l'Ecosse et le Pays de Galles font sécession. Signature de la charte du travail par l'ONU instaurant les nouveaux règlements concernant le temps de travail. Création de la Fédération des Glaces.

2013- Face aux problèmes raciaux liés à l'énorme proportion de population sud-américaine, les Etats-Unis d'Amérique abandonnent officiellement l'état de Floride et d'une partie du Texas.

2014- Le Chili envahit l'Argentine, entamant ainsi une grande série de conquêtes victorieuses.

2021- Ayant acquis suffisamment de puissance, Hopson pousse les pays du tiers monde dans une guerre totale, afin de hâter leur fin. Il manipule les lois pour que les pays riches accélèrent eux aussi la destruction du bloc sud.

2024- La femme du président de la république française se rend compte que son mari est un robot. Elle le crie sur les ondes, mais elle n'est pas écoutée et Hopson la fait interner à Saint Anne. C'est la première fois, mais pas la dernière, qu'un robot est découvert.

2025- Augmentation des attentats terroristes et du piratage médiatique de la part de groupuscules extrémistes. Hopson pousse les gouvernements du bloc nord à réagir contre ses trublions. Il lance, par l'intermédiaire des journaux télévisés, le concept de complots des sous gouvernements tiers-mondistes.

2035- Introduction des URC dans le bloc nord.

2040- C'est ici, maintenant et nulle part ailleurs.

1.1.8 Glossaire

Animaux

La fondation Cousteau a établi que plus de 50% des espèces animales sont en bonne voie de disparition. Parmi les plus connus, on peut citer les koalas, les rhinocéros, les éléphants, les baleines et les dauphins. Notons qu'à cause de cette pénurie d'animaux familiers exotiques, un marché très important de vente d'animaux en latex s'est développé grâce aux Sex-Shop ZOEX.

Armée

Les troubles inter pays riches ayant disparu grâce à la politique de l'ONU, toutes les forces armées gouvernementales ont disparu. Il ne reste plus que les Douaniers, protecteurs des frontières, et les casques bleus, tous étant placés sous le contrôle de l'ONU. Les casques bleus sont des unités d'élite, utilisées ponctuellement, et à petites doses, pour calmer un président Tiers-Mondistes ayant attrapé la grosse tête, ou un maître de guerre un peu trop expansionniste.

Armes

Les progrès en matière d'armement n'ont pas été aussi spectaculaires que durant les siècles derniers. Les armements conventionnels ont seulement été améliorés. Il n'existe aucun type nouveau d'armes. Les armes à feu sont maintenant toutes à douilles combustibles, ce qui évite de les extraire et donc limite les enrayements. Elles sont aussi plus précises, plus puissantes et ont une plus grande autonomie, mais toutes ces améliorations restent dans le domaine du raisonnable. Les armes nucléaires ne sont absolument pas utilisées, et elles sont même détruites petit à petit, grâce à l'insistance des Blanks de Hopson. Les armes chimiques sont celles qui ont été le plus améliorées. Les gaz de combat livrés aux militaires du tiers monde n'ont en effet plus rien à voir avec ce qui se faisait au siècle passé. Il sont tellement puissants qu'ils ne sont livrés qu'en très petite quantité afin de ne pas bouleverser l'équilibre des forces parmi les sous états. Dans le bloc nord seules les URC et quelques privilégiés ont le droit de posséder des armes. Pour posséder une arme, il faut en obtenir l'autorisation par téléphone et répondre à certains critères. Les gens importants et ceux qui sont des cibles potentielles d'attentats terroristes répondent à ces critères. Les négriers, les douaniers, les casques bleus et les gardes du corps ont le droit de porter des armes sur eux, mais ne peuvent s'en servir qu'en cas de légitime défense.

Bloc

Il est courant de regrouper l'ensemble des pays industrialisés sous l'appellation générale de bloc nord. De même les pays du tiers monde sont communément appelés bloc sud. Les frontières géographiques entre les deux blocs sont parfaitement délimitées par des fortifications empêchant le passage de l'un à l'autre.

Bonne vieille Terre

La Terre dont il est question dans Heavy Metal est, bien sûr, une Terre alternative. Ceci explique pourquoi certaines choses, virtuellement impossibles à notre époque et sur notre Terre, sont possibles dans Heavy Metal. C'est la raison pour laquelle Martin Hopson a réussi à réaliser des robots d'une telle complexité en 1995, et que le tiers monde est tombé aussi bas (et le bloc nord aussi haut).

Bretagne

Après avoir regardé huit fois "Nuit et Brouillard" en non-stop, Hopson décide de gazer les êtres humains. Sa première cible, une cible de choix s'il en est, est la Bretagne. Malheureusement, le plan tourne court car l'explosion de l'usine de produits chimiques qui doit détruire la totalité de la population bretonne pêche par excès de zèle. Les animaux et les plantes (surtout les artichauts, devenus maintenant hautement cancérigènes) sont détruits en même temps. Hopson décida alors de mettre un autre plan au point, jugeant celui-ci trop expéditif pour la faune et la flore. Depuis cet essai de Hopson, en 2003, la Bretagne est devenue comme les pires endroits du Tiers Monde, et est donc entourée d'un haut mur pourvu de douaniers.

Carte d'identité

Chaque citoyen du bloc nord possède et doit avoir en permanence sur lui ses papiers d'identité. Afin de lutter contre l'émigration clandestine, tous les pays du bloc ont adopté le même standard de papiers d'identité. Il s'agit d'une carte plastifiée indiquant dans toutes les langues du bloc nord les renseignements d'état civil du porteur. Elle possède une puce lisible par la plupart des terminaux et les URC et contenant les mêmes informations. Ces cartes sont obligatoires, valables dans tous les pays et réputées inviolables et infalsifiables. Elles comportent une photo, la date et le lieu de naissance, le nom de jeune fille, l'adresse, la taille, la couleur des yeux, la couleur des cheveux, la nationalité et la profession. A chaque fois qu'un seul de ces renseignements change, la carte doit être refaite, afin qu'elle soit toujours scrupuleusement exacte. Son remplacement ne prend qu'une heure, et peut être fait dans n'importe quelle mairie. La perte ou le vol de cette carte est extrêmement grave, et les URC enquêtent sur chaque personne dans ce cas avant de lui faire un double. Ainsi le risque de voir des cartes atterrir chez des égarés est-il minime.

Carte du monde

Le bloc-sud, qui occupe en fait bien plus du tiers du globe terrestre, comprend : Les deux continents américains, excepté les USA et le Canada; l'ensemble de l'Asie sauf le Japon; la totalité du continent Africain sauf l'Afrique du Sud; tous les pays du moyen orient sauf Israël; tous les pays de l'ancien pacte de Varsovie sauf la Pologne; toutes les terres du Pacifique; sans oublier la Bretagne, la Corse et Londres.

Censure

Il n'existe aucune censure officielle, mais, bien pire, une auto censure de la part des médias. Les médias voulant faire de l'audience, et c'est le cas de tous les médias officiels, doivent se conformer à la morale qu'ils ont contribué à créer. Il censurent donc à outrance afin de ne pas choquer les auditeurs. Les scènes de sexe, d'ultra violence, et tous les passages ne correspondant pas à la morale établie sont donc impitoyablement coupés.

Chaîne

Grâce au câble, aux satellites et aux réseaux hertziens de plus en plus performants, le nombre de chaînes différentes disponibles est proprement faramineux. Une enquête de Télé 8 Jeux a établi que qu'un récepteur capte en moyenne 171 chaînes. Ce nombre varie bien sûr suivant les régions et l'on peut citer le Lichtenstein qui grâce à son statut privilégié et à sa position géographique favorable détient le record du nombre de chaînes, à savoir 957. C'est de là que vient l'expression: être bourré comme une télé du Lichtenstein.

Choboutre

La Choboutre est une maladie auto-immune récemment découverte. Il s'agit d'une dégénérescence des cellules du cerveau et du système nerveux entraînant des troubles psychologiques et psychomoteurs graves. La victime tient des propos de plus en plus incohérents au fur et à mesure de la progression de la maladie, et ses gestes se font de moins en moins sûrs. Les autres symptômes de cette maladie sont un teint rougeaud, une aérophagie provoquant l'apparition d'une bedaine impressionnante, et un regard triste et vide de poireau. La Choboutre traîne en longueur, abrutissant petit à petit ses victimes, avant de les transformer finalement en légumes. On ne connaît pas encore de moyen pour lutter contre la maladie, et chaque jour de nouveaux cas se déclarent. Leur nombre reste cependant limité et on ne peut pas parler d'épidémie, d'autant que la maladie n'est pas contagieuse, mais génétique.

Chômage

Le chômage n'existe plus, grâce à l'augmentation du niveau de vie et à l'euphorie économique. De plus, un revenu minimum étant garanti pour tout citoyen et la protection sociale étant totale, même les emplois les plus désuets et les moins bien payés permettent de vivre convenablement.

Communications

Le vidéophone est maintenant la norme, et plus personne n'utilise le téléphone. Pour les communications un peu plus officielles ou écrites, le Fax a remplacé les lettres manuscrites, assurant une réception immédiate des messages par le destinataire. Seuls les paquets et autres colis sont transportés réellement par les derniers postiers existants.

Concurrence

Les trusts et les networks se livrent une concurrence acharnée, mais, la morale étant ce qu'elle est, totalement loyale. L'espionnage industriel, le cassage des prix, les pubs comparatives mesquines et toutes les autres formes de concurrence déloyale ont ainsi disparu, réprimés sévèrement par une législation draconienne sur le sujet.

Criminalité

La criminalité a, comme toutes les choses que la morale réprouve, quasiment disparue. Les rues sont donc sûres, excepté lors des épisodiques attentats tiers-mondistes. Il reste quand même quelques hors la loi, perpétuant la tradition criminelle du 20ème siècle et donnant un peu de travail aux URC.

Croissance économique

Grâce à l'exploitation systématique des pays du tiers monde, les pays industrialisés s'enrichissent de plus en plus, se nourrissant du cadavre pourrissant du reste du monde, tel de gros vers incapables de voir que la pomme n'est pas éternelle.

Culture

La culture classique du 20ème siècle n'est plus présente qu'auprès d'une élite restreinte. Les émissions culturelles n'ayant absolument aucun succès à la télé, le niveau culturel de la population atteint un niveau quasi américain. La seule forme de culture encore admise est la musique, à un niveau aussi bas que celui entretenu par le TOP50 du 20ème siècle.



Cybernétique

Hopson a racheté toutes les sociétés ayant une activité en rapport avec la cybernétique. Il s'est arrangé pour absorber leurs structures dans son réseau secret de production et de recherches. La cybernétique a donc disparu corps et âme du monde, à part chez Hopson. Les universités ne l'enseignent plus, les médecins ont recours à des prothèses bêtement mécaniques, etc... Hopson, quant à lui, continue d'améliorer sans cesse ses robots, faisant continuellement de nouvelles découvertes qu'il s'empresse de tester sur ses URC. Les égarés sont donc les premiers à tester en Live et sans décodeur les derniers progrès de cette science remarquable qu'est la cybernétique. Ne sont ils pas gâtés?

Douaniers

Depuis le 1er Janvier 1999, l'accord sur le libre échange a aboli les frontières économiques et douanières entre les pays industrialisés. Les douaniers, devenus ainsi inutiles, ont été tout de suite reconvertis et placés sur les frontières extérieures du grand espace de libre échange. Après un entraînement très poussé, ils sont devenus des militaires spécialisés dans la lutte contre les "wetbacks". Ils bénéficient d'un matériel de surveillance extrêmement perfectionné, afin de localiser les wetbacks, et de tout l'armement nécessaire pour les empêcher de passer les frontières. Les garde-côtes possèdent des bâtiments militaires tout à fait adaptés à leur mission de protection des espaces maritimes.

Drogués

La toxicomanie est extrêmement mal vue par la morale télévisuelle. Les drogués doivent jouer des pieds et des mains pour se procurer les quantités nécessaires à leur passion. Quelques uns, à bout de nerfs, se transforment en égarés.

Etudes

Les études sont extrêmement prisées et encouragées dans le bloc nord. Chacun doit étudier jusqu'à l'âge de 20 ans, et peu s'arrêtent avant 25 ans. Le niveau général d'instruction est donc très élevé, même si à cause des nouvelles méthodes d'instruction, le niveau de culture générale est assez faible. Une fois les bases de l'enseignement apprises, vers 12-13 ans, chaque élève se met à étudier les matières qui l'intéressent, et seulement celles là. Il acquiert ainsi un bon niveau dans celles ci, faisant de lui un spécialiste s'il poursuit ses études assez longtemps, mais lui procure une culture générale et une connaissance des autres matières absolument lamentable. Les matières les plus prisées sont l'électronique, la télévision, l'informatique, le journalisme et la publicité. La littérature, l'histoire, la biologie, la géographie, la philosophie, la rhétorique, la politique, bref toutes ces choses qui font d'un homme quelqu'un de cultivé, font cruellement défaut aux citoyens du bloc nord. Cet état de fait a bien sûr été institué discrètement par Hopson, grâce à une série de réformes de l'enseignement, et pousse encore plus les citoyens à ne pas réfléchir et à accepter tout ce qu'on leur dit.

Familier

Bien que les animaux sauvages soient en très mauvaise posture dans le monde, les animaux familiers, eux, ont le vent en poupe. Leur nombre est sans cesse croissant, et les gens dépensent des fortunes pour les nourrir, les habiller, les coiffer et les acheter. Les émissions sur les meilleurs amis de l'homme rencontrent un succès grandissant, et l'émission "250 millions d'amis" est une des valeurs sûres de l'audimat.

Fidule

La fidule est la toute nouvelle maladie mortelle. Elle s'attrape par la salive et le sperme, en faisant un concurrent direct du Sida. De plus elle est beaucoup plus rapide que le Sida, puisqu'un malade meurt en moins de six mois. Les recherches se poursuivent pour trouver un vaccin, et il semble que cela ne soit plus qu'une question de mois.

Gouvernement

Les gouvernements des pays riches n'ont quasiment pas évolué depuis la fin du vingtième siècle. Les républiques sont toujours les républiques, de même que les monarchies constitutionnelles, etc... Elles ont juste un peu perdu de pouvoir au profit de l'Organisation des Nations Unies depuis l'accord de libre échange de 1999. En effet, toutes les décisions gouvernementales doivent être approuvées par le conseil de sécurité de l'ONU. Les monarques ont maintenant un pouvoir aussi effectif qu'inconstitutionnel, obtenu grâce à une popularité accrue, fruit de multiples reportages.

Hopital

L'accès aux hopitaux est totalement libre pour tout citoyen ayant ses papiers sur lui. Les soins sont entièrement gratuits et chacun a le droit aux mêmes soins que les autres. Les hopitaux sont tous publics. Seules les greffes d'organes sont payantes, et sont même hors de portée de bon nombre de bourses. Néanmoins il n'est pas rare que les gens fassent des emprunts afin de se payer la greffe de leurs rêves. L'industrie médicale et pharmaceutique fonctionne donc extrêmement bien et les négriers ne sont pas près d'être au chômage.

Hopson

Martin Hopson est né en 1960 à Boston, d'une mère écossaise et d'un père américain. Brillant étudiant, il entra très rapidement au Massachusetts Institute of Technology où il devint le chef du laboratoire de cybernétique appliquée. Son mauvais caractère, son goût du secret ainsi que son irrespect total de la hiérarchie le firent rejeter du MIT malgré d'excellents résultats. Dégoûté par cet échec et atteint depuis son plus jeune âge de troubles psychologiques dus à un complexe d'Oedipe mal résorbé, il devint totalement paranoïaque. Il mit donc au point son plan et, à l'aide de capitaux détournés grâce à des piratages informatiques, il construisit son premier robot. Ainsi débuta, en 1995, le plan Hopson visant à éliminer de la surface de la Terre l'animal Homo Sapiens.

Horaires

La charte du travail, ratifiée par tous les états membres du bloc nord en 2012, indique les nouveaux règlements concernant toutes les activités professionnelles. Nul ne peut travailler plus de 30 heures par semaine, et chacun a droit à 8 semaines de congés payés par an. Tout le monde, quelque soit son origine, sa religion, sa race, etc..., a droit au travail. Le salaire minimum est fixé à 8000 points cadeaux nets par mois. Grâce à la retraite à cinquante ans et à l'obligation d'étudier jusqu'à 20 ans, tout le monde trouve du travail, même si peu de gens sont véritablement utilisés à leur plein potentiel.

Insécurité

La criminalité étant nulle ou presque, et les URC étant omniprésentes, les citoyens vivent dans un sentiment de sécurité totale. Les rares attentats ou crimes sont présentés à la télévision comme de simples faits divers insignifiants ne devant pas être pris au sérieux. Malgré le faible nombre de délits, les URC ne chôment

pas, étant elles-mêmes peu nombreuses. Néanmoins la plupart de leurs activités consiste en des patrouilles anodines visant à rassurer les populations afin qu'elles ne se doutent de rien et qu'elles continuent leur lente auto-destruction.

Isolationnisme

Les échanges entre les pays des deux blocs sont nuls à l'exception de quelques secteurs bien précis. Les pays industrialisés exportent des armes et des déchets toxiques et les échangent contre des matières premières. Les frontières entre les deux blocs font ressembler l'ex-mur de Berlin à une clôture de pavillon de banlieue. Les douaniers ont ordre de tirer à vue, et les garde-côtes de couler toute embarcation non autorisée.

Jeunesse

La jeunesse est une force commerciale extrêmement importante dans le monde de Heavy Metal, car elle conditionne directement ou indirectement beaucoup des achats du foyer moyen. Tout est donc mis en oeuvre pour les distraire et leur plaire. Les jeux, les loisirs, la télé, les vacances sont tous orientés vers les jeunes afin de les séduire et qu'ils convainquent ensuite leur famille. La jeunesse est donc une partie très importante de la population, et est proportionnellement beaucoup plus sollicitée que toutes les autres. De nombreux mouvements de jeunesse emportent un vif succès auprès des tranches les moins âgées de la population. Le mouvement le plus important, les Scouts Urbains Internationaux, enrôle et distrait plus de 25% de la jeunesse du bloc nord.

Loisirs

Les loisirs sont une des activités les plus importantes, aussi bien en volume horaire qu'en volume économique. Grâce aux horaires de travail extrêmement faibles, aux nombreux congés payés et au niveau de vie en moyenne élevé, tout le monde peut faire autant de sport qu'il veut par semaine, aller au cinéma comme bon lui semble, etc... Le sport, sous toutes ses formes est le passe temps favori d'une énorme part de la population, après la télévision. On peut d'ailleurs concilier les deux en regardant activement les nombreuses émissions de sports à la télé. Le culte du corps est extrêmement présent dans la société, et chacun cherche à être au mieux de sa forme et à développer son corps. L'alcool, le tabac, et les nourritures grasses sont abhorrées, alors que les aliments allégés de toutes sortes, et les sports en -ing (stretching, footing, fucking, bodybuilding, skating, rolling etc...) sont très prisés. Pour satisfaire cette formidable demande de loisirs, les trusts médiatiques rivalisent d'originalité et de moyens, et cherchent à attirer à eux le maximum de public.

Maladies

Les progrès effectués par les virus n'ont d'égaux que ceux effectués par les médecins. La plupart des maladies qui étaient graves il y a 50 ans ont été totalement éliminées des pays civilisés. Le Sida, la rubéole, la grippe, la lèpre et la peste ne sont plus que des souvenirs. Malheureusement, de nouvelles maladies, introduites par des wetbacks les ont remplacées. On peut citer pour exemple la Choboutre (ou dégénérescence des cellules du cerveau), et surtout la Fidule, apparue en 2011, nouvelle plaie du monde moderne et responsable de plus de 2000 décès l'année dernière en France. Dans le bloc sud, les anciennes maladies sont toujours présentes et s'entendent très bien avec les nouvelles.

Médias

Les médias ont acquis une place prépondérante dans la société des pays civilisés. Qui détient une chaîne de télé ou une radio détient le pouvoir. Les gens sont tellement obnubilés et matraqués par les médias, qu'il ne leur viendrait pas à l'idée que ce qu'ils disent



soit faux. Hopson, en contrôlant 44.00% des médias, de façon directe, et presque les deux tiers de façon indirecte, a donc un impact énorme sur la population, comme l'émission d'introduction des URC en 2035 l'a prouvé. Mais, revers de la médaille, le reste des médias que Hopson ne contrôle pas, notamment les télévisions pirates, ont elles aussi un impact très important bien que moindre. Hopson doit donc en permanence laver les cerveaux de ses concitoyens par l'intermédiaire de ses journaux, télé et radios, afin que ceux-ci continuent de baigner dans leur délicieuse insouciance propice à leur lente destruction.

Mégapoles

90% de la population du bloc nord vit dans des mégapoles. Il s'agit de gigantesques centres urbains, entièrement bétonnés, faisant ressembler la Défense à un jardin anglais. Grâce à des lois très sévères et à l'exportation des déchets toxiques, la pollution y est quasiment nulle, à part lors d'accidents, aussi rares que meurtriers. Des transports en commun bien organisés et ouverts en permanence ont réussi à enrayer le développement des automobiles, rendant les villes plus vivables.

Minorités raciales

Les minorités raciales (non blanches) dans le bloc nord sont aussi bien acceptées que les blancs. Le racisme vis à vis des citoyens du bloc nord a en effet disparu, mais des tensions ethniques locales persistent. Elles sont ravivées par des attentats tiers-mondistes ou à la suite de l'envoi des casques bleus dans un pays du tiers-monde. Elles dégénèrent parfois en émeutes sous la pression de certains militants tiers-mondistes.

Mode vestimentaire

Les modes vestimentaires sont les plus suivies, avec les modes musicales. On recense, en 2040, trois modes vestimentaires principales, regroupant elles mêmes plusieurs tendances. Il existe de nombreux degrés dans la mode, et la majeure partie de la population est habillée classiquement, avec quelques éléments d'une, ou de même plusieurs modes. Les adeptes inconditionnels d'une mode sont moins fréquents. Les trois modes sont les suivantes:

-Les Chicos: ce style d'habillement se distingue par un aspect extrêmement fouillé, très classe et très strict. Les Chicos apprécient les vêtements d'élite de toutes les époques, mais les années folles, la Grèce antique et les années 1950 sont les choix les plus courants. Les Chicos se trouvent principalement dans les classes sociales élevées.

-Les Fat-Size: les Fat-Size se délectent des habits de toutes sortes, mais toujours trop grands pour eux. C'est le plus classique des mouvements de mode, les gens les plus sobres le suivant.

-Les Technicolors: les Technicolors sont pour la plupart des jeunes, ou au moins des originaux, adorant les vêtements étranges dont la particularité commune est un chatouillement de couleurs de toutes sortes. L'industrie chimique permet d'obtenir des vêtements de toutes les teintes, fluorescentes, argentés etc...

Morale

La morale moderne est directement issue de la télé. Elle s'est tellement imposée dans les esprits que l'immense majorité la suit. La caractéristique principale de cette morale est le qu'en dira-t-on. La pire chose qui puisse arriver à un amoral est en fait le seul châtiment que cette morale applique, la mise au banc de la société. Ainsi chacun a une peur panique de ne pas être comme les autres, et de ne pas suivre les innombrables modes permanentes. Il en résulte une uniformisation des populations au niveau culturel, vestimentaire, culinaire, musical etc... Cette morale s'est donc imposée à toutes les populations du bloc nord et a remplacé toutes les morales religieuses, entraînant une quasi-disparition de ces dernières.

Moyens de transport

La voiture, électrique sauf pour les plus riches, est dans la majeure partie du bloc nord le mode de déplacement privilégié. Les voies rapides et l'omniprésence des parkings rendent son usage facile à tous. L'avion est très prisé pour les déplacements sur les longues distances, mais le TGV, implanté dans tous les pays, le concurrence sérieusement. Les pays européens, surtout la France, sont quant à eux plus portés sur les transports en commun, et les voitures sont réservées aux classes privilégiées.

Négrier

Un nouveau métier, aussi légal que rentable, a vu le jour dans les années 2010. On lui a donné le vieux nom de négrier. Il consiste à s'emparer illégalement d'enfants en bonne santé et d'organes tout aussi sains pour les revendre dans les pays riches. Les enfants sont enlevés à leurs parents, et les organes sont prélevés in vivo sur des pauvres en bonne santé, et ce, sans le consentement des personnes concernées. Les négriers sont fichés par les URC et les douaniers, ce qui leur permet d'exercer convenablement leur métier et, privilège suprême, de traverser le mur dans les deux sens (ils avancent, ils reculent, comment veux tu que je...).

Nourriture

La nourriture dans le bloc nord est intégralement issue de l'industrie agro-alimentaire. Elle est composée d'édulcorants, d'ersatz chimiques et est surtout allégée. Elle est présentée sous

forme de barquettes prêtes à l'emploi, et grâce aux nouveaux fours à micro-ondes, peut être prête à déguster en quelques secondes. Les femmes sont donc libérées de la corvée de la cuisine, mais grâce à cette facilité d'emploi de la nourriture, les repas se font de façon éclatée au sein des familles. Chacun mange quand il veut, à son heure, sans se préoccuper des autres, provoquant l'arrêt des repas communs, seul moment où toute la famille était jadis réunie.

ONU

Depuis l'accord sur le libre échange et sur l'abolition des frontières en 1999, l'ONU est devenu une sorte de gouvernement mondial, capable de déclarer nulle et non avenue n'importe quelle décision gouvernementale. De plus, l'ONU est le dernier organisme contrôlant encore des forces armées. Il s'agit des Douaniers et des Casques Bleus. Les représentants à l'ONU sont élus dans chaque pays membre, et sont en fait beaucoup plus importants que les chefs d'état. Les pays membres de l'ONU sont ceux du bloc nord.

Ordinateur Central

L'esprit de Hopson s'est réfugié dans la mémoire d'un gigantesque ordinateur qui ne cesse de s'améliorer au cours du temps. L'ordinateur est, grâce à des liaisons satellites, présent dans tout le bloc nord, et peut pirater tous les systèmes informatiques connectés sur le réseau international. La partie la plus importante de l'ordinateur est située dans les sous-sols de la société Oxygène à Boston.

Oxygène

Oxygène est la société écran qu'utilise Hopson pour construire ses URC. Elle a été créée en 2001 par Hopson pour s'assurer des débouchés, des revenus réguliers et favoriser la prospérité économique des pays riches en créant des robots industriels fiables et peu chers. Ses usines sont présentes dans tout le bloc nord, mais son siège social et sa principale usine d'URC sont situés à Boston. Le personnel de cette usine est réduit au strict minimum (67 cadres commerciaux et chercheurs en cybernétique) pratiquement tous des Blanks. L'usine est intégralement automatisée, et est gardée par une solide garde d'URC. Elle a été en effet la cible de nombres d'attentats depuis qu'elle produit des URC. Pas moins de 6 cadres commerciaux ont été tués par des terroristes à la solde des sous gouvernements du tiers monde.

Partis politiques

L'uniformisation des populations et l'émergence de l'ONU comme pouvoir effectif mondial ont conduit à l'apparition de partis politiques mondiaux. Ces partis politiques, tous très modérés, sont présents dans tout le bloc nord. Le peu de différences dans leurs programmes respectifs assure une continuité politique du pouvoir jusqu'alors inconnue. Les changements de gouvernements n'influent en rien sur la politique globale, et ne font qu'amuser les foules lors des campagnes électorales. Ces partis sont par ordre d'importance: Le Parti Social Libéral (actuellement au pouvoir en France), le Rassemblement Pour la Prospérité, la Confédération des Cadres et le Regroupement pour une Meilleure Télé. D'autres partis existent au niveau régional ou national mais leur nombre important nous empêche d'en dresser une liste complète. A noter que certains partis, aussi extrémistes qu'illégaux, existent encore et comptent bien faire imposer leur point de vue, en général par d'autres moyens que par le vote.

Plan Hopson

Comme un beau tableau vaut mieux qu'un long discours, en voici un qui vous donne, chiffres à l'appui la puissance réelle de Hopson.

Type	Nécessaire	Investi	En service	Hors service	% de Contrôle
Etats du bloc Nord	250	222	203	19	81,20%
Oxygène	25	31	25	6	100,00%
Networks Médiatiques	400	203	176	27	44,00%
Trusts	600	47	31	16	5,16%
Etats du tiers-Monde	1000	22	1	21	0,10%
Organisme Divers	500	15	6	9	0,20%
Total	2775	540	442	98	

La colonne "Type" indique le secteur influent sur lequel Hopson étend en partie son pouvoir. La colonne "Nécessaire" correspond au nombre de Blanks qui, judicieusement placés, permettent un contrôle absolu du secteur en question. La colonne "Investi" représente le nombre de Blanks que Hopson a placé dans ce secteur depuis 1995. La colonne "En service" donne le nombre exact de Blanks encore en activité dans le secteur. La colonne "Hors service" donne le nombre de Blanks retirés de la circulation pour cause de vieillesse, de destruction ou de découverte. Le pourcentage de contrôle donne la puissance réelle de contrôle que Hopson exerce directement sur le secteur. Néanmoins il peut contrôler indirectement un bien plus grand pourcentage du secteur grâce à ses relations. On peut voir qu'au rythme actuel de production de Blanks, il faudra 233 ans à Hopson pour contrôler tous les secteurs de puissances, et donc le monde. Autant dire que les égarés ont encore le temps de voir venir.

Plaque d'URC

De nombreuses URC possèdent une plaque d'URC prouvant, si besoin est, leur nature. Elles ne l'affichent et ne la montrent qu'en cas de besoin. Il existe trois types de plaques et donc trois types de groupes officiels: les Weapon Squad, les Research Team et les Riot Control. Les premiers sont utilisés ponctuellement en cas de coup dur et sont presque entièrement composés de Screwdrivers. Les Research Teams sont, le plus souvent, rencontrées sur les lieux d'un crime ou d'un forfait où elles tentent de découvrir des indices qui permettront l'interpellation des coupables. Les Riot Control sont eux aussi utilisés en cas de besoin, lorsqu'il faut disperser des émeutiers. Les joueurs, quant à eux, ont un rôle polyvalent et n'ont pas de plaques (à moins d'être affectés, exceptionnellement à un des trois groupes sus-cités).

Points Cadeaux

En 2001, toutes les nations du traité de 1999 se réunirent pour discuter des conditions de libre échange entre elles. Elles arrivèrent à la conclusion qu'une monnaie commune et unique s'imposait. Les débats sur le nom de cette monnaie commencèrent, chaque nation voulant imposer sa monnaie ou un dérivé. Les télévisions couvrant ces débats lancèrent, par dérision, le nom de "Points Cadeaux", du nom de la monnaie employée dans les jeux télévisés. Cela eut tellement de succès parmi les auditeurs des reportages, qu'au bout de six mois de débats stériles, les parlementaires de l'ONU adoptèrent le déjà célèbre "Point Cadeau" comme monnaie unique.

Pollution

Le transfert total de toutes les substances nocives et toxiques vers le tiers monde a permis de supprimer quasiment toutes traces de pollution dans les pays industrialisés, mis à part de périodiques

nuages toxiques provenant de fuites d'usines, comme le fameux nuage noir du Connemara qui fit 756 morts en Irlande. Dans le bloc sud, les décharges toxiques s'accumulent, provoquant une pollution jusqu'alors jamais vue sur Terre. La grande décharge de Mexico fait plus de 200 mètres d'épaisseurs sur plus de 200 hectares. Une véritable ville s'est créée sur cet emplacement et les populations vivent de la récupération des déchets. D'après l'OMS, l'espérance de vie d'un récupérateur est de 7 ans, 7 mois et 22 jours. Hopson s'est arrangé pour que tous les déchets toxiques soient regroupés dans de gigantesques décharges scrupuleusement localisées. Ainsi, si la quantité de pollution déversée reste toujours énorme, elle est localisée et gêne moins la biosphère. De plus ce regroupement des déchets facilitera le nettoyage lors de la Création du jardin (voir plan Hopson).

Radiation

Les déchets nucléaires faisant partie des déchets toxiques, ils sont exportés pareillement dans les pays du tiers monde. La radioactivité est donc nulle dans les pays industrialisés, excepté à Calvi en Corse, où l'explosion de la centrale nucléaire en 2012 a totalement irradié l'île de Beauté, la transformant en pays du tiers monde. Dans les pays importateurs de déchets radioactifs, le manque de sécurité des stockages a provoqué des mutations Tchernobylesques, comme pour les Koalas carnivores de Nouvelle-Zélande.

Religion

La télé ayant remplacé le système éducatif et la morale, les religions ont sérieusement régressé par manque de clientèle. Seuls quelques nostalgiques suivent encore les préceptes des chefs religieux, mais les sectes sont maintenant plus puissantes que les vieilles religions au bord de la disparition. Le Vatican a d'ailleurs été privatisé en 2037, et un riche industriel a transformé toutes les églises et cathédrales en chaîne hôtelière. Les gens ont quand même gardé un certain respect pour les religions occidentales traditionnelles, comme le catholicisme, le protestantisme et le judaïsme. Ces derniers croyants ne sont donc pas rejetés.

Réinitialisation

Une URC ne tue pas. Elle réinitialise.

Robot

Contrairement à la cybernétique, la robotique est utilisable par le grand public, mais à un niveau extrêmement faible. Les robots les plus perfectionnés sont à peine plus complexes que les robots industriels des années 90. Seule la société Oxygène produit des robots vraiment anthropomorphes et perfectionnés, en l'occurrence

les fameuses URC. Nul ne sait que la société Oxygène est entièrement contrôlée par Hopson et que sa fameuse avance technologique n'est que le fruit de 50 ans de pillage industriel.

Robotique

Tous les travaux de force ou mal considérés sont effectués par des robots très peu évolués, à peine plus complexes que ceux de notre époque. Les ouvriers non spécialisés ont donc disparu et une nouvelle catégorie de travailleurs est apparue, les aides robots, qui sont chargés de diriger et de contrôler les robots qui les remplacent. Il existe donc des machines marteaux-piqueurs, des machines ravaleuses de murs, des goudronneuses, des laveuses de vitres etc..., toutes contrôlées à distance.

Rock

Le rock est mort. La musique rebelle venue de la rue a en effet totalement disparu, remplacée par une soupe mièvre aux sonorités grotesques, directement écrite au balai à chiottes par des mongoliens du solfège, et d'une non créativité musicale frôlant le zéro absolu. Les Networks "découvrent" et projettent tous les mois de nouveaux groupes absolument révolutionnaires, qui à part une ridicule minorité, ne dureront pas plus d'une semaine, devenant les étoiles filantes du show business. Les vrais groupes "authentiques" ne sont que des parias, aussi rares que des chiens d'appartement ou un arbre en plein centre ville, et devant se cacher pour pouvoir jouer. Certains, vraiment dégoûtés de la société deviennent de vrais rebelles: des égarés.

Salaire

L'échelle des salaires est la même que de nos jours en France, mis à part que les salaires les plus faibles correspondent à un niveau de vie de 8000 francs par mois à l'heure actuelle. Les écarts de revenus sont donc toujours aussi importants, mais tout le monde a de quoi vivre.

Scouts Urbains Internationaux

Ce mouvement de jeunesse, né officiellement en 2006 par le regroupement de tous les mouvements scouts occidentaux est le plus suivi et le plus apprécié. Il enrôle des jeunes de 5 à 20 ans, et leur procure une morale et une façon de vivre tout en les distrayant. Ils apprennent à regarder la télé, à s'amuser dans les villes, à mépriser les campagnes, à détester les égarés et les tiers mondistes, à rendre service aux gens, à respecter leurs aînés, les autorités supérieures, leur patrie et les URC. Cet idéal de vie et cette morale sont enseignés progressivement, en même temps que les rudiments de la vie active, de la politesse et du savoir vivre. Son action est tellement influente et importante sur les jeunes que les parents délaissent la quasi totalité de l'éducation de leurs enfants aux instructeurs des Scouts Urbains Internationaux. Ce mouvement est contrôlé par des agents de Hopson, et constitue un des moyens les plus importants pour contrôler les populations du bloc nord. Son action auprès de la jeunesse, et donc par contre coup auprès des parents est presque similaire à celle de la télévision.

Secte

La baisse des religions et l'avènement de la morale télévisuelle, ont contre toute attente provoqué une crise mystique dans une tranche non négligeable de la population ne se retrouvant pas dans les valeurs de la société, qu'elles soient passées ou présentes. Ces gens mals dans leur peau cherchent donc leur équilibre psychique

dans des sectes ésotériques, leur permettant de se retrouver dans une micro société sécurisante. Ces sectes, extrêmement nombreuses, sont dispersées et possèdent peu de pouvoir individuellement. Leurs membres se cachent afin de ne pas être la risée de leurs voisins, bien que les activités de la plupart de ces sectes soient totalement légales. Certaines sont quand même dangereuses, et leurs membres, fanatisés par leur gourou, peuvent même devenir violents. C'est le cas des Adeptes de la Sixième Eglise Satanique, dont l'attaque du cinéma de Piccadilly Circus qui jouait "Jésus Christ Superstar", est encore dans toutes les mémoires. Les URC ont donc régulièrement affaire à des adeptes un peu trop excités.

Sexe

Le sexe est bien sûr autorisé et même bien vu par la télé. La natalité est encouragée mais toutes les déviations sexuelles, comme les déviations de tout genre, sont extrêmement mal acceptées, bien qu'étant légales pour la plupart. L'homosexualité, les relations sexuelles en dehors du mariage ou sans préservatif sont légales mais à peine tolérées. Ne parlons pas de la zoophilie, du sadomasochisme, de la pédophilie etc... dont les adeptes doivent assouvir leur vice avec une discrétion extrême. Certains deviennent même des égarés.

Sondé

Afin de simplifier et d'accélérer les sondages, un nouveau métier a été créé, celui de sondé. Un sondé est une personne ordinaire, menant une vie tout à fait normale et dont l'unique activité professionnelle consiste à répondre à des questionnaires transmis télématiquement. Ils sont tenus de vivre normalement et de n'avoir aucun a priori différent de ceux que l'on rencontre habituellement chez les gens moyens.

Sportifs

Les sportifs, comme les vedettes du show business, sont de véritables héros internationaux dont les moindres exploits font l'admiration des foules. Afin de fournir sans cesse aux foules de nouvelles performances et de nouveaux exploits surhumains, le dopage sous toutes ses formes, et même les opérations chirurgicales visant à améliorer l'organisme sont officiellement autorisées, entraînant des lésions graves chez les sportifs.

Télés pirates

Certains éléments incontrôlés en butte avec le régime et voulant exprimer des choses impassables sur une chaîne officielle ont souvent recours à des émissions pirates. Ils brouillent en général un canal existant, ou, s'ils ont plus de moyens, fabriquent leur propre émetteur. La première méthode a l'inconvénient d'être immédiatement repérable, contrairement à la seconde qui peut permettre d'émettre secrètement pendant une durée assez élevée. L'émission pirate la plus longue à ce jour est celle de Porno Dégueu, du groupe du même nom, qui réussit l'exploit de diffuser l'intégrale de l'oeuvre de Traci Lords en continu pendant 37 jours, 4 heures et 27 minutes, avant d'être "dumpe" par des URC.

Trust

La croissance économique s'est accompagnée du renforcement de la tendance au regroupement à outrance des sociétés. Les trusts ainsi créés ou renforcés ont acquis une telle puissance que les 200 premiers de ces trusts font à eux seuls plus de la moitié du PNB

mondial annuel. Hopson en contrôle directement 5.16%, mais grâce à ses relations politiques, il peut faire infléchir ponctuellement telle ou telle société, lui donnant une puissance économique extrêmement importante. Comme trust, on peut citer Bernie INC, Sony BS, Italy MCA et la RAI.

Urbanisme

L'urbanisme s'est développé en même temps que les villes, et les architectes rivalisent de talent et d'originalité pour embellir et améliorer le cadre de vie de leurs concitoyens. Les parcs et autres espaces verts ont disparu, au profit de grandes places bétonnées et multicolores. Les villes s'étant développées en grande partie sous terre, les architectes ont du développer toute une nouvelle branche d'urbanisme, afin de donner au monde souterrain l'aspect de l'extérieur. Les trompes-l'oeil, les éclairages ressemblant à la lumière du soleil, les grands espaces intérieurs, etc...

URC

Les URC sont fabriquées exclusivement dans la seule usine officielle de Hopson et dans quelques autres emplacements secrets. Il s'agit de l'usine de la société Oxygène, située à Boston. Pour tout renseignement complémentaire, reportez vous au reste du jeu, dont les héros sont, O joie !... les URC.

Vente d'armes

Les armes sont en pratique la vraie monnaie d'échange entre les deux blocs. Tous les échanges se font en équivalent arme, car dans la multitude d'états qui composent le bloc sud, les armes sont la plus grande richesse qui soit. Qui détient les armes, détient le pouvoir. C'est pourquoi, les dictateurs, maréchaux et autres chefs de guerre rivalisent de bassesses pour s'attirer les faveurs des pays producteurs d'armes.

Vider la corbeille

Une URC ne détruit pas des preuves visant à l'incriminer. Elle vide la corbeille. Toute URC a pour ordre de vider la corbeille à la fin de chaque mission et de bien vérifier qu'il ne reste aucun témoin de ses actions allant à l'encontre de ses droits reconnus par les autorités "humaines" et par le public. C'est pour cette raison que les URC sont très méfiantes vis à vis des journalistes, car ce sont eux qui sont le plus à même d'utiliser ces preuves pour tenter de déstabiliser l'ordre établi par Hopson et dicté par le plan.

Voiture

Depuis le traité de 2001 sur la pollution, voté par l'ONU, les véhicules à essence sont sévèrement contrôlés. Les voitures usuelles, ainsi que tous les autres véhicules sont donc électriques. Elles ne sont donc pas polluantes, mais n'ont pas non plus les mêmes performances. Leur vitesse maximale dépasse rarement les 100 kilomètres par heure et leur autonomie est limitée à 200 kilomètres.

Wetbacks

Les immigrants clandestins qui par milliers cherchent chaque jour à pénétrer dans le paradis que sont les pays industrialisés sont appelés "wetbacks", en souvenir des immigrants mexicains qui traversaient le Rio Grande à la nage pour entrer aux U.S.A dans les années 80.



"Antenne dans 30 secondes ! Préparez vous!"

"C'est toujours la même chose, je flippe avant chaque émission. Ça fait deux ans que je la présente, et tu crois que ça changerait ? J'ai beau me faire sucer par la scripte deux heures av..."

"Antenne!"

"Mesdames et Messieurs, chers téléspectateurs, voici l'émission que vous attendez, en direct et en public, c'est votre émission : "Vous Avez Perdu Quelqu'un ?" Merci de vos applaudissements! Et tout de suite une page de publicité!"

Lionel courait dans la rue. Derrière lui, il le savait, le pas lourd des URC martelait le trottoir. Le poids de sa vidéo portable le ralentissait considérablement. Il savait qu'elles le rattraperaient, elles ne se fatiguaient pas, elles n'avaient pas de point de côté, et elle n'avaient pas envie de pisser. Il ne lui restait qu'un espoir. Que l'émission se passe comme prévue.

"Comme chaque Mardi, notre première rubrique, Appel à Témoins. Nous recherchons aujourd'hui des témoins de la catastrophe de Londres de 2012. Alors, si vous même avez été témoin, ou si vous connaissez quelqu'un, dans votre famille, ou dans votre entourage proche qui a été témoin de la chute malencontreuse du satellite Belpou, eh bien contactez nous, vous gagnerez peut être le grand prix de 10000 Points cadeaux. La semaine dernière, c'est madame Ledoidanlneq qui a gagné le prix de 10000 Points Cadeaux, en ayant été témoin direct de l'explosion de l'usine chimique qui a définitivement séparé notre belle Bretagne de notre pays. Ce sont bien évidemment ses héritiers direct qui toucheront ce grand prix. Si

nous les retrouvons, bien sur. Cette séquence était comme chaque semaine sponsorisée par les services d'hygiène et de nettoyage massif. Un clip sur Londres, une page de publicité, et nous nous retrouverons en direct dans "Vous avez perdu quelqu'un ?"

Les pas se rapprochaient. Lionel commençait à flipper sec. Si l'émission se passait comme prévu, il allait faire la nique aux URC. Si ça foirait, les URC allaient le niquer comme jamais... Il espérait que les batteries de la vidéo tiendraient. Ils ne le couraient pas pour lui dire bonjour. Ils le poursuivaient comme seule une URC peut poursuivre quelqu'un, parce qu'il avait tué un peu brutalement un homme. Et le fait que l'homme en question soit le directeur de l'agence locale du Crédit du Zmort ne rabaisait en rien son crime. Ni le fait qu'il l'avait tué uniquement pour lui subtiliser la clé des coffres de l'agence et vider ces coffres. Résultat des courses, plusieurs centaines de milliers de Points Cadeaux ! Pourvu que cette putain de vidéo soit assez bien truquée pour faire illusion.

"Oui, madame nous avons bien compris. Vous avez perdu votre fils, il s'appelle Michel, et vous voudriez qu'il revienne à la maison. Mais, et là je me mêle peut être de ce qui ne me regarde pas, mais... Pensez vous que " Reviens, il ne te sera fait aucun mal " soit bien la bonne formule ? Quelque chose de plus calme peut être... Enfin. On vous applaudit bien fort ! Peut être gagnerez vous le prix de 20000 Points Cadeaux attribués à cette séquence. Notre deuxième invitée est Mlle Léonie D'Hass, qui était présente lors du Hold Up raté de la semaine dernière à l'Agence Centrale de la Société Particulière. Hold Up qui fut je vous le rappelle un fiasco pour les criminels. Et vous allez nous ré expliquer tout ceci Mademoiselle."

"Oui, c'est vrai, et comme vous pouvez le voir sur ce film, c'est cet homme, là, dans le fond de l'agence qui déclenche le système d'alarme. Ce film a été pris par les caméras automatiques de la banque. Il ne peut y avoir aucun doute. C'est lui qui nous a tous sauvés. C'est lui qui m'a sauvée. Je voudrais absolument le rencontrer. Je lui dois ma vie, et je l'aime depuis la minute où je l'ai vu sur le film!"

"Contrevenant, tu es accusé du meurtre de Richard Bérulé. Relève toi, nous n'avons pas fini. L'URC Katia 2.4 va te lire tes droits pendant que l'URC Destroy 3.2 te cassera les dents pour ne pas que tu dises d'insanités."

"Stop! Vous allez faire une regrettable erreur ! Je ne suis pas celui que vous recherchez! je suis un héros! Ils parlent de moi à la télé ! Mais regardez donc au lieu de frapper bon sang! Regardez, c'est bien moi, enfin c'est moi avant de m'être fait esquinter..."

"Conflit. Conflit. Priorité. Ne bougez pas, nous prenons notre décision. Impossible. Conflit entre héros et criminel CRI-04. Incohérence."

"Mais il n'y a pas d'incohérence nom de Dieu! Il faut vite que je prévienne la chaîne de télévision! Je peux faire gagner des points cadeaux à cette charmante jeune fille! Il faut se dépêcher!"

"Réaction héroïque confirmée. Procéder au transport immédiat à la station de diffusion."

"Et oui, c'est magnifique chers amis ! Non seulement Mlle D'Hass a rencontré son sauveur, et a gagné une folle nuit à l'hôtel avec lui offerte par les hôtels Bordello, mais elle a aussi remporté les 20000 Points Cadeaux que La chaîne TFFF mettait en jeu. On remercie les URC, qui encore une fois ont travaillé pour le bien des citoyens. Et à la semaine prochaine!"

1.2.0 London Leatherboys

Scénario d'introduction

Avant propos

Ce scénario est prévu pour n'être joué ni par des URC, ni par des égarés, mais par des citoyens classiques du bloc nord. Il constitue en fait un scénario d'introduction totalement révolutionnaire. Suivant le résultat du scénario, vos joueurs deviendront soit des URC, soit des égarés. La campagne de jeu pourra alors se poursuivre avec la nouvelle version des personnages, le choix du jeu étant déterminé par la partie. Les joueurs vont, grâce au hasard pas si aléatoire que ça qui jalonne les parties de jeux de rôle, découvrir une partie de la terrible menace qui pèse sur l'humanité, tel un repas de Noël sur l'estomac d'un beauf moyen en manque d'Alka Selzer. Ce scénario fonctionne extrêmement bien si les joueurs ignorent tout des secrets de l'univers d'Heavy Metal. Néanmoins, des joueurs au courant du plan Hopson ne seront que plus impatients d'en découdre avec celui ci et de faire éclater la vérité aux yeux du monde libre (libre?).

Les personnages joueurs

Pour les besoins du scénario, les joueurs devront tirer des personnages qui ne soient ni égarés, ni URC. Ils devront tirer des humains normaux, mais exerçant ou ayant exercé

une activité professionnelle digne d'être récupérée pour une URC organique. En clair, ils ont le choix entre douanier, présentateur télé, commercial, détective, espion industriel, journaliste, policier, négrier, soldat ou trafiquant d'armes. Le maître de jeu devra veiller à la cohérence du groupe et des différents métiers choisis. Sachant que le scénario est avant tout un scénario d'enquête, il serait préférable que les joueurs aient des raisons d'enquêter (c'est bête à dire mais c'est comme je le pense). Journaliste ou ancien policier sont d'excellents choix, mais, comme toujours, cela ne regarde que vous. Les joueurs incarnent donc des gens normaux, exerçant une activité attrayante et pleine de joie. Ils sont heureux de vivre et ne pensent aucunement à renverser le pouvoir en place ou une grand mère en vélo.

Personnages prêt-à-jouer

Afin d'aider les joueurs à mieux entrer dans l'univers de Heavy Metal, nous vous donnons ici des personnages prêtirés. Il nous est apparu comme relativement difficile pour des joueurs ignorant tout de l'univers du jeu de créer des personnages dignes d'intérêt et pouvant être réutilisés comme URC ou égarés.

Personnages prêts-à-jouer

N'hésitez pas à photocopier cette page, nous vous en donnons l'autorisation. Cela évitera de massacrer votre exemplaire du jeu ou d'obliger les joueurs à recopier les caractéristiques et l'historique de leur personnage.

Géraldine Dufresnes

Née à Carpentras, le 24 juin 2008
1m76, 65 Kg, blonde aux yeux bleus
Médecin dans le tiers-monde (Négrier)

CO	FO	RE	VO
7	4	4	7

Talents: Scan 3 (21%), Communication 4 (28%), Médecine 5 (35%), Défense 4 (16%), Conduite 3 (21%), Arme à distance 4 (28%), Arme de contact 4 (16%).

Géraldine Dufresnes est depuis sa plus tendre enfance un garçon manqué. Alors que ses petites camarades jouaient à la poupée en regardant Rose Bonbon, elle préférait jouer à la guerre en regardant GI Afrikaner. A l'âge de 12 ans, son père mourut d'un cancer que les médecins n'avaient pas détecté. Choquée par leur indifférence et leur incompétence, elle décida de se tourner vers la médecine afin d'empêcher que ce genre de chose ne se reproduise. Après de brillantes études, elle décrocha son doctorat et entreprit d'ouvrir un cabinet. Lors de vacances dans l'Empire Afrikaner, elle eut une liaison avec un jeune et beau négrier, Adolf Van der Bruk. Il l'initia aux safaris anti nègres au delà du mur et lui apprit les rudiments du maniement des armes. Elle devint le médecin du groupe de négriers d'Adolf, et ils écumèrent la côte sud de l'Afrique pendant des années. En 2031, Adolf et une grande partie de son groupe furent décimés dans une embuscade tendue par des Zulus. Géraldine et trois négriers restés en retrait réussirent à s'échapper, après une semaine de course poursuite dans la jungle. Rentrée en piteux état physique et moral de cette expédition tragique, elle resta en convalescence pendant six mois, se remettant peu à peu. Elle rentra en France et reprit tranquillement son cabinet, encore sous le choc de cette tragédie. Mais peu à peu le virus de l'aventure la reprit, et depuis 2039, Géraldine est de nouveau médecin itinérant pour négriers. Elle se rend six mois par an au delà du mur, principalement en Afrique du nord, et aide les négriers lors de leurs raids. Très jolie malgré le peu d'attention qu'elle accorde à son apparence, elle n'est pas totalement insensible aux hommes même si elle est très difficile. Elle connaît bien Emmanuel Métailler, un collègue de travail dont le charme ne la laisse pas tout à fait indifférente.

Emmanuel Métailler

Né le 12 juin 2015 à Paris, 37ème Arrondissement
1m63, 61 Kg, Brun aux yeux marrons (il prétend qu'ils sont verts)
Négrier

CO	FO	RE	VO
7	5	6	4

Talents: Arme à distance 6 (42%), Arme de contact 4 (24%), Conduite 4 (28%), Communication 2 (8%), Connaissance (Bloc sud) 2 (8%), Pratique (Bloc sud) 1 (7%), Médecine 2 (8%), Discrétion 2 (14%), Scan 4 (16%).
Equipement: Target 66, RSnake, Roadman.

Fils d'immigrés tiers-mondistes arrivés avant la fermeture des frontières, Emmanuel a toujours été mal à l'aise malgré la relative gentillesse des Français vis à vis des gens de couleur. Ce malaise, particulièrement perceptible à l'école, l'a très vite dégouté des études. Sans diplôme à 20 ans, son avenir lui semblait assez sombre, refusant catégoriquement de faire un métier peu intéressant ou franchement immonde. Par bravache, et pour exorciser sa couleur de peau, il est donc entré dans un groupe de Négriers spécialisés dans l'Afrique du nord. Il est heureux comme ça, et il ne lui manque plus qu'une femme pour le rendre pleinement satisfait de la vie, ce en quoi Géraldine pourrait peut être faire quelque chose. Trappu, emporté et très susceptible sur sa couleur de peau, Emmanuel est un adversaire très dangereux s'emportant facilement, ce qui lui a déjà causé de nombreux problèmes, surtout lors de ses vacances dans le bloc Nord.

Georges Salandrin

Né le 24 juillet 1996, à Paris 26ème Arrondissement
1m82, 76 Kg, Chatain aux yeux marrons
Réparateur télé (Espion industriel)

CO	FO	RE	VO
7	4	4	7

Talents: Communication 4 (28%), Connaissance (Electronique audiovisuelle) 6 (42%), Pratique (Electronique audiovisuelle) 6 (42%), Connaissance (Robotique) 4 (28%), Pratique (Robotique) 4 (28%).
Equipement: Roadman utilitaire.

Adorateur de la télé, Georges a passé toute son enfance devant elle, à la regarder passivement, de façon encore plus intensive que ses concitoyens. Sa vie a été complètement bouffée par la télé, lui enlevant toute vie intellectuelle, sentimentale et autre. Arrivé à 25 ans, ses parents le mirent à la porte, le livrant à lui-même. N'ayant aucun diplôme et n'étant intéressé que par la télé, il devint réparateur de télévisions. C'est un métier qui lui plaît énormément, car il lui permet de rester en contact permanent avec la télé. Georges est un boute en train excellent, toujours prêt à sortir une des nombreuses blagues qu'il a apprises à "Bidonnons nous !". Passionné depuis peu par la robotique, il se détache peu à peu de la télé pour sa nouvelle passion. Bien bâti, peu soucieux de son aspect physique et toujours des outils en poche, sa bonne mine lui permet de se faire bien accepter par ses clients.

Yves Lepapon

Né le 15 janvier 2006, au Havre, 31ème Arrondissement
1m85, 65 Kg, Brun aux yeux marrons
Commercial

CO	FO	RE	VO
6	4	6	6

Talents: Connaissance (Armes) 6 (36%), Pratique (Armes) 4 (24%), Scan 4 (24%), Conduite 2 (12%), Arme à distance 3 (18%), Connaissance (Histoire contemporaine) 4 (24%), Communication 4 (24%).

Après des études correctes en sciences et techniques industrielles, Yves s'est tourné vers la création d'armes presque par hasard. Efficace et peu bruyant, Yves est très apprécié de ses chefs, très contents de ses bons travaux et de son absence totale de revendications. Il travaille avec méthode, sachant faire preuve de perfectionnisme aussi bien que d'imagination. Très scrupuleux, il mène une vie tranquille, entouré de ses armes à feu qu'il considère comme ses enfants. Sa vie est très rangée, et il en faut beaucoup pour le faire sortir de sa routine. Très franc et très droit, il est toujours prêt à aider ses quelques amis. Grand et maigre, il ne suit absolument pas la mode, et passe pour un ermite.

Martin Benoit

Né le 16 décembre 2001, à Paris, 32ème Arrondissement
1m65, 66 Kg, Blond aux yeux bleus
Acteur de films publicitaires, ancien détective privé

CO	FO	RE	VO
6	4	6	6

Talents: Arme à distance 4 (24%), Défense 3 (18%), Conduite 3 (18%), Connaissance (Droit) 5 (30%), Discrétion 5 (30%), Scan 4 (24%).
Equipement: JB-007.

Passionné de films policiers depuis son plus jeune âge, Martin a toujours rêvé d'être inspecteur de police. Après de brillantes études, il fut recalé à l'examen pour des raisons physiques. Pas découragé pour deux sous, il décida de devenir détective privé. Rapidement, son sens du raisonnement et son opiniâtreté firent de lui une petite célébrité dans son genre. Il était le plus demandé des détectives privés de l'ouest de Paris quand l'interdiction d'exercice de la justice fut votée aux Nations Unies en 2035. Brisé dans son élan, il en veut toujours beaucoup aux URC, qu'il juge responsable de l'anéantissement de sa carrière. Grâce à sa passion des films policiers, il se reconvertit dans les films publicitaires, jouant toujours des rôles de détectives glauques. Cela lui permet de vivre et d'être toujours dans son ambiance policière, mais pour combien de temps? Têtu, opiniâtre et inventif, Martin Benoit adore prendre des poses et utiliser des répliques issues de la culture policière.

L'intrigue salement dite

Notre histoire commence par une superbe histoire d'amour. Elizabeth Hender, belle jeune fille au charme captivant, rencontre le beau Robert Edge, jeune idéaliste plein d'espoir. Ils vivent une passion fougueuse, où le bonheur se mêle à la joie de vivre pour nous rappeler qu'il n'y a pas que dans Santa Barbara que les gens s'aiment. Ils vivent mille aventures excitantes dans la belle ville de Londres, enivrés par l'amour et l'insouciance de leur jeunesse. Ils se marient le 22 février 2012, dans l'intimité la plus totale, s'étant brouillés avec leur famille respective. Leur lune de miel dans la capitale anglaise est gâchée brutalement, non pas par le temps de merde qui caractérise les îles britanniques, mais par la destruction pure et simple de la cité millénaire. Le 26 février à 2h45 du matin, un chargement de déchets radioactifs et toxiques envoyé dans l'espace retombe sur la ville, l'anéantissant en quelques instants. Les deux amoureux sont séparés par la catastrophe.

Elizabeth est gravement blessée et devient hémiplégique et amnésique. Elle est recueillie par miracle par les premiers secours arrivés dans la ville et est immédiatement envoyée en France pour y être soignée. Elle est placée à Boulogne Sur Mer dans l'institut médical privé Legrange, du nom de son fondateur et bienfaiteur. Là, elle reprend peu à peu goût à la vie, et s'habitue au grand vide de sa mémoire et au fauteuil roulant dans lequel elle est clouée pour l'éternité. Lors d'une visite du fondateur Legrange, elle est remarquée. Il s'intéresse à elle et peu à peu se prend d'amitié puis d'amour pour ce bel oiseau blessé aux pattes cassées.

Elle lui rend son amour et ils se marient le 12 avril 2014, dans la cathédrale de Chartres. Elle devient donc la femme du vieux Pierre Legrange, PDG de la plus grande multinationale agro-alimentaire française. La vie redevient idyllique pour la belle Elizabeth, et l'amour qui l'unit à Pierre lui fait oublier son amnésie et son fauteuil roulant. Les bonnes choses ayant une fin, le vieux Pierre s'éteint doucement le 14 août 2038, tendrement veillé par sa chère épouse éplorée. Elizabeth devient dès lors le PDG de Legrange Inc. Elle mène depuis la société avec une rigueur efficace.

Robert quand à lui, a moins de chance que sa femme, et même s'il est un des rares survivants de la catastrophe, il n'est pas secouru avant le bouclage de la cité par les douaniers. Il devient un des milliers de survivants prisonniers des ruines, rongé par les maladies et décimé par la famine. Malgré cela et les horribles brûlures dont il est victime, il arrive à vivre et crée même un groupe de résistants, les London Leatherboys. Grâce à ses brillantes idées et à son goût du risque, il arrive à faire prospérer son groupe qui devient petit à petit de plus en plus puissant. Le 19 juin 2038, après des années de préparation, son plan d'évasion est au point. Il le met à exécution, et arrive à franchir le mur avec les 27 meilleurs membres de son groupe.

Arrivés au paradis, ils se fondent dans la masse. Ils s'allient avec de riches intellectuels pro tiers-mondistes qui les soutiennent financièrement et qui les cachent. Robert,

Bob pour les intimes, décide de faire payer à la société ses 26 ans d'enfer. Ils ne dissout donc pas son groupe, mais le pousse au contraire à commettre des attentats. Sa croisade terroriste se poursuit tranquillement, lorsqu'il décide de frapper un grand coup contre le royaume d'Angleterre. Il projette de tuer la Reine Elizabeth VI. Après avoir étudié toutes les possibilités d'action contre elle, il décide de la tuer lorsque le service de sécurité autour d'elle est le plus faible, lors d'un voyage à l'étranger. Or il se trouve que la Reine doit se rendre le 25 août 2040 en France pour un voyage diplomatique. Bob emmène tout son groupe avec lui et prépare l'attentat depuis la cache prêtée par un des protecteurs du groupe.

Mais, en feuilletant le journal comme tout un chacun, il tombe sur un reportage parlant d'Elizabeth Legrange, la "reine du blé" pour reprendre le surnom aussi imagé que puéril que lui donnent les scribouillards journaliers qui bavent leurs insanités flatulentes dans des torchons dont seule la mauvaise qualité de l'encre empêche de les utiliser dans les toilettes. Fou de joie de voir que sa femme est encore en vie, il décide de la revoir, et se met à l'espionner. Le 20 août il la suit lors de ses pérégrinations nocturnes, mais n'ose pas l'approcher. Elle remarque à peine cet étrange personnage qui l'observe de l'ombre, habituée, en tant que célébrité à voir un grand nombre d'admirateurs lui tourner autour. Le 22 août, alors qu'elle sort d'un concert à la salle Pleyel, il s'approche et l'appelle par son prénom. Ses gardes du corps le tiennent à distance pendant qu'il lui hurle, en anglais "Je t'aime, mon amour ! Nous sommes mariés, tu m'appartiens ! Rappelle toi Londres !".

Elle rentre dans sa voiture sans prêter plus d'attention à ce fou. Il se précipite alors près d'elle en retirant son chapeau afin qu'elle le voit. Effrayée par son aspect repoussant, elle hurle et ne le reconnaît pas. Ses gardes le repoussent violemment et pénètrent dans la voiture qui s'éloigne, laissant le pauvre Bob ensanglanté et peiné sur le pavé. Il est recueilli par deux passants, qui le raccompagnent chez eux afin de le soigner. Ils sont effrayés par l'aspect de Bob et prennent peur. Pendant qu'il dort, ils appellent le QG le plus proche afin qu'ils viennent voir si ce n'est pas un tiers-mondiste ayant passé le mur. Alors que les URC arrivent, Bob s'enfuit par la fenêtre en laissant toutes ses affaires dans l'appartement. Les URC le pourchassent sur les toits, mais ne peuvent le rattraper tant il est agile. Il rejoint sa planque, sans autre problème.

Bob, très choqué de l'attitude d'Elizabeth, ne cherche plus à la revoir immédiatement, et continue d'organiser le meurtre de la Reine Elizabeth VI, animé d'une haine encore plus grande. Elizabeth, tourmenté par ce reliquat de visage qu'elle n'a pas reconnu mais qui l'obsède, n'arrive pas à dormir, pensant en permanence à son passé perdu et à Londres. Elle en arrive à la conclusion que ce monstre est ce qui peut lui faire retrouver sa mémoire. Elle décide donc de demander à des gens de confiance, les joueurs, de le retrouver.

L'entrevue avec les joueurs

Elizabeth veut à tout prix retrouver "Bob" (bien qu'elle ne sache pas que c'est lui et qu'elle ne se souvienne même plus qu'il existe), mais comme ce sujet est délicat puisqu'il touche à sa vie antérieure à la catastrophe, elle veut que cela soit fait discrètement. Elle va donc demander à des gens discrets et de confiance, les joueurs. Les rapports qui lient les joueurs à Elizabeth sont laissés à l'appréciation du maître de jeu. Elle peut engager un détective privé qui demandera à ses amis de l'aider, elle peut demander à un des commerciaux de sa société en qui elle a confiance de lui rendre un service, elle peut recruter un ancien policier de ses amis etc... Le choix est vôtre. Néanmoins le maître de jeu doit garder à l'esprit qu'elle n'a pas d'amis au sens vrai du terme et que, depuis la mort de Pierre, elle est d'un autoritarisme assez acerbe et insupportable.

Les joueurs seront donc convoqués le 24 août au soir dans l'appartement d'Elizabeth, au dernier étage de la tour servant de siège social général à la société Legrange. Cette tour ultra moderne, située à la Défense, possède un système de sécurité extrêmement sophistiqué dont les joueurs pourront se rendre compte. Elizabeth les recevra dans son fauteuil roulant, habillée tout de noir comme à son habitude. Elle sera stricte, autoritaire, mais les joueurs pourront sentir un certain désarroi percer dans sa voix. Elle leur expliquera calmement les faits suivants:

Comme ils le savent certainement, et que son accent le laisse deviner, elle est d'origine anglaise. Elle est une des rares survivantes de la catastrophe de Londres de 2012, catastrophe qui lui a coûté la tête et les jambes (si l'on peut dire). Elle n'a plus aucun souvenir de sa vie d'avant 2012. Or il se trouve qu'elle a été abordée le 22 au soir par un inconnu au visage et à la voix déformés. Il a cherché à lui sauter dessus en hurlant en anglais qu'il l'aimait, qu'ils étaient mariés et surtout "Remember London!". En tant que célébrité, elle est habituée aux fous et autres originaux, mais quelque chose dans cet homme lui a donné un sentiment de déjà vu. Elle pense que cet homme a peut être un rapport avec le passé. Elle veut donc que les joueurs découvrent qui il est, et, s'il a un rapport avec son passé, qu'ils l'amènent à elle.

Puis, après leur avoir dit de régler les éventuelles questions d'honoraires avec son homme de confiance, elle les congédiera. Elle se tient prête à répondre à certaines questions, mais ultérieurement et par téléphone. Pour les détails, ils n'ont qu'à voir avec son homme de confiance.

Les renseignements

Bertold Mund, l'homme de confiance d'Elizabeth est spécialement chargé par celle-ci de superviser les recherches. Etant toujours avec Elizabeth, il a assisté à la scène du 22 août. Il la racontera avec force détails aux joueurs si ceux-ci lui demandent, mais en utilisant toujours un vocabulaire choisi. Il ne donnera jamais son avis, étant d'une objectivité



quasi robotique. Les faits ayant déjà été présentés plus haut, vous êtes priés de vous y reporter. Nous préférons en effet ne pas perdre un peu de notre précieuse place.

Les joueurs ont maintenant une difficile tâche à accomplir. Ils doivent retrouver Bob, alors qu'ils n'ont même pas son nom et qu'il n'est fiché nulle part. Voici les renseignements qu'ils peuvent trouver. Ils sont présentés précédés des moyens permettant de les obtenir.

Etat civil

Pour obtenir les renseignements dans cette noble et vénérable institution, les joueurs devront montrer patte blanche. Une autorisation n'est en effet fournie qu'à ceux qui professionnellement, ont besoin d'accéder aux fichiers informatisés. Les journalistes ont l'autorisation, mais les ex-détectives et ex-policiers peuvent tout à fait montrer leurs anciennes autorisations, et, avec un grand coup de bluff, il n'y a pas de raison pour que cela ne marche pas. Elizabeth Legrange, date de naissance inconnue, retrouvée amnésique et paraplégique en 2012 dans les décombres de Londres. A vécu pendant deux ans dans l'institut Legrange de Boulogne sur mer, avant d'épouser Pierre Legrange. Pierre Legrange, né le 3 janvier 1971 à Fontainebleau, mort à Paris le 14 août 2038. Marié à Elizabeth X le 28 février 2014.

L'institut Legrange de Boulogne sur mer

Les joueurs ont deux possibilités pour se procurer le dossier médical d'Elizabeth: ils peuvent soit se rendre à Boulogne sur mer et bluffer un coup, soit avoir une autorisation (être journaliste ou équivalent) et se brancher sur le réseau informatique jusqu'à l'institut. Elizabeth X: Trouvée en 2012 errant parmi les ruines de Londres. Evacuée à l'institut immédiatement, elle y est restée 2 ans. Totalement amnésique, elle a pu être identifiée grâce à une gourmette portant son prénom. Choquée par la catastrophe, elle n'en a plus aucun souvenir, bien qu'elle ait eu les premiers temps des cauchemars assez graves. Bien remise du choc, elle n'a cependant jamais pu être soignée de son hémiplegie et doit être appareillée en permanence.

Un Blank mal venu

Le 24 au soir, alors que les joueurs viennent de partir avec Bertold, Elizabeth se fait kidnapper par des URC qui ont au préalable neutralisé le système de sécurité, non sans tuer deux gardes. Elle est emmenée dans un QG, où on lui prélève le cerveau, qu'on installe immédiatement dans un Blank à son image, préparé depuis longtemps. Hopson a en effet décidé de contrôler totalement l'industrie agro-alimentaire française. Pour ce faire il remplace Elizabeth Legrange par un Blank.

Le Blank possède tous les souvenirs conscients d'Elizabeth, il peut donc totalement la personnifier, mais il ne peut pas se rappeler des événements antérieurs à l'explosion de 2012 comme Elizabeth l'aurait certainement fait en revoyant Bob. Néanmoins, comme Elizabeth était obsédée par la vision de Bob depuis le 22, ce sentiment dominant a été involontairement mis dans le cerveau du Blank.

Celui-ci est donc quand même troublé par l'histoire de Bob. Elizabeth est donc maintenant un Blank au service de Hopson. Elle va tout faire pour servir le plan, mais l'obsession dont elle est victime la pousse à retrouver Bob. Elle aide donc les joueurs dans ce sens, malgré les consignes de Hopson.

La salle Pleyel

Si les joueurs se rendent près de la salle Pleyel, ils pourront trouver des témoins de la scène du 22. Pour cela il suffit qu'ils demandent quels membres du personnel se trouvaient en service ce soir là. Un des membres du service de sécurité qui était là le 22, est justement présent lorsque les joueurs posent la question. Il s'appelle Marcel Carton et a assisté à toute la scène. Il ne fera que la raconter une fois de plus, mais version argot parisien. Le seul élément nouveau qu'il ait est la suite de la rencontre. Il a en effet vu Bob se faire aider par des passants habitant juste à côté d'ici et qu'il connaît bien, les Dupond.

Les Dupond

Gislène et Martin, en tant que bons et honnêtes citoyens, ont été affreusement choqués par l'intrusion de Bob. Ils ont cru aider un simple citoyen un peu malade, et ils se sont retrouvés en train de porter assistance à une raclure de bordel de sous homme de tiers-mondiste. L'arrivée des URC et leurs questions n'ont pas arrangé les choses, les Dupond croient en effet qu'on les soupçonne d'être des activistes tiers-mondistes. Ils sont donc extrêmement fébriles, nerveux et inquiets devant l'intrusion des joueurs et de leurs questions. Ils sont tellement effrayés qu'ils ne cherchent même pas à savoir qui sont les joueurs. Ils font tout pour s'innocenter, répondant à chaque fois comme s'ils étaient dans un box d'accusé. Ils raconteront toute leur soirée avec force détails, cherchant à justifier chacune de leurs actions.

Ils ont ramassé le malade à 23 heures. Ils revenaient du cinéma et l'ont trouvé par terre, baignant dans son sang, la respiration sifflante. Ils l'ont ramené chez eux et l'ont soigné. C'est en le déshabillant qu'ils se sont aperçus qu'il était malade à un point anormal. Quand ils ont vu les armes qu'il avait sur lui, ils ont compris que c'était un tiers-mondiste. Ils ont donc appelé les URC qui sont venues, mais trop tard. Bob avait réussi à s'enfuir par les toits. Les URC leur ont posé plein de questions et ont pris les armes du terroriste. Gislène travaillant dans une usine d'armement, elle a pu déterminer de quelles armes il s'agissait: un CLEA-12, un HAN Day et un RSnake. Si les joueurs posent des questions précises sur le malade, les Dupond répondront que son corps était affreusement déformé par les maladies et les accidents. Pendant tout le temps qu'ils se sont occupés de lui, il n'a cessé de délirer en anglais. Il ne cessait de répéter "Elizabeth, my love, remember London".

Si les joueurs demandent à voir les affaires du malade, ou s'ils font le tour de l'appartement, ils découvriront un tas de vêtements miteux et couverts de pus. Il s'agit d'un imper "Burberrys", d'un chapeau mou, d'un pantalon troué, de sous vêtements et d'une paire de bottes pleine de boue. L'étude approfondie des vêtements permet de trouver les éléments suivants: L'imper comporte des holsters intégrés permettant d'y cacher des armes, ces holsters sont artisanaux, mais sont fort bien étudiés. Il s'agit d'un travail de professionnel. Il reste un poignard commando taché de sang et de pus dans une des bottes. Un jet réussi en connaissance d'armes blanches actuelles (facile), donne l'origine de ce poignard. Il s'agit d'un poignard des unités de CRS utilisées en 2001 lors des grèves étudiantes. Ces unités étaient basées dans des immeubles spéciaux près de la cité universitaire dans le 14ème arrondissement de Paris. Les bottes sont pleines de boue crayeuse, or n'importe qui un tant soit peu intelligent peut se rendre compte que de la boue de cette couleur ne peut se trouver à Paris. Un jet de volonté (moyen) permet de déterminer que cette boue est d'origine souterraine, ces bottes viennent donc certainement des catacombes de Paris.

Dans les poches de l'imper, se trouvent des tickets de métro et de train, et un plan de Paris par arrondissement. Les

tickets de métro n'apprennent rien, mais les tickets de RER sont tous, ou presque, à destination ou en provenance de la station Cité universitaire. Les tickets sont les suivants: 15 août, 4 tickets de métro; 16 août, 3 tickets de métro, Cité Universitaire-Châtelet, Châtelet-Cité Universitaire; 18 août, 4 tickets de métro, Cité Universitaire-Etoile, Etoile-Cité Universitaire; 19 août, 2 Tickets de métro, Cité Universitaire-Etoile, Etoile-Cité Universitaire; 20 août Cité Universitaire-Défense, Défense-Cité Universitaire; 22 août, 1 ticket de métro, Cité Universitaire-Etoile. Avec tous ces éléments, les joueurs peuvent peut être déduire que le terroriste doit se trouver dans les catacombes, près de la cité universitaire.

La station Cité Universitaire

Vu son accoutrement, Bob n'est pas passé inaperçu lors de ses différentes allées et venues dans la gare. Les agents de la SNCF l'ont en effet remarqué, et il est devenu un sujet de plaisanterie parmi eux (ils l'appellent l'Anglais fou), surtout depuis qu'il est revenu le 22 en pleine nuit en peignoir avec des après-ski et un chapeau à fleurs. Les agents ne l'ont pas intercepté car il était en règle. Les seuls renseignements qu'ils peuvent transmettre aux joueurs sont qu'il n'est pas toujours tout seul et qu'il a toujours des bottes pleines de boue, au grand déplaisir des femmes de ménage de la gare. Ils l'ont aperçu à deux reprises accompagné d'un homme habillé à peu près comme lui avec lequel il converse en anglais. Son ami aussi avait des bottes pleines de boue. Ils ne savent pas où ils habitent, mais ils ont remarqué que l'anglais fou passe toujours par dessus le mur du parc en sortant de la gare.

Le Parc de la Cité Universitaire

Lors des émeutes étudiantes de 2001, la cité Universitaire a été gravement endommagée par les affrontements entre les CRS nouveaux et les émeutiers. Elle a donc été entièrement détruite, ainsi que les casernes qui lui faisaient face, et l'espace ainsi libéré est occupé maintenant par une grande zone à l'air libre, entièrement bétonnée et équipée d'attractions pour les enfants. Ce parc d'attraction est entouré d'un haut mur, et est fermé de 20 h à 6 h. Les gardiens n'ont absolument pas remarqué les allées et venues des London Leatherboys, bien trop entraînés pour pouvoir se faire prendre par des débutants.

Les Leatherboys accèdent à leur planque par un trou dans un tunnel désaffecté du train, sous la cité universitaire. Les joueurs peuvent trouver le tunnel en réussissant un jet de Scan après avoir passé deux heures à fouiller. Accéder au tunnel n'est physiquement pas difficile (il n'y a qu'une grille à escalader) mais doit être fait discrètement pour ne pas être remarqué par les gardiens. Si les joueurs cherchent spécifiquement la boue des bottes, ils trouvent le tunnel en une heure sans jet de dé. Une fois entrés dans le tunnel, un simple jet de Scan difficile permet de localiser le trou menant à la planque. La planque n'est plus alors qu'à une centaine de mètres, au fond d'un long boyau.

Les London Leatherboys sont cachés dans un vieux local de maintenance du train. Ils sont tous entassés dans ce petit réduit, puant et suintant, infesté par leurs microbes et leurs purulences. Ils passent leur temps à préparer l'attentat. Ils sont extrêmement bien organisés et ont toujours une sentinelle en poste. En cas d'attaque ils fuient pour se regrouper plus tard. Le local est rempli d'armes de tous poils, de paillasses et de tous les préparatifs pour l'assassinat de la Reine. La planque est souterraine, fortifiée en mégapole, et leur confère donc une protection de 12.

Les London Leatherboys

Si les joueurs les abordent simplement, sans armes en évidence et sans paraître menaçants, ils pourront discuter avec Bob. Trois cas de figures se présentent:

-Les joueurs arrivent avant le 25 août: Bob est seul avec les London Leatherboys. Il est prêt au dialogue et sera même tout à fait prêt à se confier à des gens montrant un peu de compassion. Il racontera donc toute son histoire, et l'amour qu'il porte à Elizabeth, déclarant qu'il la fera revenir dans le droit chemin et qu'ils vivront bientôt à nouveau ensemble. Si les joueurs se montrent conciliants, il acceptera de les laisser partir mais ils devront pour cela laisser un des leurs en otage, "jusqu'à une date très proche" dira-t-il. Il fera tout pour que cela arrive, ne faisant aucune confiance aux joueurs. Son but est de s'assurer leur silence jusqu'au 26 à 18 heures, moment de l'attentat.

-Les joueurs arrivent le 25 ou après: Bob a tué Elizabeth et s'est rendu compte qu'elle était un robot. Les restes du Blank Elizabeth traînent, ainsi que tous les préparatifs de l'attentat (voir le paragraphe sur l'attentat).

Afin de mettre au point les derniers préparatifs de l'attentat du 26, les London Leatherboys passent une bonne partie de leur temps dehors. 5 des 7 membres sont à leurs postes de tir depuis le 25 au soir, afin de ne pas être repérés par le service de sécurité qui se mettra en place seulement le 26. Les deux autres, dont Bob, sont rarement là. Ils doivent tuer l'employé de la mairie de Paris qui les a aidés, et placer la bombe. Les joueurs risquent fort de tomber sur une planque vide ou presque. Seul Bob est présent. Les joueurs trouveront une série de photos de la Reine, des reportages sur la visite de la Reine et un plan de Paris avec le tracé du parcours de la Reine. Si les joueurs regardent le plan de près, un jet de Scan permet de repérer les traces de crayon effacées montrant les différentes positions de tir que les London Leatherboys occupent. L'attentat ayant lieu à 18 heures, les joueurs peuvent encore l'empêcher. Pour ce faire ils peuvent soit tuer les terroristes alors qu'ils sont dans leurs postes de tir, soit, et c'est le plus simple, aller porter le tout aux URC.

Bob baratine afin que le plan n'échoue pas, et est prêt à mourir pour cela. Il cherche par tous les moyens à gagner du temps. Si les joueurs lui demandent de raconter ses motivations (Pourquoi il se planque ?, Pourquoi il veut tuer la reine ?), il le fera en détail, racontant toute sa vie, et parlant

avec force détails de l'enfer qu'il a vécu dans Londres. Il leur raconte tout avec une sincérité non feinte, leur montrant ses maladies et ses déformations, dans l'espoir de les faire venir de son côté. Il leur montre aussi les restes robotiques d'Elizabeth, disant que les autorités ont tué son amour pour l'empêcher de le rejoindre. Le fait qu'un robot aussi perfectionné puisse exister ne le gêne pas, il a passé 26 ans dans le tiers monde et croit qu'il s'agit d'une nouveauté qu'il ignorait. Les joueurs devraient être estourbis d'apprendre la vérité sur ce qui se passe derrière le mur, et de voir que les tiers-mondistes ne sont peut-être pas les sous hommes qu'on veut bien leur faire croire (pourquoi les Londoniens seraient ils en effet inférieurs aux autres anglais au point qu'on les laisse mourir de faim dans l'enfer toxique des ruines de leur cité...?).

Les restes du Blank devraient achever de les convaincre que tout cela ne tourne pas rond et qu'on leur cache quelque chose. Si les joueurs passent de son côté, ils leur demandera d'effectuer avec lui l'attentat contre la Reine. S'ils acceptent, ils deviendront alors des égarés et pourront donc tirer leur groupe suivant les règles décrites dans le manuel correspondant. L'attentat contre la Reine sera leur première action en tant qu'égarés. S'ils refusent, Bob leur tirera dessus, dans l'espoir de tous les tuer afin qu'ils ne puissent compromettre l'assassinat de la Reine. Les joueurs devraient pouvoir maîtriser Bob et se sortir ainsi de ce mauvais pas.

De retour chez Elizabeth

Si les joueurs retournent chez Elizabeth après leur entrevue, ils vont la trouver changée. Après le 24 au soir, elle est en effet un Blank. En temps normal un Blank est tellement bien fait qu'on ne peut voir la différence avec l'original. Malheureusement celui ci a reçu le traumatisme d'Elizabeth, et son comportement s'en trouve altéré. Il veut donc à tout prix retrouver Bob, alors que les instructions de Hopson sont de laisser tomber. Le dilemme qui en résulte provoque donc chez Elizabeth de brusques changements d'opinion. Lors d'une même conversation, elle est tour à tour pour la poursuite de l'enquête, expliquant que cela est vital pour sa mémoire, et opposée à cette poursuite, affirmant sans argumentation et avec raideur qu'elle ne veut plus entendre parler de cette histoire. Le maître de jeu doit bien faire en sorte que les joueurs se rendent compte que quelque chose ne va pas dans le comportement d'Elizabeth, et qu'au moment où leur conversation prend fin, elle soit toujours d'accord avec la poursuite de l'enquête. Après le 25, les joueurs ne voient plus Elizabeth chez elle, elle a en effet été enlevée par Bob.

Le deuxième enlèvement

Le 25 août dans la nuit, les London Leatherboys kidnappent Elizabeth. Ils attaquent sa voiture alors qu'elle sort du Sweet, un restaurant très chic à la mode, en dessous du boulevard périphérique, porte d'Orléans. Après avoir tué les gardes du corps à coups de couteau et de machette, ils

volent la voiture et arrivent près de la Cité Universitaire. Tous les membres du groupe, sauf un, passent le mur avec Elizabeth et se terrent dans la planque. Le dernier va jeter la voiture dans la Seine et revient plus tard à la planque. Si les joueurs suivent Elizabeth, ils assisteront à la scène et pourront même intervenir. Le but des London Leatherboys est de kidnapper Elizabeth, aussi feront ils tout pour arriver à leur but. Ils ne chercheront pas à tuer leurs agresseurs, seulement à se défendre pour se sortir de ce mauvais pas. Les joueurs peuvent aussi les suivre jusqu'à leur planque. Cela ne devrait pas être trop dur, les londoniens sous développés n'étant pas habitués aux voitures.

L'attentat contre la Reine Elizabeth VI

Le 26 à 18h, la Reine Elizabeth VI est dans sa voiture décapotable, debout en train de saluer les Parisiens venus nombreux la voir. Les sept London Leatherboys sont placés tout autour de la place de la Concorde, à des postes de tir stratégiques qu'ils ont réussi à atteindre avec la complicité d'un employé de la mairie de Paris qu'ils viennent juste d'abattre discrètement afin qu'il ne les dénonce pas.

A 18h05, la voiture de la Reine pénètre sur la place et commence à la traverser lentement, au milieu de la foule. Une bombe à fragmentation placée dans la foule explose tuant une centaine de personnes et provoquant une vague de panique sans nom.

Les badauds fuient dans tous les sens et une grosse partie dépassent les barrières de protection pour entourer la voiture de la Reine. Les gardes du corps sont dépassés par la foule et c'est à ce moment que les London Leatherboys tirent tous simultanément sur la Reine paniquée qui essaye désespérément de calmer les foules.

Tout cela peut bien sûr être évité grâce aux actions des joueurs. Arrêter l'attentat seuls est assez difficile, mais si les joueurs font preuve de bon sens ils devraient demander l'aide des URC. Une fois alertées, celles ci n'auront aucun mal à empêcher le meurtre et tueront tous les London Leatherboys sans alerter la foule.

L'intervention des URC

Si les joueurs, à un moment ou à un autre alertent les URC, ils seront dans la merde. Plusieurs cas de figures se présentent:

1-Ils indiquent simplement aux URC l'existence de la planque des London Leatherboys, et ceci avant le 25: ils n'ont aucun problème, les URC les félicitent de leur esprit d'initiative. L'attentat contre la Reine n'a pas lieu. Elizabeth (pas la reine, l'autre) est désactivée, et un autre Blank, fonctionnant parfaitement cette fois, la remplace.

2- Ils indiquent simplement aux URC l'existence de la planque des London Leatherboys, et ceci après le 25: voir "Suite et fin?"

3- Ils découvrent la planque des London Leatherboys, après le 25, en informant les URC, mais après avoir caché toutes traces d'Elizabeth: ils n'ont aucun problème, les URC les félicitent de leur esprit d'initiative. L'attentat est évité. Elizabeth (Legrange) reste défectueuse et peut, si le maître de jeu le décide, demander aux joueurs des explications.

Suite et fin?

A ne lire que si l'on vous y invite dans un paragraphe précédent

Si vous lisez ce paragraphe, c'est que vos joueurs ont appris, involontairement, une partie d'un grand secret dont ils n'ont pas idée. Ils en savent malheureusement trop, et Hopson ne peut se permettre de les laisser en vie. Néanmoins, les joueurs se sont révélés au dessus de la moyenne en perçant une partie de son secret, aussi décide-t-il d'utiliser des êtres aussi perspicaces et pleins de ressources. Il va donc leur prélever le cerveau et l'inclure dans des châssis d'URC. Les joueurs auront donc la joie de continuer à jouer leurs personnages, mais sous forme d'URC. Pour leur prélever le cerveau, Hopson demande à ses URC de les amener dans un QG, morts ou vifs. S'ils suivent les URC bien calmement, ils seront placés dans une pièce et endormis par gaz. S'ils opposent une quelconque résistance, les trois URC envoyées par Hopson tireront dans le tas. Si les joueurs meurent, leurs cerveaux seront quand même prélevés. S'ils arrivent par miracle à s'en sortir, ils n'auront plus vraiment d'autre choix que de devenir des égarés.

Poursuite de la campagne

Comme il est indiqué au début de ce scénario, les personnages joueurs, tout à fait respectables et bien pensants sont devenus soit des URC, soit des rebelles contre la société. Ils n'ont plus qu'à adapter leurs personnages à leur nouvelle vie et à continuer de jouer de nouvelles aventures.

Les personnages non joueurs

Elizabeth Legrange

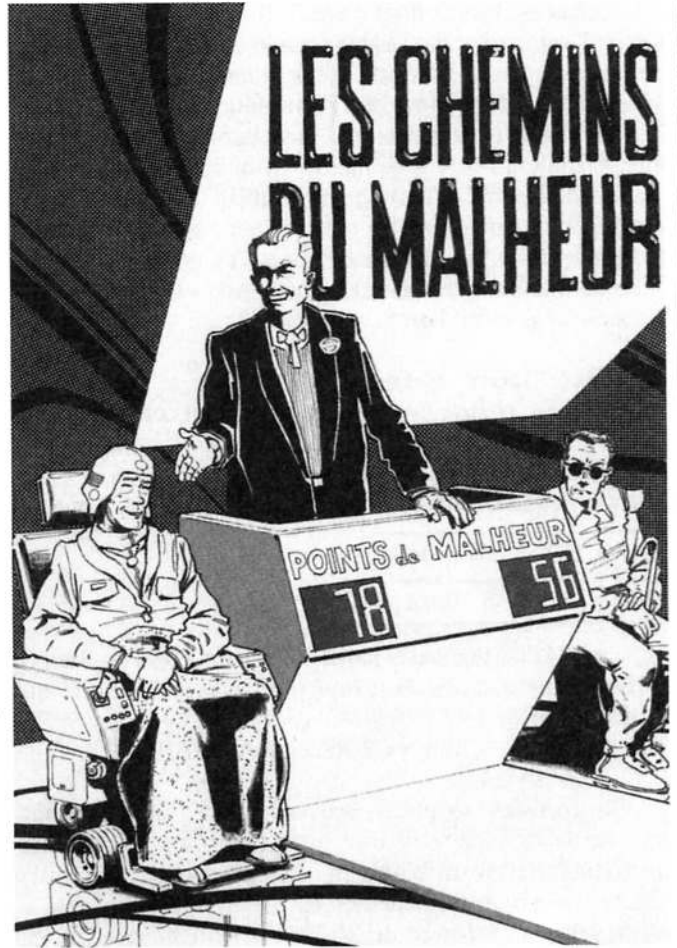
1m79, 67Kg, rousse aux yeux verts
Né Elizabeth Hender le 15 mars 1992 à Londres

CO	FO	RE	VO
5	2	4	8

Talents: Connaissance du Français 5 (40%), Pratique du Français 5 (25%), Connaissance de l'économie 8 (64%), Connaissance de la politique 8 (64%).

Matériel: Chaise roulante, ordinateur portable.

Fille d'employés de bureau, elle refuse la petite vie minable que lui réservent ses parents et s'évade de la vie quotidienne grâce à Robert. Après la catastrophe de 2012, elle devient amnésique et hémiplegique, et est récupérée par un des rares sauveteurs ayant osé s'aventurer dans la cité. Grâce à la gourmette qu'elle porte, on continue à l'appeler Elizabeth. Elle ne se souvient plus de sa vie d'avant la



catastrophe, et les souvenirs placés dans le cerveau du Blank qui la remplace n'incluent pas les traumatismes. Elle ne peut plus se rappeler de Bob, comme elle l'aurait fait s'il lui avait expliqué leur passé. Néanmoins la visite de Bob du 22 août lui a laissé un étrange sentiment qui l'a poussée à demander aux joueurs de retrouver Bob. Sentiment qui s'est répercuté dans le Blank. Grande, rousse avec de magnifiques yeux verts, Elizabeth arrive à être encore très belle malgré son âge et son fauteuil roulant. Elle est très altière, et sa beauté renforce cette impression, lui donnant un air éthéré, presque surnaturel et extra terrestre. Elle parle avec une voix très basse, où perce une autorité non feinte.

Bertold Mund

1m72, 72 Kg, blond aux yeux bleus.
Né à Berlin, 18ème Arrondissement le 29 décembre 1989

CO	FO	RE	VO
4	8	6	8

Talents: Connaissance du savoir vivre 6 (48%), Pratique du savoir vivre 6 (24%), Scan 4 (32%), Communication 5 (40%), Connaissance du Français 5 (40%), Pratique du Français 5 (20%).

Matériel: Communicateur, Code d'accès à l'immeuble de Legrange SA.

Bertold est le bras droit d'Elizabeth, comme il fut celui de Pierre. Il est froid et impassible comme un véritable serviteur, ne donnant jamais son avis même quand on lui demande, préférant se perdre dans des circonvolutions générales. Il est très compétent et ne conçoit pas la trahison. C'est un homme intègre toujours prêt à se mettre en quatre pour servir sa maîtresse. Il est très inquiet pour Elizabeth depuis le 22 août, sentant que cette histoire est vraiment grave. Il ne voit absolument aucune différence après l'enlèvement et reste fidèle au Blank qui remplace Elizabeth. Après l'enlèvement du 25, il est totalement désespéré, même s'il n'en montre rien.

Robert "Bob" Edge

1m75, 65 Kg, chauve avec un oeil noir et un oeil totalement blanc

Né le 3 mai 1990 à Londres

Talents: Défense 4 (24%), Arme à distance 5 (50%), Arme de

CO	FO	RE	VO
10	8	6	2

contact 8 (48%), Combat 9 (54%), Discrétion 8 (80%), Scan 5 (10%), Connaissance du Français 5 (10%), Pratique du Français 5 (50%).

Matériel: Machette, Target 66, RFuego, JB-007.

Fils d'artistes méconnus, Bob acquiert très vite un dégoût certain de la société et une forte attirance pour l'anti conformisme. Vivant d'amour et d'eau fraîche, il séduit Elizabeth et décide de vivre avec elle. Leur vie est un paradis jusqu'à la catastrophe de 2012. Horriblement brûlé et défiguré, il arrive néanmoins à survivre dans l'enfer qu'est devenu Londres. Sa haine viscérale de la société, renforcée par ce qui lui arrive, lui permet de survivre pendant 26 ans, et de mener à bien une évasion. Grand, horriblement défiguré, le corps déformé et couvert de cicatrices et de pustules, rongé par les maladies, Bob a bien du mal à passer inaperçu dans le bloc nord. Il est donc habillé d'un grand imper sans forme muni d'un faux sac à dos, et porte un casque de moto à la mode. Rongé par les maladies, il éternue tout le temps et parle avec une voix rauque et cavernueuse où son accent anglais paraît fort déplacé. La catastrophe, la perte de sa femme et les 26 années de Londres l'ont rendu un peu fou et sa haine de la société, et de l'humanité entière, est sans limite. Il n'est plus que la coquille de lui même, hanté par les démons de son passé, tuant sans pitié des innocents et plaçant des bombes dans des endroits pleins d'enfants. Néanmoins, si les joueurs se montrent un tant soit peu humains avec lui, il deviendra lui aussi humain, leur racontant toute sa vie, cherchant à leur faire comprendre ce qui le pousse à agir de la sorte. Il fera tout pour les convaincre de la justesse de ses actions, essayant de les faire passer de son côté. La vision d'Elizabeth dans le journal l'a rendu fou de joie. Il veut à tout prix retrouver son amour, et rien ni personne ne peut l'en empêcher. Le fait qu'Elizabeth le repousse n'a fait que lui faire croire que la société l'avait pourrie, et qu'une fois qu'elle serait à nouveau avec lui, elle redeviendrait comme avant. Il dirige son groupe avec efficacité, ne supportant pas qu'on s'oppose à ses décisions.

L'assassinat de la reine doit être son chef d'oeuvre, et il ne veut le rater sous aucun prétexte.

Pierre Legrange

Né le 3 janvier 1971 à Fontainebleau, mort le 14 août 2038 à Paris.

A bâti sa fortune lors de la guerre dans le golfe en 1990, en important illégalement des céréales en Irak, malgré le blocus. Avec l'argent ainsi gagné et les relations acquises, il monte et développe sa société d'Import Export. Grâce à son manque total de scrupules et son sens des affaires, Pierre devient très vite le numéro un français de l'agro-alimentaire. Vers les années 2005, un profond dégoût de lui même lui vient, et il décide de racheter ses fautes. Tout en continuant de mener son groupe, mais sans mesquinerie cette fois, il entreprend d'aider les déshérités grâce à son argent. Il fonde et subventionne un grand nombre de foyers pour handicapés en France et à l'étranger. Il se marie avec la douce Elizabeth en 2014, et termine ses jours heureux, persuadé d'avoir trouvé le bonheur et purgé sa conscience. Il meurt le 14 août 2038, en léguant toute sa fortune à sa femme.

Les London Leatherboys

6 membres à Paris, à part Bob

CO	FO	RE	VO
6	8	5	2

Talents: Arme à distance 5 (30%), Arme de contact 8 (40%), Discrétion 7 (42%).

Matériel: 6 Machettes, 3 E-Guns, 2 Citizen-Guns, 3 Warmakers.

Ils sont tous rongés par les maladies et déformés par la pollution. Ils portent des vêtements très amples et de larges chapeaux. Ils ne parlent pas bien le Français, et ne s'expriment qu'avec des borborygmes d'anglais abâtardis. Ils ont une haine totale envers la société et veulent eux aussi à tout prix tuer la Reine.

London Leatherboys

(le groupe)

		Coût
Type:	- Tiers-mondistes	
Membres:	- 6 membres moyens	60
	- 1 membre vétéran	30
Planque:	- Edifice souterrain	15
Relations:	- Economique (Fiable)	40
Points cadeaux:	- 65.000 (déjà dépensés)	13
TOTAL		158

DANS LA MAISON DU BONHEUR

" Des gens si courageux... Lutter ainsi contre la famine dans les pays défavorisés du bloc Sud, quelle leçon de courage, n'est ce pas Joséphine ? "

" Oh, oui Jean Luc... "

" La vie continue... Et maintenant, une page de publicité... "

" Rouge séduction, Rouge passion, Rouge télévision... ROUGE STAR! Le nouveau rouge à lèvres présenté par Jillian Halliday... "

" Charles, le jambon, vite ! Mais dépêche toi, c'est pas vrai ! Je ne veux pas manquer la suite... Y'a un reportage sur le Brésil... Il paraît que ça va très mal là bas aussi... "

" Maman ? "

" Quoi encore ? C'est pas vrai, on peut pas être tranquille cinq minutes... Qu'est ce qu'il y a, Bérénice ? "

" Heu... Notre prof d'histoire veut qu'on fasse un dossier sur la condition des animaux domestiques dans le bloc Nord... Il a dit que ça serait bien qu'on nous emmène visiter le chenil de Boulogne... "

" Ecoute ma chérie, ton prof dit ce qu'il veut, mais on est pas à ses ordres tout de même... Tu m'excuseras, mais j'ai autre chose à faire qu'aller visiter le chenil de Boulogne. Ils ont de drôle d'idées, ces profs, c'est quand même pas aux parents de faire leur travail ! "

" Mais Maman... "

" Ah, ma chérie, s'il te plaît. Tu ne vois pas que j'écoute l'émission ? "

" Et c'est bon, Marie, ma petite biche - vous permettez que je vous appelle ma petite biche - maintenant que vous avez épuisé tous vos jokere, on va pouvoir commencer à s'amuser. Alors, je répète la question : Quelle est la capitale du Guatemala ? "

" Arrête, je te jure, ils vont t'entendre ! "

" Mais non, tu parles, ils sont avachis devant la télé, ils entendraient pas si un Screwdriver leur tombait sur la tête. Ecoute Bérénice, c'est très important, il faut que tu viennes... Je veux dire, tu verras, il est génial ce mec. Et je te jure, il a raison. Il va t'ouvrir les yeux, non, vraiment... "

" Ecoute, je sais pas... "

" Viens juste voir, t'as qu'à te dire que c'est pour le cours de philo, d'une certaine manière. Parce que bon, il arrête pas de parler philo, Nietzsche, Wagner, enfin bon, tu vois... Non, allez, viens... Ce soir on fait la réunion chez moi... "

" Alors, Joseph, raconte moi un peu ce disque... Comment tu l'as fait, comment tu le ressens... "

" Ben je suis allé enregistrer en Californie, d'abord, parce que tu vois, on était avec des musiciens qu'avaient bien le feeling... Bon bref, on le sentait cet album, tu vois... "

" Maman... Dis... Ce soir, je vais chez des copains... "

" Eh bien, c'est bien ma fille, c'est bien. "

" Maman... C'est qui, Nietzsche ? "

" Bérénice, écoute... Tu peux pas choisir un autre moment ? Tu ne vois pas que je suis occupée ? C'est quand même pas tous les jours que je regarde la télévision, alors ne

choisis pas exprès ces moments là... "

" C'est quoi ça ? Et alors, enfin... C'est quoi... Mais c'est facile, pourtant... Alors, Géraldine, c'est quoi... Mais enfin... C'est pas vrai... C'est pourtant évident... Alors ? C'est ? C'est ? Géraldine ? Oui ? Oui... ? Oui ! Une tondeuse à gazon !!!! Bravo Géraldine ! "

" Papa... "

" Oui Bérénice. "

" Papa, c'est vrai que les faibles, par leur seule présence, empêchent les forts d'atteindre leur véritable potentiel ? "

" Mais qu'est ce que tu racontes, ma petite fille... Tu sais bien que je ne m'occupe pas de politique. Tu as entendu cela à la télé ? "

" Non, c'est à dire, oui... "

" Eh bien, regarde dans le journal télé, ça doit être expliqué... "

" Nous allons maintenant entendre un bien triste témoignage. Il s'agit de celui de Pauline Petitpain. Pauline nous vous écoutez. Pauline, vous venez nous parler ici de la triste expérience de votre fille, qui s'est droguée pendant deux ans sous votre toit sans que vous vous en aperceviez... Un nouveau drame de l'incommunicabilité au sein même des familles... "

" Charles, Charles ! Il n'y a plus de jus d'orange ! Charles, écoute, dépêche toi... Pour une fois qu'il y a une émission intéressante à la télé... "

" Voilà ma chérie, voilà. "

" Tu devrais écouter ça, c'est très intéressant. Où est Bérénice ? "

" Je ne sais pas, elle est sortie avec des copains... "

" Merde ! Il n'y a plus que des cacahuètes fumées ! Enfin, Charles, tu sais bien que je ne supporte pas les cacahuètes fumées ! "

" Dans la maison du bonheur, "

Il y a toi, Il y a moi

Dans la maison du bonheur... "

" Ce que j'aime ces vieilles chansons... Alors, Charles, tu y vas, chercher ces cacahuètes ? "

" ... l'heure de votre flash information. Un groupe de jeunes Néo-Nazis a tenté tout à l'heure de faire sauter un centre de réinsertion sociale destiné aux éléments les plus défavorisés de notre société. Grâce à l'intervention rapide et efficace d'un groupe d'URC, l'explosion a pu être évitée in extremis. Il faut malheureusement déplorer de nombreuses morts chez les jeunes terroristes, les URC ayant été obligées d'intervenir violemment pour interpellier les malfaiteurs, qui, par leurs actions défensives mettaient en péril la sécurité de nombreux innocents. Les survivants ont été jugés aussitôt et doivent être en ce moment même en route pour les camps de rééducation d'Israël. En sport, Elena Camorieva... "

" Ah, merci, Charles, pour le fromage. Déjà huit heures ! Il faudrait peut être commencer à penser au dîner. Bérénice n'est pas encore rentrée ? "

1.3.0 Twist and Shoot

Scénario pour un groupe d'URC

Ce scénario, extrêmement simple, fera découvrir aux joueurs les sombres magouilles politico-sexuo-financières d'un grand groupe de musique dans cet univers impitoyable qu'est celui de Heavy Metal.

Prégénérique

18 mars 2040, il est 13 heures 30, les joueurs sont en patrouille dans les studios d'enregistrement de Télé Music. Ils errent et vagabondent au gré de leurs circuits. L'enregistrement de "A qui le dites vous !" vient de se terminer avec, comme invité vedette, le dernier groupe de Jazzpunk progressif: "Les bateaux".

Les techniciens sont en train de ranger le matériel, et le plateau grouille de leur activité fébrile. Tout semble normal, Pascal Pierre, le présentateur, est en train de signer des autographes au public, lorsque des cris suraigus retentissent dans les loges, suivis de deux sourdes détonations. Les cris proviennent de la loge de Prosper Bienheureux, un des membres des "Bateaux". Si les joueurs se sont dépêchés, ils pourront distinguer un grand homme bien habillé, un pistolet à la main, courir dans le couloir. Il cherchera à fuir, non sans arroser copieusement les URC à l'aide de son arme.

Il est plus que probable qu'il meure, les URC ne pouvant se permettre de le laisser tirer au pistolet au milieu d'un plateau rempli de monde ou même de fuir. La loge de Prosper est remplie par ses affaires, mais aussi par le cadavre d'une vieille dame noire ayant succombé aux deux balles de gros calibre qu'elle a reçues dans le thorax. Prosper, comme tout le monde arrivera peu après, et sera effrayé de ce qui vient de se passer.

Ce qui s'est passé

Avant de décrire la suite des événements qui se sont déroulés cette après midi, il faut en relater les causes. Tout commence il y a de cela 3 ans, en Algérie. Albert Van Trouhveer y exerce le délicat métier de négrier depuis déjà 7 ans, achetant des enfants et tuant des "sous-hommes" pour leur prélever des organes. Il tombe, au détour d'une de ses razzias dans le désert, sur une charmante métis autochtone, dont le charme le surprend. Il l'emmène avec lui, afin de passer de bons moments entre deux pillages, mais découvre qu'elle est beaucoup plus qu'une simple Tiers-Mondiste. Elevée par sa mère, qui a fait des études à l'université dans sa jeunesse, Fatima, c'est son nom, est en effet aussi intelligente que belle, et cultivée de surcroît. Voilà qui surprend totalement notre négrier, incapable d'imaginer qu'une Tiers-Mondiste puisse être belle et intelligente. Il en tombe amoureux et décide de prendre des vacances avec elle,

dans un des nombreux camps de négriers de la cote nord africaine. Là, Fatima, lui apporte une nouvelle vision de la vie. Il découvre que les noirs et les arabes ne servent pas qu'à la pêche au requin, que la vie a un sens, que les êtres humains sont bons; bref il devient bon, et non plus l'ignoble trafiquant de chair humaine qu'il était.

Ils décident de rentrer dans le bloc nord, la vie étant bien trop ignoble dans le bloc sud. Albert fait passer Fatima comme prisonnière dans un chargement d'enfant, et la fait ainsi pénétrer dans le paradis. Grâce aux économies accumulées lors de ses 7 années de trafic de chair, ils ont de quoi vivre largement. Malheureusement, Fatima ne possède pas de carte d'identité et ne peut donc vivre correctement, elle peut être à tout moment expulsée, et Albert aussi, si elle se fait contrôler. Albert décide donc de trouver une solution. Grâce à ses contacts dans le milieu des négriers, il localise une jeune fille, Bala El Kadir, ressemblant assez à Fatima et vivant seule à Paris. Il la tue, cache son corps et lui dérobe ses papiers pour que Fatima les utilise. Il cache la vérité à Fatima et lui raconte qu'il a acheté ses papiers. La mère de Bala El Kadir, Djamila, s'inquiète de la disparition de sa fille, mais les URC ont d'autres chats à fouetter que de s'occuper de son cas. Afin d'être définitivement tranquille et d'être discret, Albert change de nom et s'appelle désormais Albert Claire.

Albert et Fatima, ou plutôt Bala, vivent donc heureux en France depuis 3 ans. C'est à cette époque que Bala a l'idée de monter un groupe de musique mélangeant musique moderne et musique traditionnelle d'Algérie. Albert contacte un producteur, Joseph Benjamin, qui est d'accord sur le principe. Il les met en contact avec Prosper, un musicien professionnel en manque de partenaires. Les premières répétitions commencent aussitôt, les trois s'entendant très bien ensemble. Joseph Benjamin leur fait enregistrer leur premier album, "Contes à rebours", qui sort en février 2039. Salué par la critique unanime comme le précurseur du nouveau Jazzpunk progressif, le groupe est catapulté dans le Top 50, et devient célèbre, riche et adulé du jour au lendemain. Albert, Bala et Prosper deviennent des célébrités, passant à toutes les émissions, faisant interview sur interview.

Djamila El Kadir, toujours à la recherche de sa fille, est surprise et ravie de voir le nom de sa fille sur un disque. Elle ne reconnaît pas sa fille sur la pochette, mais attribue ce problème à la qualité de la photo et à une éventuelle chirurgie esthétique que Bala aurait certainement pratiquée. Elle se met donc en contact avec la maison de disques, puis avec le producteur, Joseph Benjamin, afin de voir sa fille. Celui-ci fait son métier, il l'envoie chier. Pas dégoutée pour un sou, Djamila se met en devoir de localiser sa fille. Elle réussit à

apprendre que "Les Bateaux" passent dans l'émission "A qui le dites vous !". Elle réussit, grâce à la gentillesse d'un des gardiens, Marc Bankoulé, à pénétrer dans le studio. Elle se met en devoir de trouver sa fille dans les loges. Elle pénètre dans celle d'Albert et de Bala sans s'annoncer et voyant celle qu'elle croyait être sa fille, elle lui saute dans les bras en pleurant. Bala, pensant voir une fan hystérique réussit à s'esquiver, laissant Albert virer la vieille.

Tout en la faisant sortir des loges de force, Albert a le temps d'entendre ses jérémiades incessantes et comprend qu'elle est la mère de Bala. Il la remet donc à des techniciens avec ordre de la garder dans un coin du studio jusqu'à la fin de l'émission et retourne précipitamment dans sa loge. Là il téléphone à des négriers de ses amis, et leur demande de lui rendre service, en l'occurrence de tuer la vieille. Puis, il va voir Bala, gênée par l'incident et les propos de la vieille dame, et lui explique comment il a trouvé les papiers qu'elle porte, mais précise qu'il va résoudre le problème. Bala ne dit rien, profondément choquée par les actes d'Albert et le dédain avec lequel il traite cette affaire.

Pendant ce temps, Prosper tire la vieille dame en pleurs des mains des techniciens et la fait venir dans sa loge pour la reconforter. Elle lui raconte alors que sa fille, Bala, ne l'a pas reconnue, et qu'elle est malheureuse. Prosper, sachant que Bala avait un passé assez flou, comprend vite de quoi il retourne, et décide d'utiliser ces précieux renseignements pour plus tard. Puis laissant la vieille se reposer dans la loge, il se rend sur le plateau pour l'enregistrement. Au cours de l'émission, Albert s'éclipse discrètement pendant une des nombreuses pages de publicité. Il se rend dans un café en face du studio, le Narval, et remet un passe d'accès au studio au tueur négrier qu'il avait préalablement contacté. Il revient dans l'émission, comme si de rien n'était. Le tueur pénètre dans le studio et se met à chercher Fatima. Il la trouve alors



que l'émission se termine. Il la tue, non sans éviter qu'elle hurle. Il fuit mais est, vraisemblablement, abattu par nos vaillantes URC.

Timing

Afin de vous aider à mieux comprendre les différents événements qui se sont déroulés lors de la journée, et même avant, voici le Timing, qu'on applaudit bien fort s'il vous plaît.

27 novembre 2037	Rencontre entre Albert et Fatima
5 décembre 2037	Arrivée d'Albert et de Fatima à Paris
3 janvier 2038	Albert tue Bala El Kadir et lui subtilise ses papiers
17 février 2038	Albert contacte Joseph Benjamin
23 février 2038	Albert et Bala rencontrent Prosper
Février 2039	Sortie de "Contes à rebours"
18 Mars 2040	10h30 Djamila El Kadir arrive au studio de Télé Music
	11h45 Elle pénètre dans la loge d'Albert et de Bala
	11h50 Albert remet Fatima aux techniciens
	11h55 Il appelle ses amis négriers
	12h00 Albert explique à Bala la façon dont il a récupéré les papiers qu'elle porte
	12h05 Prosper recueille Fatima et l'écoute
	12h30 L'enregistrement de l'émission commence
	12h50 Albert s'éclipse pendant quelques instants du plateau et va donner un passe à son ami négrier à qui il avait donné rendez vous en face du studio
	13h15 Le tueur négrier arrive dans le studio
	13h30 L'émission est terminée, le tueur négrier réussit enfin à localiser Fatima et la tue. Début de l'aventure.

L'enquête dans les studios

Si les joueurs interrogent (et on leur souhaite) les joyeux NPC suivant, voici ce qu'ils apprendront:

Prosper

Il est très troublé par le meurtre de la vieille dame. Il dira avoir recueilli cette femme parce qu'elle pleurait dans un coin du studio, sans doute, comme cela arrive souvent, pour n'avoir pas vu sa star préférée. Il déclarera ignorer tout de cette femme, à qui il n'a fait qu'offrir un café et quelques minutes de réconfort. Il ne sait rien de cette femme et ne comprend pas ce qui a pu se passer. Même un interrogatoire musclé ne permettra pas d'en savoir plus.

Les techniciens du studio

Trois des techniciens avoueront s'être fait confier la vieille en pleurs par Albert, avec ordre de la faire tenir tranquille. Interrogés de près et avec des questions précises, ils répèteront ce que la vieille disait, à savoir "Fille indigne ! Que je suis malheureuse à cause de ma petite fille !" .

Les gens du studio

Ils ont vu l'assassin errer dans le studio lors de l'enregistrement. Il avait l'air bizarre et semblait chercher quelque chose. Ils l'ont laissé faire puisqu'il avait un passe.

Le gardien du studio

Marc Bankoulé a vu Albert entrer et sortir pendant l'enregistrement de l'émission pour faire une course. Le tueur est entré vers 13h15 avec un passe d'invité. Questionné sur la vieille, il déclarera piteusement ne rien savoir. Un jet de Communication réussi permettra de voir qu'il ne dit pas tout. En lui demandant fermement, il dira avoir laissé rentrer la vieille dame car elle voulait voir sa fille, disparue depuis longtemps. Touché par sa gentillesse, il a enfreint le règlement et l'a laissée entrer.

Bala

Elle est totalement bouleversée par ce meurtre, comprenant pleinement que c'est Albert qui l'a commandité. Elle reste prostrée dans son fauteuil, dans sa loge, répondant du bout des lèvres aux questions. Elle déclarera que la vieille était sa mère mais sans faire de plus amples commentaires. Elle jouera la comédie, faisant semblant d'être choquée par la mort de sa mère, afin d'être laissée tranquille, ce qui lui permettra d'aller chercher le Suicidal Squad.

Albert

Il reste parfaitement maître de ses actes, et fera tout pour protéger Bala, mettant son état sur le compte du meurtre de sa mère. Il déclarera que Bala était brouillée avec sa mère depuis de nombreuses années, et qu'il ne l'avait encore jamais vue. Il ne comprend pas évidemment pas ce meurtre mais est à l'entière disposition des URC.

Joseph Benjamin

Il est désolé de l'incident et fera tout pour qu'il reste secret et n'entache pas la réputation de ses poulains. Interrogé sur la vieille, et confronté au numéro de téléphone

trouvé dans la poche, il dira se souvenir vaguement d'elle. Elle voulait revoir sa fille, mais il ne l'a pas autorisé à la revoir et a oublié l'histoire, oubliant même d'en parler à Bala. Il fera tout pour que les joueurs laissent ses poulains retourner à leur hôtel, prétextant, à raison, qu'ils ont un planning chargé. "Les bateaux" étant un groupe très populaire, les joueurs n'ont pas intérêt à être inutilement durs avec eux.

Les renseignements bassement techniques

Le cadavre de la vieille dame

Elle a sur elle, ses papiers (Djamila El Kadir + son adresse à Paris), un disque des "Bateaux", le numéro de téléphone de Joseph Benjamin.

Le cadavre du tueur

Il n'a évidemment aucun papier sur lui. Il ne possède que le passe d'accès au studio, et son pistolet, un Target 66.

Un peu d'astuce et d'espièglerie

Les joueurs doivent maintenant faire preuve de cet esprit d'initiative qui a certainement fait leur réputation, afin d'élucider ce mystère. Voici donc, donnés brutalement, les quelques renseignements qu'ils pourront apprendre:

Les bateaux

En lisant les journaux spécialisés, les joueurs pourront facilement apprendre les renseignements suivants sur le groupe (catégorie 4). Il a été créé en 2038 par les membres actuels, Albert Claire (percussions), Bala El Kadir (chant et danse) et Prosper Bienheureux (claviers, synthétiseurs etc...). En réussissant un jet de Communication, les joueurs pourront comprendre que l'élément le plus important musicalement est Prosper, qui compose et interprète la quasi totalité de la musique, mais que le physique de Bala est une des raisons du succès du groupe. Un autre jet de Communication (Difficile) permettra de comprendre que Bala et Albert sont soupçonnés d'être amants.

Le tueur

En envoyant le corps pour examen au QG le plus proche, ils apprendront, une fois la recherche effectuée, qu'il s'agit de Frédéric Electrel (catégorie 4), négrier reconnu et fiché (catégorie 3). Il loge au 224 rue de Strasbourg, à Paris 12ème Arrondissement (catégorie 3). Une autopsie détaillée permettra d'apprendre qu'il était sous l'emprise de la drogue (héroïne) au moment de la mort, et qu'il en était un utilisateur régulier.

Les négriers

Si les joueurs demandent des renseignements sur les activités de Frédéric Electrel, ils apprendront (catégorie 3) qu'il travaillait avec les négriers suivant: Rutger Shauer, Matijs Van Horst, Malik Ben Soussan et Herbert Van Kloug. S'ils poursuivent leur recherche en demandant avec qui ces quatre là travaillaient, ils apprendront (catégorie 2), que Herbert Van Trouhveer faisait partie de leur équipe dans le passé. Les joueurs pourront facilement (catégorie 4) trouver

l'adresse de ces différents négriers, qui sont, ô miracle, en vacances en métropole. Ils habitent tous au 224 rue de Strasbourg à Paris.

224 rue de Strasbourg

L'immeuble du 224 rue de Strasbourg est un immeuble entièrement occupé par des négriers. Ils y possèdent tous un petit studio qui leur sert de pied à terre lorsqu'ils sont à Paris. Les quatre amis de Frédéric Electrel sont normalement dans leur studio ou en train de chercher Albert (voir emploi du temps). Leurs appartements ne comportent rien d'extraordinaire si ce n'est des armes déchargées et donc autorisées pour des négriers. Seul celui de Frédéric comporte quelques indices. Les joueurs peuvent y trouver, avec un jet de Scan moyen, des sachets de drogue et un post-it sur lequel on peut lire: "face studio 11h45". Interrogés intelligemment, ceux-ci avoueront que Albert leur a demandé de tuer une petite vieille sans importance, service dont Frédéric s'est chargé. Ils ne sont coupables de rien si ce n'est de complicité de meurtre, ce qui ne les effraie pas outre mesure.

Le Narval

Ce café est un tout petit débit de boisson, au fin fond d'une impasse souterraine. Le patron se souvient parfaitement de Frédéric, même s'il ne connaît pas son nom. Il l'a vu arriver à midi moins le quart et attendre sans consommer. Un homme est venu et ils sont immédiatement sorti. Il ne connaît pas ce type mais si les joueurs lui montrent une photo d'Albert, il le reconnaîtra.

Le passe du studio

S'ils demandent qui a accès aux passes, ils apprendront que tous ceux présents dans le studio et y travaillant ont accès à des passes, qu'ils ont même le droit de donner à des amis s'ils veulent visiter le studio. Interroger toutes les personnes ayant accès aux passes, plus de 200, prendra un temps fou et n'apportera pas grand chose, sauf si les joueurs font vraiment montre d'une opiniâtreté robotique. Auquel cas, un des techniciens affirmera avoir vu Albert prendre un passe aux alentours de 12h00.

L'état civil de n'importe quel QG fournira les renseignements suivant

Albert Claire: né en 2005 à New Rotterdam (Empire Afrikaneer) fiché comme négrier de 2030 à 2037 (catégorie 3). A beaucoup travaillé en Afrique du nord (catégorie 3). Né Albert Van Trouhveer (catégorie 2), a changé de nom en 2038.

Prosper Bienheureux: né en 2003 à Paris, 43ème Arrondissement (France). Musicien professionnel depuis 2016, a connu le vrai succès depuis 2038 avec "Les bateaux" (catégorie 3).

Bala El Kadir: né en 2013 à Paris, 42ème Arrondissement (France), vendeuse en grande surface jusqu'à son entrée dans les bateaux en 2038 (catégorie 3). Une URC réussissant un jet de scan Difficile, en regardant la fiche de Bala, se rendra

compte que la Bala qu'il a vu au studio ne correspond pas exactement à celle de la fiche.

Joseph Benjamin: né en 1989 à Paris, 12ème Arrondissement, producteur de disques depuis 2015, a connu véritablement le succès depuis 2038 avec "Les Bateaux" (catégorie 3).

Djamila El Kadir: né 1983 à Paris, 42ème Arrondissement (France), employée de bureau (catégorie 3)

Frédéric Electrel: né en 2010 à Paris, 33ème Arrondissement (France). Négrier fiché depuis 2030. Toujours en activité (catégorie 3).

Les motivations

Voici, en exclusivité, les buts et les agissements respectifs des différents PNJ principaux, afin de mieux appréhender la suite du scénario, qui dépendra bien évidemment de ce que les joueurs feront ou ne feront pas.

Bala

Elle a été dégoûtée par l'attitude d'Albert. Elle veut lui faire payer de lui avoir menti, d'avoir tué la vraie Bala et sa mère, et surtout d'avoir rompu sa promesse de ne pas redevenir mauvais. Ce qu'ignore tout le monde, c'est que Bala fait partie d'un groupe de Tiers Mondistes qu'elle finance en partie grâce à ses cachets et ses royalties. Elle va donc les prévenir afin qu'ils règlent son compte à Albert. Sans lui le groupe peut tout à fait continuer à avoir du succès.

Prosper

Amoureux de Bala depuis le début, c'est même la raison pour laquelle il a accepté de monter "Les Bateaux", il espère arriver à en faire son amante en la faisant chanter. Il a en effet fort bien compris qu'elle venait du Tiers Monde et que la vraie Bala a été tuée. Il va donc se mettre en contact avec elle pour la voir intimement. Il fera cela discrètement, car il craint Albert comme la peste.

Albert

Il est fou de rage que cette vieille folle soit venue lui mettre des batons dans les roues et que sa tentative discrète d'élimination ait capoté. Albert veut reprendre la situation en main. Il doit d'abord traiter avec les autres négriers pour leur expliquer pourquoi leur tueur est mort dans une mission qu'il avait certifié facile et sans risques. Il a une peur bleue que les URC n'apprennent la vérité et n'hésitera pas à fuir dans le bloc sud si la situation empire.

Joseph

Il veut à tout prix éviter qu'un scandale n'éclate, auquel les Bateaux seraient mêlés. Il va donc tout faire pour que cela reste discret et entre gens de bonne compagnie.

Les Négriers

Ils veulent des explications de la part d'Albert. Ils lui ont rendu un service en lui prêtant un tueur pour une petite

mission facile, et ils sont furieux que leur homme soit mort. Ils vont donc tout faire pour recontacter Albert et lui expliquer virilement leur point de vue.

Les Tiers-Mondistes

Ils veulent casser la tête à Albert pour ces 7 années passées en tant que négrier et pour ce qu'il a fait à Bala, Fatima et Djamila.

Les événements possibles mais pas obligatoires

Voici maintenant les événements qui risquent d'arriver dans la suite du scénario. Ces événements ne sont que proposés car les agissements des joueurs risquent, on l'espère, de changer légèrement le cours de la vie. Les motivations des différents belligérants (présentées plus haut) ajoutées à l'emploi du temps (présenté plus bas), vous permettront de bien gérer la suite des événements. Si les joueurs retiennent en garde à vue des membres du groupe, décaler les événements de la durée de leur détention, en accord avec l'emploi du temps. Les horaires surtout, ne sont qu'approximatifs et ne doivent pas être scrupuleusement suivis.

L'emploi du temps du 18 mars 2040

14h30: Les membres des Bateaux retournent à leur hôtel, le Georges V, accompagnés par Joseph Benjamin.

15h00: Bala et Albert s'engueulent à propos de la vieille. Joseph vient les voir dans leur chambre et demande, naïvement, des explications sur ce qui s'est passé dans la journée. Albert sort de la chambre en claquant la porte et va au cinéma pour se calmer. Joseph s'en va devant le mutisme de Bala à propos de l'attitude d'Albert.

15h10: Bala téléphone à son contact dans le Suicidal Squad, et lui donne rendez vous dans un bar à péripatéticiennes de Pigalle, "le Galapagos".

15h15: Prosper entre dans la chambre de Bala, fait des allusions finaudes au tiers monde, et cherche à l'embrasser, celle-ci, effrayée par son attitude et par ce qu'il sait, le jette dehors en hurlant.

16h00: Bala sort de sa chambre et va au bar à Pigalle "le Galapagos". Là elle explique le cas d'Albert et demande à ce qu'il soit tué.

16h15: Prosper entre dans la chambre de Bala et se cache dans le placard afin de la surprendre plus tard.

17h00: Trois négriers pénètrent dans la chambre d'Albert et s'y cachent, sans voir Prosper, qui, terrorisé, ne bouge pas.

17h30: Dix tiers-mondistes pénètrent dans l'hôtel déguisés en garçons d'étage. Ils font semblant de bosser en attendant Albert.

18h00: Albert rentre du cinéma. Grosse baston dans l'hôtel, les tiers-mondistes attaquent Albert en hurlant "Mort aux négriers" et "Vive l'Algérie Libre". Les négriers alertés par les bruits, les tirs et les cris sortent de la chambre, et voyant un des leurs attaqué par des tiers-mondistes, se rangent de son côté.

18h15: Les URC sont convoquées à l'hôtel si elles ne s'y trouvaient pas déjà.

19h00: Bala rentre, et tout innocemment, fait comme si de rien était. Si Albert a été tué, elle le pleurera avec une conviction totalement feinte. Elle va se coucher afin de se remettre du choc.

21h00: Prosper sort de son placard et force Bala à coucher avec lui sous peine de tout révéler.

0h00: Prosper retourne dans sa chambre, heureux.

0h15: Bala téléphone à son contact et lui donne rendez vous au même endroit.

0h30: Au bar de Pigalle "le Galapagos", Bala dit à son contact que Prosper est lui aussi un négrier. Son contact ne la croit pas, mais Bala menace de ne plus soutenir financièrement le groupe s'ils ne le tuent pas. Le contact sachant très bien que si Prosper meurt, les "Bateaux" n'existent plus, refuse catégoriquement. Il part en laissant Bala hors d'elle, qui le menace de tout révéler.

1h00: Elle retourne à l'hôtel, et pénètre dans la chambre de Prosper, prétextant qu'il est le meilleur et qu'elle en veut encore. Il la laisse entrer, elle l'étrangle, non sans qu'il ne crie. Les tiers-mondistes venus abattre Bala pour l'empêcher de parler entendent les cris et pénètrent dans la chambre. Là ils tuent Bala avant de s'enfuir.

Cet emploi du temps n'est qu'indicatif, et ne sert qu'à présenter un exemple de ce qui devrait arriver. Les URC ayant tous les droits, ou presque, ils risquent fort d'empêcher tout le monde de vivre sa vie, et vont donc considérablement ralentir la course des événements. Le maître de jeu doit donc improviser afin que l'action ne retombe pas et que les motivations de chaque belligérant soient respectées. Certains cas de figures non décrits dans l'emploi du temps, sont explicités dans la description des personnages correspondants.

Les personnages Non-Joueurs

Bala El Kadir, alias Fatima

1m78, 57 Kg, brune aux yeux noirs.

CO	FO	RE	VO
8	2	3	5

Talents: Connaissance de la danse 3 (15%), Pratique de la danse 3 (24%), Connaissance du chant 4 (20%), Pratique du

chant 4 (32%), Communication 2 (10%), Connaissance de l'arabe 3 (15%), Pratique de l'arabe 3 (24%).

Belle algérienne kabyle, Fatima doit à sa mère d'être beaucoup plus cultivée que l'écrasante majorité des tiers mondistes. Sa passion dévorante, du début, pour Albert, a laissé place à un amour assez contrarié, qui se transforme en haine lorsqu'elle apprend l'histoire de la vieille El Kadir. Elle soutient financièrement le Suicidal Squad depuis un an, et est extrêmement active dans le mouvement, en souvenir de ses racines. Elle cherchera par tous les moyens à faire tuer Albert grâce aux Suicidal Squad. Elle fera de même si Prosper arrive à la forcer à coucher avec lui, mais ses amis tiers mondistes refuseront de se mêler de ses histoires personnelles.

Elle tuera alors elle même Prosper, folle de rage d'avoir été possédée par ce laideron et trahie par ses amis. Elle agira alors totalement irrationnellement, ne pensant qu'à se venger. Fatima est grande, brune aux yeux verts. Elle est d'une beauté torride, et ses déhanchements et autres mimiques plus que suggestives sur scène, ont beaucoup aidé au succès du groupe. Elle est assez timide, très intelligente et profondément gentille. Elle sera extrêmement choquée par le meurtre de sa "mère", et sera donc très crédible dans son rôle de fille pleurant sa maman. Si les joueurs étudient une photo de Bala avec une photo d'identité de la vraie Bala, un jet assez difficile de Scan permettra de voir qu'il ne s'agit pas de la même personne. Confrontée à ces preuves, Fatima avouera tout ce qu'elle sait, et, correctement interrogée, elle dévoilera tout ce qu'elle sait sur le Suicidal Squad.

Albert Van Trouhveer

1m75, 89Kg, brun aux yeux noirs.

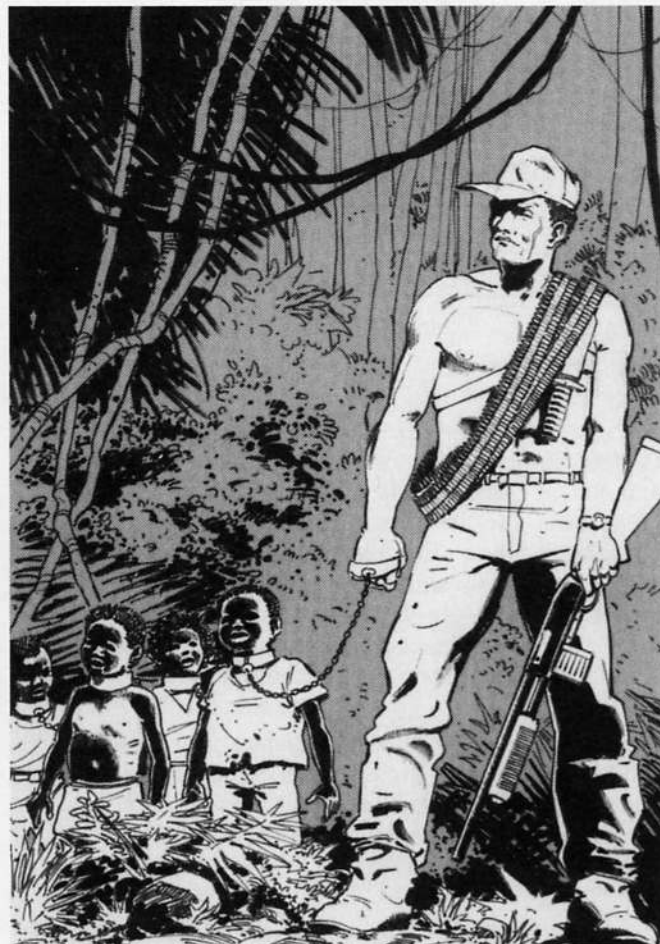
CO	FO	RE	VO
8	6	6	3

Talents: Arme à distance 7 (56%), Connaissance de la batterie 1 (3%), Pratique de la batterie 1 (8%), Arme de contact 7 (42%), Scan 3 (9%), Conduite 3 (24%).

Matériel: RFuego, Target 66 (balles Armor-Piercing), Puma XS, Poignard.

Ce négrier sans scrupules n'a jamais été véritablement changé par Bala, contrairement à ce qu'elle pense. Il a continué à voir ses amis négriers et n'a pas changé d'éthique. Il sera extrêmement contrarié par la tournure des événements et fera tout pour que les choses reprennent leur cours normal. S'il échappe à la tentative d'assassinat de la part des Tiers Mondistes, il comprendra vite que c'est Bala qui l'a balancé à, je cite, "ce tas de sous hommes négroïdes", fin de citation.

Il frappera donc Bala jusqu'à ce qu'elle avoue, après quoi il la tuera et fuira dans le bloc sud reprendre sa vie de jadis. Confronté à des preuves formelles du meurtre de Bala (la vraie et la fausse) et de Djamilia, il avouera avoir été l'exécuteur du premier et le commanditeur du second.



Les négriers (5)

CO	FO	RE	VO
8	6	6	2

Talents: Arme à distance 6 (48%), Arme de contact 4 (24%), Scan 5 (10%), Conduite 5(40%).

Matériel: CLEA-12 (x5), Warmaker (x5), Tachyon 2040 (x5), Machettes (x5).

Véritables professionnels du meurtre et du kidnapping, ils ne sont pas très à l'aise en métropole. Ils se sentent en effet opprimés par la foule et les URC qui les empêchent de faire ce qu'ils veulent. Le meurtre de leur ami, et la "trahison" d'Albert, leur font un peu perdre les pédales, les poussant à des actions aussi regrettables qu'inconsidérées. Ils sont actuellement en vacances entre deux expéditions et s'ennuient ferme, ayant dépensé tout leur argent. Ce petit amusement va donc les passionner, et ils ne sont pas prêts de lâcher Albert. L'attaque des tiers mondistes sur un des leurs leur fera vite oublier leur petit différent et ils se rangeront du côté d'Albert. Bien qu'ils soient enthousiastes et un peu têtes brûlées, ils ne s'opposeront jamais à des URC, et n'enfreindront la loi que s'ils peuvent plaider la légitime défense, comme dans le cas de l'attaque des tiers mondistes. Ils n'ont rien à se reprocher, si ce n'est de ne pas avoir dit

aux URC ce qu'ils savaient sur le meurtre de Djamila (c'est à dire que c'est Electrel qui l'a fait). Il sont bien sûr fichés par les URC, mais ne sont pas des hors la loi, ils veulent juste venger un ami en passant Albert à tabac.

Les Tiers-Mondistes du Suicidal Squad (16)

CO	FO	RE	VO
6	6	8	4

Talents: Arme à distance 4 (24%), Arme de contact 7 (56%), Scan 6 (24%)

Matériel: Citizen gun (x5), Machettes (x16).

Ce sont des terroristes, des égarés ultra violents. Dès qu'ils apprennent qu'Albert est une pourriture de trafiquant de chair humaine, ils n'auront de cesse de l'abattre. Ils chercheront par tous les moyens à le descendre et à descendre tous les autres négriers qu'ils seraient amenés à identifier. Ce sont des idéalistes, ayant juré de sauver le tiers monde de l'esclavage, et pour qui les URC, les douaniers et surtout les négriers sont les pires choses sur terre.

Ils ne sont pas suffisamment fanatiques pour combattre des URC jusqu'à la mort. Lorsque Bala craquera nerveusement, suite à son viol par Prosper, ils la tueront de peur d'être dénoncés. Leur planque est une maison fortifiée en bordure de Paris, au Nord Est de la capitale.

La quasi totalité des 16 membres du groupe s'y trouve en permanence, n'ayant pas de papiers et ne sachant pas suffisamment parler le Français pour pouvoir sortir. Les joueurs sont donc sûrs de tomber sur la quasi totalité du groupe en attaquant leur planque. Le loyer est payé indirectement par Bala, en sous main.

Prosper Bienheureux

1m56, 65 Kg, châtain aux yeux marrons.

CO	FO	RE	VO
5	3	2	8

Talents: Connaissance de la musique synthétique 5 (40%), Pratique de la musique synthétique 5 (25%), Scan 3 (24%).

Petit homme, laid, timide, perpétuellement caché derrière d'énormes lunettes, Prosper est très mal dans sa peau. Il rêve depuis le début de coucher avec Bala et ne ratera pas une occasion de le faire.

Assez doué pour la musique, l'amour qu'il porte à Bala lui a permis d'écrire des chansons un peu moins nulles que la moyenne du Top 50. Il est vil et surnois, et ces traits de caractères sont accentués par son physique de collaborateur. Il tente par tous les moyens de lui être sympathique mais n'y arrive malheureusement pas.

Joseph Benjamin

1m78, 57 Kg, brun aux yeux noirs.

CO	FO	RE	VO
3	3	4	8

Talents: Connaissance du show business 5 (40%), Pratique du show business 5 (15%), Communication 3 (24%).

Grand, maigre, mal habillé, parlant sans cesse et avec force moulinets des bras, Benjamin est un producteur véreux et peu doué qui a eu une chance énorme que son groupe fétiche devienne aussi rapidement célèbre. Il ne veut en aucun cas les lâcher ni qu'un scandale vienne entacher leur réputation.

Il fera tout pour que cette histoire se calme, racontant à tout bout de champ aux URC que ses poulains sont blancs comme neige et qu'ils feraient mieux d'aller dans le tiers monde enquêter sur la famille de Djamila. Il sera effrayé et totalement dépassé par les événements qui auront lieu, mais étant innocent et ne connaissant rien de toute l'histoire, il ne sera d'aucune aide aux URC. Néanmoins il est conseillé au maître de jeu de le rendre aussi antipathique que possible aux joueurs, afin que ceux ci s'occupent de lui et qu'ils laissent les autres personnages non joueurs vaquer à leurs occupations.

Petits conseils au maître de jeu

Ce scénario doit se jouer extrêmement rapidement, les joueurs doivent avoir l'impression d'être au milieu d'un tourbillon dont ils ne comprennent pas grand chose.

Il serait extrêmement intéressant que les joueurs soient persuadés, et à raison, que le scénario se déroule sans eux, et qu'ils ne sont en fait que des troubles fêtes venant gâcher de si sympathiques règlements de comptes.

Suicidal Squad

(le groupe)

	Coût
Type:	- Tiers-mondistes
Membres:	- 16 membres expérimentés 240
Planque:	- Maison en banlieue 10
Relations:	- Economique (Fiable: Bala) 40
	- Médiatique (Fiable: Bala) 60
Points cadeaux:	- 20.000 (déjà dépensés) 4
TOTAL	354

"Drelin Drelin!"

"Ah, c'est vous Professeur, venez, nous vous attendions avec impatience... Vous êtes bien sûr que personne ne vous a suivi ? C'est plus qu'une simple précaution vous savez... Nous avons nos propres moyens de protection, mais l'usage de la force doit absolument demeurer le dernier recours. Mais je vois que je vous ennuie avec mes considérations matérielles. Je vous en prie."

Le Professeur Domark était pour le moins estomaqué. Il pénétrait librement, sans fouille d'aucune sorte, dans ce qui s'appelait une planque. En fait, un très joli pavillon de la banlieue Sud Ouest. Il savait parfaitement qu'en entrant ici, il mettait sa vie en danger. Il en était encore plus conscient, du fait qu'il travaillait à la société Oxygène. Le Professeur Domark était concepteur en URC, et il était considéré à juste titre comme un génie de la cybernétique par ses pairs. Il avait reçu le message le matin même, sur son Fax.

A vrai dire, il avait d'abord cru à un gag, mais avait tout de même préféré avaler la missive comme il le lui avait été suggéré. C'est à la réception du deuxième fax, qu'il commença à prendre le message et les indications qu'il comportait au sérieux. Après s'être précipité sur la machine à café pour faire passer la seconde boulette de papier thermique, il prit sa décision.

Et le voici qui entrait dans le saint des saints de certains des pires ennemis des URC et de l'OC... Il risquait à la fois sa vie et son emploi, quoique l'un ne nécessitait pas la présence indispensable de l'autre.

"Heu... je peux déposer mon chapeau et mon imperméable s'il vous plaît?"

"Oh excusez moi, je manque vraiment à tous mes devoirs... Posez les sur le porte manteaux, sur votre gauche. Je suis navré, mais j'ai les mains horriblement sales et je ne voudrais surtout pas..."

Stanley Domark se retourna sur sa gauche, les mains chargées. Il n'y avait aucun porte manteaux. Juste ce qui devait auparavant être un Screwdriver et qui sans nul doute servait à présent de garde du corps aux égarés.

"Oui, là, vous êtes devant... Je sais cela surprend au début, mais vous pensez bien que nous ayons un certain pourcentage de rejet dans nos expérimentations. Ce pauvre JewKiller 1.5 a complètement craqué, et nous n'avions justement pas de porte manteaux.... Mais cela reste l'exception, bien évidemment. Mais faites, je vous en prie, et suivez moi, j'ai quelque chose à vous montrer qui ne peut que vous intéresser."

Stanley Domark suivit son hôte jusqu'à la cave. Ils descendirent un petit escalier assez raide et pénétrèrent dans un sas. Ils se revêtirent tous deux d'équipements stériles, puis après un pschitttt de décompression entrèrent dans une salle blanche, digne des laboratoires d'Oxygène. L'idée que les Dumpers puissent avoir un tel niveau de technologie ne lui avait jamais effleuré l'esprit. Ni qu'ils puissent disposer d'un tel matériel. Certaines des consoles présentes dans cette pièce n'étaient même pas à sa disposition mais n'étaient en théorie utilisées que par les casques bleus de l'ONU. D'autres consoles échappaient totalement à ses connaissances, et il en déduisit que c'était du matériel expérimental qui n'était même pas encore officiellement en test. Les conséquences lui firent froid dans le dos. Les consoles n'étaient rien par rapport au spectacle des Dumpers en blouse blanche entourant et s'affairant sur un fatras de fils, de circuits, et de relais de toutes sortes surmontée d'une paire d'yeux qui semblaient affolés. L'ensemble était étalé sur plusieurs mètres carrés. Ce qui lui fit soudain comprendre la signification de cette scène fut la poubelle remplie de sang et dont sortaient encore quelques touffes de cheveux et quelques débris organiques de toutes sorte.

Les outils divers et sanguinolents posés en vrac à côté de la poubelle le confirmèrent dans son idée. C'était complètement fou, mais ils venaient d'éplucher une URC. Telle une grosse banane, ou plutôt une pomme de terre, vu la forme des outils utilisés, ils lui avaient arraché la peau et les couches inférieures de son camouflage humain.

"Messieurs, je vous présente notre invité, le Professeur Domark, de la société Oxygène. Il est venu pour assister à notre plus grand succès. Mais je vous laisse vous même lui expliquer."

"Professeur? Je suis Anton Clavius, le... comment dire... le directeur des projets du Groupe. C'est moi qui vous ai envoyé les fax. J'espère que cela ne vous a pas causé de problèmes. Cela serait très inconvenant. Je vais vous expliquer succinctement en quoi consiste l'opération en cours. L'URC devant vous, est un Screwdriver. Bien entendu elle n'a absolument rien senti lors de son épluchage. Par contre les implications philosophiques ont été un peu brutales pour son SPAC. Elle n'est donc plus très apte à tenir son ancien emploi... C'est pourquoi j'ai pensé à ceci..."

Stanley Domark se réveilla en sursaut. Cela faisait maintenant quelques jours qu'il faisait le même cauchemar. Plus exactement, depuis sa visite aux Dumpers. Et la cause de son cauchemar était toujours la même.

Une machine à laver le linge entièrement automatique et dont le regard affolé allait rester gravé dans sa mémoire.

1.4.0 Bad Religion

Scénario pour un groupe d'égarés

La petite histoire

Gontran Bonnefoi est un étudiant tout frais sorti de l'université de Paris, un doctorat de botanique urbaine en poche. Il décide de prendre des vacances aux frais de ses parents, tout heureux de les lui payer pour fêter ses brillants succès universitaires. Comme c'est un original, il décide d'aller faire du camping et de visiter les immensités agricoles de notre beau pays. Il se munit du matériel nécessaire à une telle expédition et part, seul et à pied, errer de par les champs à la rencontre de la nature. Pour lui qui a vécu toute sa courte vie dans Paris, le choc est grand lorsqu'il se retrouve confronté à la nature. Il est littéralement possédé par elle et tombe sous son charme.

Transformé par cette expérience, il rentre vite à Paris et décide de faire partager sa passion aux autres. Il ouvre donc le Bio Club, une sorte de club de gym avec une forte teinte de spiritisme pro-nature. Le premier centre de Bio Club s'est ouvert en 2018, et Gontran en possède maintenant plus de 300 dans le monde entier. Grâce à la très faible tendance séditeuse de son discours, et à la grande discrétion dont il fait preuve, il n'a jamais été soupçonné par les URC et a pu étendre tranquillement son influence. Il cherche à convaincre le plus de monde possible que la terre est massacrée par les êtres humains, et qu'il faut à tout prix sauver ce qui peut l'être encore. Les hommes peuvent vivre en symbiose avec la terre, mais pour cela ils doivent apprendre à la respecter. Les clients du Bio Club sont dès leur entrée, sensibilisés aux problèmes de la nature et de la destruction des animaux. Ces informations sont très subtilement distillées afin de ne pas choquer les gens et de ne pas attirer l'attention des autorités. Les clients réceptifs à ces discours sont invités à des séances de Stretching-Yoging qui ne sont en fait que des Séances de Communion avec la Terre, où les participants sont peu à peu embrigadés dans le mouvement. L'unique action des militants du Bio Club est de recruter sans cesse de nouvelles recrues afin que toute la population du bloc nord soit consciente du mal qu'elle fait au bloc sud et à la terre, et revienne sur ses actions. Ils n'agissent pas, et ne font que propager leur doctrine. Ils ne soutiennent aucun groupe ou aucune action illicite ou terroriste, et c'est ainsi qu'ils ont réussi à rester dans leur coin, sans être importunés par les URC. La chaîne Bio Club est une entreprise extrêmement rentable, elle ouvre un à deux magasins par mois, et Gontran est un PDG heureux.

Edgar est un raté, un marginal de la société, rejeté par tous. Il vit dans les égouts et les conduits de service d'un grand centre commercial à la Défense. Il se nourrit des restes des restaurants, vidant les poubelles pour subsister. Lors d'une de ses pérégrinations, il rencontre quelqu'un qui lui fait

découvrir la vraie voie de la vie. Il lui explique que les hommes sont des cafards, suçant la moelle de la terre, la rongant comme des asticots immondes et baveux. Il lui apprend qu'il faut réagir et tuer tous les hommes, la débarrasser de ces parasites qui l'étouffent. Grâce à cet enseignement, sa vie est transformée. Il constitue un petit groupe de sympathisants, appelés les "Toxiques", prêts à combattre pour ses idées. Leurs premières actions sont de tuer des gens dans la rue afin de faire des victimes et de recueillir les premiers fonds. Après ces petits entraînements sans grande importance, ils se lancent dans le sabotage à grande échelle. Ils kidnappent un haut responsable de "Déchetech", une société spécialisée dans le retraitement et l'évacuation de déchets en tous genres et le torturent. Ils apprennent qu'un chargement extrêmement toxique va partir bientôt de l'usine de médicaments de Rhin-Poulenc, à destination de l'Algérie, via Marseille.

Edgar décide de détourner ce camion et, d'inclure son chargement dans les énormes chaînes de fabrication de Sopiké. Le temps que les autorités s'aperçoivent de la source des empoisonnements, des milliers de personnes seront déjà mortes, et c'est toujours ça que la terre aura à supporter en moins. Il met donc un plan sur pied, et se prépare à cette superbe opération. Lors des préparatifs, alors qu'il erre dans une galerie marchande, il tombe sur une conversation pas assez discrète entre deux initiés du Bio Club, qui se préparent à leur prochaine séance de Communion avec la Terre. Reconnaisant là, la patte de l'ennemi, les amoureux des hommes, il décide de détruire le Bio Club. Trop occupé à son projet de contamination des plats préculs, il est obligé de remettre à plus tard la destruction mais ordonne néanmoins à un de ses Toxiques de mettre un petit peu le boxon dans une des séances de Communion avec la Terre, afin d'attirer l'attention des URC qui ne manqueront pas de faire fermer la chaîne de clubs et d'éliminer Gontran.

Aussitôt dit, aussitôt fait, et un de ses hommes se rend sous une fausse identité, grâce à des papiers dérobés à un mort, à une des séances de Stretching-Yoging. Comme la coutume l'exige, il a amené un peu de nourriture afin "d'offrir le fruit de la Terre". Ces gâteaux sont bien sûr empoisonnés, et dès qu'un des joyeux participants commence à se rouler par terre de douleur, il s'éclipse, heureux du travail accompli. L'intoxication fait 4 morts, et Gontran décide, afin de ne pas attirer l'attention des URC, de faire disparaître les corps discrètement.

Malheureusement pour Gontran, une des quatre victimes est un sympathisant du groupe d'égarés des joueurs, qui ne manqueront pas de déceler son absence et d'enquêter à ce propos. Les joueurs vont donc entrer en relation avec

Gontran Bonnefoi, qui fera tout pour les aider à retrouver le responsable de l'empoisonnement. S'il apprend ce qu'Edgar projette de faire avec son camion toxique, il essaiera de faire bouger les joueurs pour qu'ils empêchent cela. Reconnaisant en Edgar un passionné malsain de la nature, un adorateur pervers de la Terre, un massacreur d'être humains, et devant l'ampleur du désastre à venir, il rompra avec sa tradition de non action, et passera à l'attaque, combattant les joueurs si jamais ils refusent d'essayer d'arrêter le massacre. Suivant le type d'égarés qu'ils incarnent, et suivant leur libre choix, les joueurs vont ou pas tenter d'empêcher l'intoxication de millions de personnes. Ils peuvent en effet laisser Edgar agir, ou, pire, l'aider à accomplir son forfait.

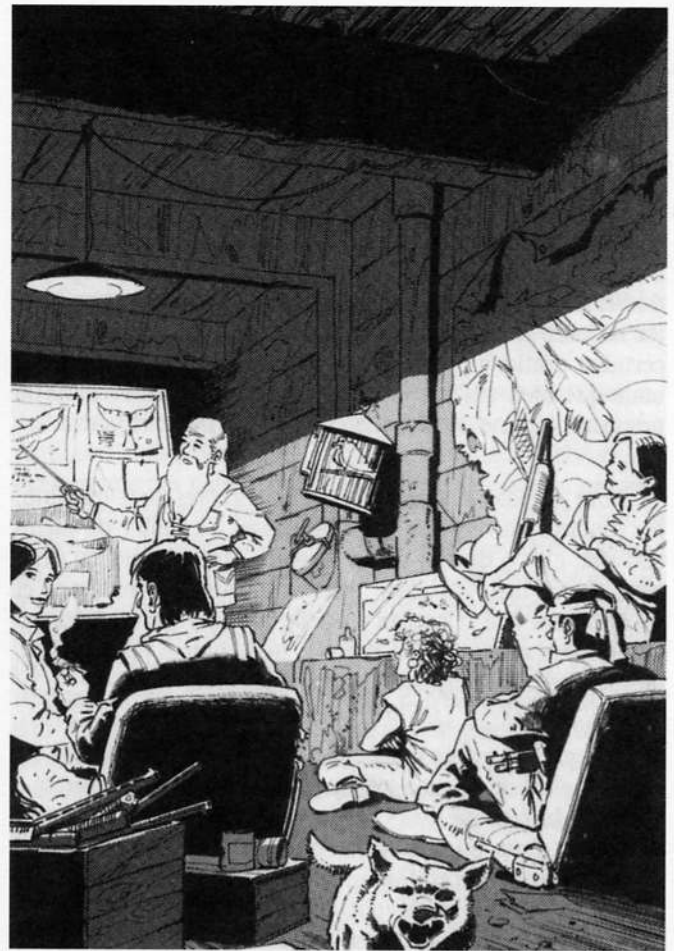
Introduction

Ce scénario est prévu pour un groupe d'égarés débutant, mais le maître de jeu peut tout à fait adapter la puissance des PNJ à celle des joueurs. Il est jouable pour tous les types d'égarés mais le maître de jeu devra veiller à maintenir la cohérence et la logique des motivations des joueurs.

Par un moyen ou un autre, les joueurs apprennent la disparition d'un sympathisant de leur mouvement (quelqu'un qui connaît un peu les idées du mouvement, qui n'agit pas et ne coûte rien en point puisqu'il ne sert à rien, sauf comme introduction pour ce scénario). Ils peuvent l'apprendre par un ami de la victime ou par un membre de la famille d'un des joueurs, etc... L'art et la manière exacte est laissé à l'entière appréciation du maître de jeu, suivant son humeur et le type d'égarés incarné par les joueurs. Ils l'apprennent le 29 janvier au matin. Le disparu est un certain Jack Franck, 26 ans, sondé de son état. Sa femme, Pam est très inquiète, mais n'ose pas prévenir les URC, de peur qu'elles enquêtent d'un peu trop près dans la vie de son mari et qu'elles ne découvrent son passé d'égaré passif. Elle n'a pas vu son mari depuis le 26 janvier au soir. Il est parti vers 21 heures, comme tous les vendredis soirs depuis plus d'un mois. Il n'a bien sûr pas dit où il allait, comme tous les vendredis soir, mais n'est pas rentré vers minuit. Il disait avoir découvert la vérité, et qu'il lui en parlerait dès qu'elle serait prête. Interrogé un peu plus clairement sur ce que Jack faisait, elle se rappelle qu'il a commencé à sortir le vendredi soir, juste après qu'elle lui ait fermement conseillé de faire du sport. L'appartement des Franck est rempli d'appareils de gymnastiques sur lesquels Pamela passe tout son temps libre, et où elle écrit certains de ses articles. Elle ne peut rien dire de plus sur son mari, si ce n'est qu'il était très excité juste avant et après ses réunions du vendredi soir. Les affaires de Jack recèlent de précieuses indications: on y trouve un dépliant et des tickets du Bio Club le plus proche de chez Jack, celui du 37ème Arrondissement.

Le Bio Club du 37ème Arrondissement

C'est dans ce Bio Club, que la tragédie a eu lieu, dans la nuit du 26 janvier. Comme tous les autres Bio Clubs, il s'agit d'un vaste centre dédié au culte du corps. Les membres peuvent venir y pratiquer toutes sortes d'activités absolument



indispensables (c'est ce que dit Gontran) à leur bonne forme. La natation, le body-building, la gymnastique, l'aérobic, le stretching, le yoga, la relaxation, la danse et plein d'autres activités diverses et variées sont ouvertes aux gentils membres. Ceux ci sont encadrés par de joyeux professeurs toujours prêts à leur expliquer le fonctionnement d'un appareil de musculation ou à leur donner de précieux conseils sportifs ou diététiques. Un sauna et un restaurant sont autant de lieux de rencontre une fois l'effort accompli, et chacun vient y montrer son corps musculeux, obtenu à grand coups de "Gravitrone", d'aérobic et d'hormones.

Le responsable de ce Bio Club est Isidore Paulin, et la politique conviviale étant d'une transparence à tout épreuve, les joueurs ne devraient pas avoir de mal à le rencontrer. Il erre dans son club, prodiguant de sages conseils vibrant d'hypocrisie, serrant de ci de là quelques mains moites aux hormones.

Il dit tout ignorer de la disparition, affirmant que Jack est parti vers 23h00 de la réunion de Stretching-Yoging, comme tous les vendredis soirs depuis maintenant plus d'un mois. Les joueurs peuvent voir, avec un jet de communication, qu'il semble gêné par la question et qu'il en sait plus qu'il n'en dit. Il nie en bloc savoir quoi que ce soit, et seules des menaces le feront varier dans ses déclarations. Si les joueurs lui disent qu'ils vont prévenir les URC, ou le menacent de représailles

viriles, il tentera de les calmer et leur dira qu'il va prendre rendez vous pour eux avec le responsable de Bio Club, qui pourra répondre à toutes les questions. Il s'éclipsera alors, non sans les avoir fait passer dans un salon privé, et téléphonera à Gontran Bonnefoi pour lui exposer la situation. Celui ci leur donnera rendez vous le lendemain de leur visite, au siège social de Bio Club, à 17 heures. Isidore leur demandera alors de quitter le Club, mais ne fait rien pour les empêcher de rester. Il refusera, ainsi que tous les employés du Bio Club et tous les initiés, de dévoiler quoi que ce soit sur les séances de Stretching-Yoging, prétextant qu'il faut une certaine pratique du Bio Club avant de pouvoir y accéder, mais que bien sûr les joueurs y seront les bienvenus s'ils prennent la peine de faire des exercices de façon régulière.

Pour accéder aux endroits les plus intéressants du Club, les joueurs doivent, en plus de payer, s'habiller de façon correcte, c'est à dire en tenue de sport. Les habitués du Club connaissent bien sûr Jack, mais sont tous de connivence et ne racontent que la version officielle qu'Isidore leur a apprise. Un jet de communication permet, tout comme pour Isidore, de voir que les témoignages sont peu assurés.

Les clients occasionnels, ou les habitués non-initiés ne sont absolument pas au courant mais sont tout à fait prêts à discuter du malaise que chacun ressent à différents degrés. Ils savent tous que seuls les habitués, ou ceux qui sont choisis par la direction peuvent faire des séances de Stretching-Yoging, mais tout le monde ignore en quoi cela consiste. Ils sentent très bien que les initiés et le personnel ont un problème, mais nul ne sait de quoi il retourne. Si les joueurs entrent dans les conversations naturellement et font montre d'une grande confiance vis à vis de leurs interlocuteurs, ceux ci leur diront sous le sceau du secret que plusieurs grands habitués n'ont pas été vus au club depuis trois jours. Ils pourront même obtenir les noms des personnes manquantes: Jack Franck, Albert Foshag, Tom Walfisz et Pierre Salah. Ils ne connaissent pas les adresses des dites personnes, mais les joueurs peuvent les obtenir en regardant, illégalement et discrètement dans le registre informatique du Club. S'ils n'y arrivent pas ou s'ils n'y pensent pas, ils peuvent essayer l'annuaire, mais avec la population de Paris, ils risquent d'avoir du mal à les trouver. De toutes façons, les familles des disparus ignorent tout des activités illicites du club et des raisons de la disparition des leurs, néanmoins elles n'ont pas prévenus les autorités de peur que les disparus n'aient commis quelque irrégularité. En regardant dans le fichier du club, ce qui implique d'abord d'éloigner sous un prétexte quelconque la secrétaire réceptionniste qui s'en occupe, les joueurs pourront, avec un jet de scan, remarquer un nom qui est étrangement entouré. Une lecture en détail de la fiche fournit les renseignements suivants:

Jean Légier

27 voie Jean Laurent niveau -3, 75089 Paris

Inscrit le 03 janvier 2040

Signe Particulier: Handicapé mental

Interrogés sur cette personne, les clients habituels affirmeront ne l'avoir jamais vu et, même sans jet de communication, les joueurs verront qu'ils mentent et que ce problème les touche gravement. Chez les clients occasionnels et les non initiés, la réaction est toute autre. Ils ont vu cet étrange personnage qui, bien que nouveau venu, s'est tout de suite passionné pour les cours de Stretching-Yoging. C'est un homme grand, très bien bâti, au regard fuyant et un perpétuel sourire aux lèvres. Il vient toujours avec des gâteaux faits maison avec de la farine non traitée. Tout le monde l'apprécie bien, mais il n'est pas venu depuis quelques jours. Si l'on mentionne un éventuel handicap mental, tout le monde ouvrira de grands yeux ronds d'incompréhension, Jean est étrange mais pas débile.

Chez Jean Légier

27 voie Jean Laurent, niveau -3, 75089 Paris

Jean Légier, handicapé mental, est mort depuis un an, assassiné dans le métro par les Toxiques. Ils attaquent en effet les handicapés incapables de travailler afin de toucher leurs indemnités et leurs allocations. Ils lui ont dérobé ses papiers, ont caché son corps et vont tous les mois chez lui percevoir ses primes d'invalidité. Etant seul dans la vie, sans famille et sans travail, personne n'a rien remarqué, et c'est comme cela, entre autre, que les Toxiques gagnent de l'argent tout en poursuivant leur but ultime. Son appartement est vide et les joueurs y trouvent, une fois la porte fracturée ou forcée, les renseignements suivants: des papiers officiels de Jean Légier (carte d'invalidité, carte orange abimée et hors d'usage procurant tout son état civil et des photos de lui), des signes évidents que son appartement n'est plus utilisé depuis longtemps, bien qu'une partie de son courrier soit ouvert. La plupart du courrier est constituée par des envois publicitaires sans importance, et jamais antérieurs à Janvier 2039. Les joueurs peuvent voir les lettres officielles de l'Organisation Mondiale de la Santé, qui accompagnaient ses chèques d'invalidité.

Les chèques ont bien sûr disparu. En examinant les dates de réception du courrier, ils peuvent s'apercevoir que les chèques sont tous perçus le 30 ou le 31 de chaque mois. Dans les papiers de Légier, ils peuvent facilement trouver sa banque, la Banque Parisienne d'Epargne, et son agence la plus proche. Les joueurs peuvent se connecter par minitel jusqu'à cette agence, et grâce au numéro secret du compte, affiché sur un Post-it près du minitel, regarder tout le compte. Les registres informatiques de la banque indiquent que depuis janvier 2039, les chèques d'invalidité sont déposés tous les 30 ou 31 du mois et sont tout de suite prélevés en espèces. Cette opération est effectuée par minitel depuis l'appartement, et les sommes sont prélevées par un homme ayant une procuration de monsieur Légier. Cet homme s'appelle Paul Lumin, habitant le 56 souterrain Alphonse Allais -7 à Paris, 52ème Arrondissement. Avant janvier 2039, les chèques étaient déposés de façon irrégulière et étaient rarement prélevés en espèces, par Jean lui même.

Les voisins ont remarqué que Jean n'est plus là depuis maintenant un an. Questionnés intelligemment, et avec un bon prétexte, ils disent avoir vu plusieurs fois un étranger très discret entrant tard le soir occasionnellement dans l'appartement. Si les joueurs évoquent la possibilité que l'étranger ne vienne qu'en fin ou en début de mois, les voisins acquiesceront mais n'y penseront pas d'eux mêmes. Le propriétaire de l'immeuble ne s'occupe de rien, le loyer étant pris en charge par l'état, il est payé normalement.

Si les joueurs ont la bonne idée d'attendre que le fameux Lumin vienne prélever les chèques, ils pourront l'appréhender directement. Lumin vient le 31 janvier vers 21h00. Il est seul, et n'est pas sur ses gardes, sauf si les joueurs ont fracturé la porte auquel cas il entre avec son arme à la main, en tireur. S'il n'est pas dérangé, il effectue sa routine mensuelle. Il prend le chèque du mois, se branche sur le minitel, effectue le virement, se donne la procuration, et rentre chez lui. Le lendemain, il va à l'agence de la Banque Parisienne d'Epargne pour prendre le liquide. Pour sa réaction, si les joueurs le prennent, voir le paragraphe "Chez Paul Lumin".

A la Banque Parisienne d'Epargne

La possession de papiers officiels ou une histoire plausible, en rapport avec le handicap de Légier et son incapacité "supposée" à s'occuper de son compte, permettent d'accéder au dit compte. Les registres informatiques de la banque indiquent que depuis janvier 2039, les chèques d'invalidité sont déposés tous les 30 ou 31 du mois et sont tout de suite prélevés en espèces. Cette opération est effectuée par minitel par monsieur Légier, mais un homme grand et discret venait retirer l'argent, après que monsieur Légier lui ait donné l'autorisation par minitel. Cet homme s'appelle Paul Lumin, résidant au 56 souterrain Alphonse Allais -7 à Paris, 52ème Arrondissement. Avant janvier 2039, les chèques étaient déposés de façon irrégulière et étaient rarement prélevés en espèces. A l'ouverture de l'agence, le 1er février, ils voient Paul Lumin prélever l'argent. Ils ne sont pas obligés de le reconnaître, mais vu son air bien particulier, un jet de scan permet de le remarquer.

Le rendez vous avec Gontran Bonnefoi

Gontran reçoit les joueurs avec une certaine nervosité. Il sait parfaitement que s'ils parlent, lui et tout son groupe peuvent être arrêté par les URC. Il espère régler l'affaire au plus vite et sans vagues.

Si les joueurs affirment qu'ils veulent juste retrouver Jack, et qu'ils n'ont rien à voir avec l'empoisonnement, Gontran leur fournit tous les renseignements qu'il possède sur l'affaire et leur demande de trouver les responsables. Il est prêt à les payer s'ils le demandent et est enchanté s'il arrive à engager des "détectives" comme les joueurs. Si les joueurs se montrent fair-play et confiants, il le sera aussi, et fera tout pour les aider.

Si les joueurs laissent planer un doute sur leur responsabilité dans l'empoisonnement, il se montrera intraitable. Il cherchera par tous les moyens à s'assurer de leur silence, quitte à obtenir suffisamment de renseignements sur eux pour pouvoir les dénoncer aux URC.

En cas de comportement agressif ou de demandes inconsidérées, il coopérera, mais à contre coeur. Il leur donnera tous les renseignements ou presque, et cherchera à tous prix à les envoyer aux casse pipe contre les responsables de l'empoisonnement qu'il pense, et à raison, forts dangereux.

Il sait bien sûr qui a commis l'empoisonnement, mais ne sait pas pourquoi. Il s'agit de Jean Légier, nouveau membre dans son club (voir le Bio Club). Cet homme a délibérément empoisonné des participants, et s'est éclipsé juste au moment des premiers symptômes. Il donne une description que le professeur de Stretching-Yoging lui a communiqué: l'homme est grand, bien bâti, a le regard fuyant et semble très assuré. Il est énigmatique et semble s'être passionné pour la théorie du Bio Club. Il participait beaucoup aux séances, soulevant sans cesse des problèmes intéressants. Il est de toute évidence particulièrement intéressé par la nature et la façon dont les êtres humains la traitent. Il s'est inscrit au Bio Club sous le nom de Jean Légier, et a présenté une carte d'identité comme l'exige le règlement. Son adresse est 27 voie Jean Laurent niveau -3, 75089 Paris. Gontran a envoyé voir à l'adresse indiquée, mais personne ne répond et l'appartement semble désert.

Gontran demande aux joueurs de bien vouloir déterminer qui est cette personne et le pourquoi de son action. Il est prêt à payer pour cela, arguant qu'il n'est pas capable de le faire lui-même et que personne dans sa société ne le peut.

Chez Paul Lumin

56 souterrain Alphonse Allais -7 à Paris, 52ème Arr.

Paul Lumin vit seul dans son appartement, et n'y est pas souvent. Le jour il travaille dans une petite société de son quartier, et le soir, il va généralement aux réunions des Toxiques ou en mission pour eux.

Son appartement ne révèle pas grand chose d'intéressant, à part des pièces d'identités et des documents officiels appartenant à 62 personnes tuées par les Toxiques et portées officiellement disparues pour quelques unes d'entre elles. Les joueurs peuvent par la suite profiter de cette mine d'or. Ils n'auront plus de problème de faux papiers et d'approvisionnement en argent frais, dans une certaine limite. Ils peuvent aussi trouver un étui de JB-007 et des munitions. Il n'y a rien permettant de remonter jusqu'à Edgar, et les joueurs doivent attendre que Paul rentre chez lui afin de l'intercepter.

S'ils sont rentrés sans laisser de traces, Paul n'est pas sur ses gardes, et se rend immédiatement. Dans le cas contraire, il rentre avec son pistolet à la main et tire sur tout

ce qui bouge. S'il est confronté à trop forte partie, il fuira à toutes jambes, laissant les joueurs en rade et en manque de pistes. Il leur donnera le strict minimum d'informations pour qu'ils le laissent tranquille, et essaiera de ne pas parler du plan Sopiké. Afin qu'ils le lui lâchent un peu la grappe, il leur donnera l'adresse d'Edgar, à savoir Tour Borision, 18ème étage Paris 11ème Arrondissement.

Chez les Toxiques

Tour Borision, 18ème étage, Paris 11ème Arr.

L'appartement est à la fois le siège de la société Intox et la résidence personnelle d'Edgar. Il y est en permanence et est toujours entouré par au moins quatre "toxiques" chargés de l'aider et de le protéger. Ils jouent le rôle des assistants du patron M. Grandjean, lorsque des étrangers leur rendent visite. M. Grandjean adore discuter et est donc prêt à recevoir les joueurs.

Il nie bien sûr tout en bloc, et les joueurs doivent, pour obtenir des informations, le menacer, lui et ses gorilles, et éventuellement faire usage de la force. Une fois mis en position d'infériorité, Edgar est bien obligé de parler. Si les joueurs semblent sérieux et prêts à le tuer, il fera tout pour sauver sa peau, allant jusqu'à promettre tout et n'importe quoi. Les joueurs devront faire le tri entre tout ce qu'il dit, car il fait preuve d'un débit de parole absolument effrayant.

Il leur raconte donc le plan et leur donne, s'ils insistent, l'endroit où a lieu l'attaque, ou si elle a déjà eu lieu, l'endroit où est caché le camion. Si l'attaque n'a pas eu lieu et que les joueurs le demandent, il peut leur donner l'endroit où sont cachés les Feral Boys.

Après le 2 février, le plan est achevé, et Edgar raconte n'importe quoi pour éviter qu'ils ne puissent prévenir le monde entier. Les joueurs doivent donc mener un interrogatoire serré pour apprendre la vérité. Menacer et même exécuter des Toxiques ne le gêne pas, et ne constitue pas vraiment une solution au problème. Par contre, les interroger eux est une bonne idée, car ils sont beaucoup moins subtils qu'Edgar.

Si les joueurs le menacent ou lui montrent de façon irréfutable qu'il en ont après lui et qu'ils savent beaucoup de choses, Edgar essaiera de les convaincre de l'aider à exécuter son plan. Il leur démontrera par A plus B tout l'intérêt qu'ils ont à l'aider à massacrer des milliers d'innocents.

Il est même prêt à retarder son exécution, si les joueurs le lui demandent afin de mettre au point un chantage au monde entier ou autre. S'ils acceptent, il leur révèle tout et leur demande de le laisser agir le plus possible. Bien que cela lui coûte beaucoup il est prêt à faire de multiples concessions pour que son plan marche. Les joueurs doivent comprendre que ce plan apporté tout chaud, est une véritable aubaine, ou s'ils sont un tant soit peu humains, une véritable horreur.

Réaction de Gontran Bonnefoi

Si les joueurs préviennent Gontran du projet d'empoisonnement, il sera absolument effrayé, et fera tout pour inciter les joueurs à empêcher le massacre. Il leur offrira la lune pour qu'ils agissent, et s'il a un quelconque doute sur leurs intentions, il enverra ses hommes pour essayer de les tuer, ou, s'il est sûr de ne pas être pris appellera les URC. Si les joueurs se montrent hésitants ou franchement contre le fait d'attaquer Edgar, ils seront donc dans la merde.

L'attaque du camion

Le camion transportant les déchets est ce qu'on appelle un train routier. Il s'agit d'un énorme tracteur routier tirant quatre remorques de 50 tonnes chacune. C'est un convoi absolument énorme, et la conduite de cet engin n'est pas laissée au premier routier venu. Il ne faut pas moins de cinq chauffeurs, un dans le tracteur et un par remorque, assistés chacun d'un copilote pour que tout se déroule dans le calme. L'ensemble se déplace à plus de cent kilomètre heure et ne peut rouler vraiment que sur les immensités désertes que sont les autoroutes inter-mégapoles. Des voies spéciales existent cependant dans les mégapoles afin de permettre au train routier d'accéder jusqu'à son site de chargement. Le train part de l'usine de Déchetech le 31 janvier à 8h et traverse tout doucement Paris en suivant sa voie spéciale.

C'est à 15h, alors qu'il n'est qu'à cinquante kilomètres de Paris, sur l'autoroute du soleil, qu'il se fait attaquer par les Feral Boys payés par Edgar. Ceux-ci se contentent de grimper sur le train en sautant depuis leur véhicules, d'y placer des charges d'explosifs fournies par Edgar, et de prévenir par radio le train, que s'il ne s'arrête pas, il saute. Le train s'arrête donc et les Feral Boys lui font faire demi tour, après avoir exécuté les chauffeurs et leur avoir dérobé leurs plaques d'identité et leurs uniformes.

Les faux chauffeurs se dirigent alors avec le train vers l'entrepôt de Sopiké, où des membres payés par Edgar le réceptionnent.

Le camp des Feral Boys

Les Feral Boys ont exceptionnellement établi leur camp à proximité de Paris, dans les entrepôts d'une ferme appartenant à un "ami" d'Edgar. Ils sont très contents d'être pleinement en sécurité, et enthousiasmés à la perspective d'attaquer le camion, attaque qui constitue un coup d'une extrême audace. La ferme fonctionne normalement, et les employés refusent de laisser pénétrer les joueurs, à moins qu'ils ne disent venir de la part d'Edgar. Aux abords de la ferme, qui couvre quand même 4 hectares avec tous les bâtiments, un jet de scan permet de repérer des Feral Boys, facilement reconnaissables à leur allure et leurs vêtements. Si les joueurs le font remarquer ou font mine d'être au courant de leur présence, sans préciser qu'ils viennent de la part d'Edgar, les employés vont prévenir les Feral Boys, qui se feront un plaisir d'éliminer des témoins gênants.

Si les joueurs se défendent bien lors du combat, ou s'ils ont prétendu venir de la part d'Edgar, ils sont amenés jusqu'au chef de la bande. Celui-ci trône sur son camion, au milieu de l'entrepôt bruyant et plein de véhicules qui constitue le refuge de ses ouailles. Il parle librement de l'attaque du camion, et, si elle n'a pas eu lieu, est prêt à engager les joueurs. Si le camion n'a pas été livré, il refusera de laisser partir les joueurs et les gardera pendant trois jours après la livraison, afin qu'ils ne puissent pas gêner le plan, dont il ignore tout, mais c'est une des conditions prévues par Edgar. Les joueurs ont alors trois solutions:

- Combattre et essayer de s'enfuir par la force. Cela est possible mais particulièrement risqué.

- Jouer le jeu et tenter de s'enfuir par la ruse. C'est là aussi possible mais le maître de jeu doit essayer de leur rendre la tâche difficile. De plus, même une fois l'évasion réussie, les Feral Boys peuvent les poursuivre à travers les routes, mais ne s'approcheront pas à moins de cinquante kilomètres de Paris. Chaude poursuite en perspective.

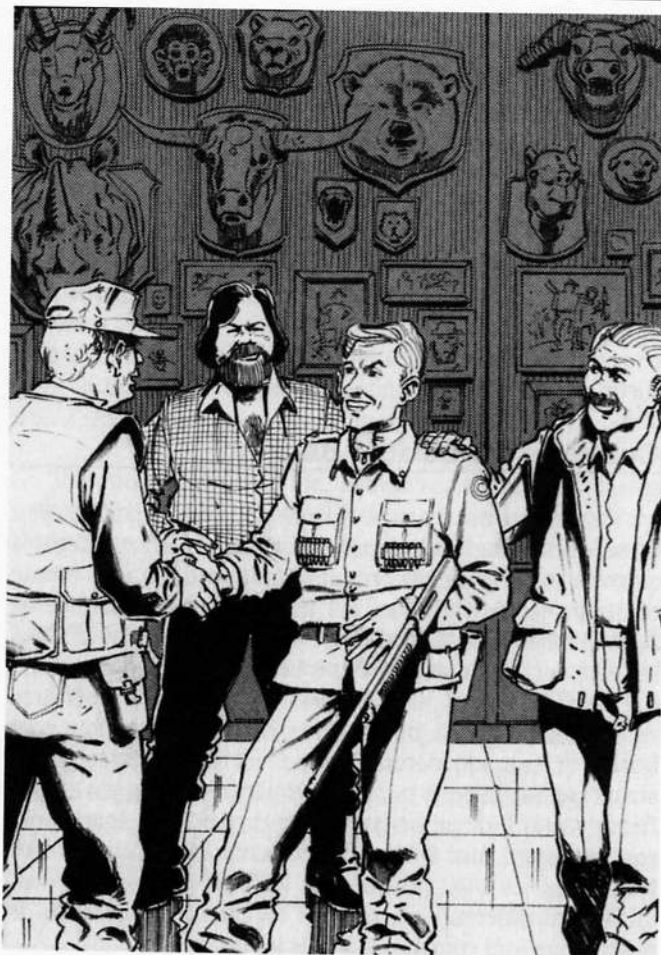
- Protester avec véhémence. Le Chef des Feral Boys leur donne alors la possibilité de s'en aller bravement. Pour cela un des joueurs doit vaincre en combat singulier au couteau, un des guerriers de la tribu. Si le joueur gagne, ils peuvent partir, s'il perd, ils n'ont plus qu'à essayer une des solutions décrites au dessus.

Dès que les joueurs partiront, avant ou après le délai des trois jours, les Feral Boys quitteront la ferme aussitôt qu'ils se seront aperçus de leur départ.

L'entrepôt Sopiké

L'entrepôt Sopiké où le camion est gardé et lentement déversé dans les stocks de produits prêt à l'envoi, est situé dans le 56ème arrondissement, en bordure de Paris. Il s'agit d'un gigantesque entrepôt entièrement automatisé, où seulement 27 personnes gèrent le stock et les envois. 8 hommes d'Edgar aident le chef de l'entrepôt, Robert, à la solde d'Edgar, à se faire obéir et à exécuter le plan. Le patron est tellement crédible que les employés ne se doutent de rien et ils croient vraiment que le camion Déchetech déverse un nouvel agent édulcorant indispensable à une bonne hygiène dentaire. Quatre des hommes d'Edgar se trouvent dans le poste de contrôle de l'entrepôt et le surveillent en permanence grâce aux caméras (équipées d'infrarouge). Si les joueurs s'approchent de façon décontractée, prétextant venir de la part d'Edgar, ou s'ils viennent vraiment de la part d'Edgar, les gardes les laisseront passer.

Ils seront amenés au chef qui refusera de changer quoi que ce soit au plan sans l'ordre express et certifié d'Edgar. Si les joueurs insistent ou ont l'air convaincant, il téléphonera à Edgar afin d'entendre de sa bouche la confirmation de l'ordre. S'ils ne peuvent joindre Edgar, les joueurs devront réussir jet de communication sur jet de communication, le tout accompagné d'un Role-Playing intense s'ils veulent le



faire changer d'avis, même sur le plus petit point de détail. Si les joueurs s'engueulent un peu trop fort avec lui ou s'ils laissent échapper quelques phrases maladroites, les employés essaieront de s'échapper discrètement ou de prévenir les URC de l'horreur de la situation.

Les joueurs peuvent aussi choisir d'attaquer l'entrepôt, mais doivent alors vraiment faire un plan particulièrement bien au point pour réussir. De plus ils doivent expliquer ensuite aux employés le pourquoi de la fusillade s'ils ne veulent pas voir ceux-ci partir, refuser de travailler ou, pire, prévenir les URC.

Le résultat de l'intoxication

Le camion met deux cents heures à se déverser complètement dans les stocks. Les premiers stocks arrivent sur le marché 24 heures après leur empoisonnement, les acheteurs les consomment en environ 24 heures, et le temps que le poison fasse effet (24 heures) et que les URC retrouvent le lien entre tous les cas d'empoisonnement (24 heures) et remontent jusqu'à l'entrepôt (4 heures) les joueurs ont eu le temps d'intoxiquer un grand paquet de monde.

Les URC n'arrivent donc que 4 jours et 4 heures après les premiers versements, mais les gens sont prévenus de ne plus acheter les produits Sopiké au bout de quatre jours piles ou

presque, par la radio. Les joueurs doivent donc se rendre compte au bout de quatre jours, en écoutant la radio, que leur plan est éventé et qu'ils doivent partir. S'ils ne partent pas dans les deux heures, les URC arrivent, et à moins d'une idée de génie, les joueurs sont cuits: plus de 300 screwdrivers encerclent l'entrepôt.

Quatre jours d'empoisonnements à la barquette piégée, font quand même plus de 100 000 victimes, ce qui n'est après tout pas si mal, si le but des joueurs est bien de tuer le plus de monde possible. S'ils ont empêché ce massacre, personne ne sera au courant, et les joueurs auront trimé dur, dans la sueur et le sang, héros oubliés d'un monde indifférent.

Conseils au maître de jeu

Comme tous les scénarios pour les égarés, son déroulement exact varie énormément suivant le type d'égarés que vos joueurs incarnent. Il demande donc une bonne connaissance de l'intrigue, qui ne constitue qu'une toile de fond détaillée, afin de pouvoir réellement le faire jouer. Tous les éléments pour assurer une bonne partie, sans travail préparatoire, ont été inclus, et c'est un scénario véritablement prêt à jouer, même si nombre de choix sont libres, et que son déroulement n'est pas linéaire. Cette structure est imposé par le type particulier de jeu qu'est Heavy Metal lorsque les joueurs incarnent des égarés, car contrairement aux autres jeux comme INS/MV ou Heavy Metal avec les URC, les rôles et les buts des joueurs sont totalement différents et très peu de caractéristiques ou de motivations sont communes à tous les groupes.

Renseignements techniques sur toutes les personnes non jouées et pas forcément vivantes

Ginette "Pamela" Franck

Née, Ginette Weiss, le 30 avril 2013 à Strasbourg 17ème Arrondissement
1m 75, 65 Kg, Brune aux yeux marrons

CO	FO	RE	VO
4	5	6	3

Talents: Connaissance du sport 6 (18%), pratique du sport 4 (16%)

Matériel: Matériel de sport en tout genre

Ginette est une charmante femme active et sportive. Elle est journaliste sportif indépendante, et teste beaucoup d'appareils de mise en forme chez elle. La disparition de son mari la gêne énormément, car elle sent que cela a un rapport avec ses activités du vendredi soir, activités dont elle ignore tout, mais dont elle pense qu'elles ont rapport avec son obsession pour le sport. Elle l'a en effet poussé de toutes ses forces pour que comme elle, il fasse du sport.

Isidore Paulin

Né le 23 août 2015 à Marseille, 87ème Arrondissement
1m 67, 78 Kg, Brun aux yeux marrons

CO	FO	RE	VO
5	6	7	4

Talents: Connaissance du sport 6 (24%), Pratique du sport 5 (25%), Connaissance de l'administration 4 (16%), connaissance de la nature 5 (20%)

Matériel: Vêtements de sport

Isidore est un fanatique de la forme et du sport. Il est très content de son travail, et conscient du grand rôle qu'il joue dans la lutte pour la vie et la sauvegarde de la terre. L'empoisonnement lors de la séance de Stretching-Yoging est une catastrophe qu'il essaye désespérément de circonscrire. Il sait que toute l'organisation du Bio Club peut tomber à cause de cela. Il déchargera toute la responsabilité sur Gontran en lui demandant de voir les joueurs, si ceux ci font mine de vouloir enquêter sérieusement. Sachant très bien que toute cette affaire est le fait d'un groupe ou au moins d'un être résolu et volontaire, il prend toutes les menaces au sérieux.

Gontran Bonnefoi

Né le 12 mai 1990 à Paris 32ème Arrondissement
1m 68, 67 Kg, Brun aux yeux bleus

CO	FO	RE	VO
3	5	4	10

Résumé chronologique des faits passés et à venir

2018	Ouverture du premier Bio Club
2038	Révélation d'Edgar sur la vraie voie
2039	12 décembre Kidnapping de Marcel Branchie, Commercial de Déchetech
	14 décembre Assassinat déguisé en accident de Marcel Branchie
	15 décembre Début de la préparation du plan
	21 décembre Jack entre pour la première fois au Bio Club
	23 décembre Première séance de Stretching-Yoging pour Jack
2040	02 janvier Edgar découvre que le Bio Club est un groupe d'égarés pro-Terrestre
	03 janvier Un des Toxiques entre au Bio Club
	26 janvier Séance de Stretching-Yoging meurtrière
	29 janvier Les joueurs apprennent la disparition de Jack Franck
	31 janvier Attaque du convoi de déchets à la sortie de Paris
	02 février Intoxication des chaînes Sopiké

Talents: Connaissance de la nature 8 (80%), Communication 5 (50%)

Bien qu'obsédé par son but ultime de prévenir discrètement le monde que la nature est en danger, Gontran est très loin d'être un égaré terroriste, avide de destruction et de sang. Il est rationnel et déterminé, uniquement concentré sur son but, indifférent ou presque aux événements extérieurs. Contrairement à la plupart des chefs de mouvements secrets, il ne combat pas, et n'ayant pas conscience, même vaguement, du plan Hopson, il n'éprouve aucune émotion particulière contre les URC. Il les craint comme toute la population mais sait que leur présence est obligatoire pour le bien être et la sécurité de tous. A part en ce qui concerne le tiers monde et la nature, il croit la télé et est un citoyen quasiment normal. Il déteste la violence et les groupes terroristes dont il entend parler dans les médias. Il a été contacté plusieurs fois par des groupes d'Eco-Guerrilla et de Tiers-Mondistes, mais a toujours refusé leurs propositions et en a même dénoncé anonymement plusieurs parmi les plus violents.

L'affaire de l'empoisonnement le préoccupe fortement car il craint pour la survie de ses sociétés et de sa mission sacrée. Il est donc très prudent, croyant au départ qu'ils sont responsables et qu'ils viennent le faire chanter. Sa réaction dépendra beaucoup de la façon dont se présenteront les joueurs et du type d'égarés qu'ils sont. Il déteste les groupes violents et racistes, mais de toute façon prêt à négocier avec n'importe qui puisque sa vie est en danger.

Il reste très flou sur les activités du Bio Club, sauf si les joueurs présentent eux mêmes des dispositions pour le respect de la nature. Il leur explique alors le but de son Club et de sa croisade contre la pollution, demandant éventuellement aux joueurs de le rejoindre. Si les joueurs acceptent, et qu'ils résolvent le problème avec compétence, il est même prêt à leur fournir régulièrement de l'argent et des planques pour les aider dans leurs actions, tant qu'elles ne sont pas inutilement violentes et ne frappent que des cibles précises.

Les gorilles du Bio Club

CO	FO	RE	VO
3	8	7	4

Talents: Connaissance de la nature 4 (16%), Combat 5 (35%), Défense 4 (28%)

Les gorilles du Bio Club sont les joyeux membres, ou gentils moniteurs que Gontran envoie avec les joueurs pour régler le problème de l'intoxication. Ils ne sont pas très puissants mais ont vraiment envie d'empêcher l'intoxication et font tout pour réussir.

Jean Légier

Né le 23 mars 2016 à Paris 37ème Arrondissement
1m56, 82 Kg, Brun aux yeux marrons, polyhandicapé

Jean Légier est mort, mais les joueurs peuvent apprendre les renseignements suivant à l'état civil s'ils ont un contact suffisamment bien placé, ou plus simplement, dans son appartement. Abandonné par sa famille, Jean a été laissé libre de ses mouvements, une fois sa majorité atteinte, les médecins ayant jugé qu'il n'était pas suffisamment handicapé pour rester dans un foyer. Il a été tué le 16 janvier 2039, à la station Chatelet, par les Toxiques. Son corps n'ayant pas été retrouvé, et personne n'ayant signalé sa disparition, il est officiellement vivant.

Jacques "Jack" Franck

Né le 26 avril 2014, à Paris 24ème Arrondissement
1m72, 75Kg, Châtain aux yeux marrons

Jacques était un faible, complètement bouffé par sa femme, obsédée par le sport. C'est pour lui échapper qu'il est devenu sympathisant du groupe des joueurs, sans jamais vraiment être convaincu de cet engagement. C'est avec le même manque de conviction qu'il s'était lancé, presque par hasard, dans les séances de Stretching-Yoging du Bio Club. Il a été tué par les gâteaux empoisonnés, et son corps a été brûlé dans les sous sols du Bio Club.

Paul Lumin

Né le 5 février 2011, à Toulouse 12ème Arrondissement
1m 88, 86Kg, Brun aux yeux marrons

CO	FO	RE	VO
6	3	4	5

Talents: Communication 3 (15%), Arme à distance 5 (30%).

Matériel: JB-007, faux papiers

Paul est le responsable de la mission Bio Club, mission qui lui a été confiée personnellement par Edgar. Il s'est servi pour entrer au Bio Club de la carte d'identité de Jean Légier, dont il prélève lui même l'argent avant de le reverser aux Toxiques. Il vit tranquillement à Paris, et travaille dans la journée comme commercial dans une petite société dans son quartier. Il exécute ses travaux pour les Toxiques la nuit, et s'en accomode parfaitement. Il est célibataire et passe tout son temps libre avec les Toxiques. Comme tous les autres Toxiques il a été converti par Edgar lui même et le considère comme le chef absolu. Il n'est pas particulièrement violent, et préfère effectuer les missions secondaires du groupe, comme le prélèvement des "impôts".

Les Feral Boys (32 hommes, 25 femmes, 17 enfants)

CO	FO	RE	VO
6	4	9	3

Talents: Conduite 5 (30%), Scan (15%), Arme à distance 6 (36%), Connaissance de la France rurale 4 (12%), Pratique de la France rurale 4 (24%), Arme de contact 4 (36%).

Matériel: Machette (x60), Citizen-Gun (x21), Warmaker (x17), RSsnake (x5), HAN Day (x2), MF War (x3), Tachyon 2040 (x15), Zoll Truck (x8).

Ces Feral Boys obéissent tous à Ours, leur chef incontesté. Ils ont accepté d'attaquer le camion en échange d'armes, de munitions et d'explosifs dont Edgar leur a déjà avancé une partie. Ils sont peu violents en temps ordinaire et sont plus des nomades du 21ème siècle qu'une bande de pillards assoiffés de sang. Ils sont très contents de rester dans la ferme, car ils y sont en sécurité et au chaud, et c'est pourquoi ils gardent les joueurs le plus longtemps possible afin de ne pas avoir à déménager.

Edgar Grandjean

Né le 1er avril 2010 à Paris 26ème Arrondissement
1m 75, 86 Kg, Blond aux yeux bleus

CO	FO	RE	VO
3	4	4	10

Talents: Connaissance de la nature 6 (60%), Connaissance des égarés 6 (60%), Communication 8 (80%)

Edgar est le chef des Toxiques, et le fondateur. Il dirige son groupe depuis son appartement de Paris, prenant toutes les décisions. Il veut ni plus ni moins l'anéantissement de la race humaine toute entière, et n'a pas compris que la réussite de son plan passe par sa propre mort.

L'idée de cette vaste entreprise lui a été inspirée par une personne qu'il a rencontré lors d'une pérégrination dans les égouts. Depuis cette rencontre, en 2038, sa vie a été transformée. Il est sorti des égouts, et a monté une petite société complètement bidon, qui ne vit que grâce au vol et à l'extorsion de fond.

Ces Toxiques n'ont pour l'instant pas fait plus d'une centaine de victimes, et Edgar compte bien commencer le génocide humain par son opération Sopiké. Il n'agit pas lui-même, et reste en permanence dans son bureau à donner ses ordres et à recevoir des rapports.

Il est froid et très déterminé, et bien que fanatique, fera tout pour survivre, car il sait très bien que son projet ne peut être réalisé s'il est mort.

Les Toxiques (32)

CO	FO	RE	VO
7	6	5	4

Talents: Arme à distance 5 (35%), Communication 2 (8%), Connaissance de la nature 4 (16%)
Matériel: Rfuego (x32), Citizen-Gun (x20).

Les toxiques sont les hommes de main d'Edgar. Ils sont à la fois chargés de le protéger et d'exécuter des opérations mais aussi ses envoyés dans le monde extérieur. Ils ne sont pas fanatiques mais apprécient vraiment de tuer pour le plaisir. Ils travaillent à mi temps, leur niveau de vie étant assuré surtout par les salaires de la société d'Edgar.

Celui-ci les a convaincu que la terre est malade et que l'homme est le microbe responsable, et ils veulent donc tuer le plus d'humains possible, mais ne sont pas assez bêtes pour le faire n'importe comment. Ils cherchent avant tout à rationaliser leur massacre. Même si cette théorie ressemble à s'y méprendre à celle de Hopson, il n'est pas question qu'il accepte que qui que ce soit se substitue à lui dans sa grande quête pour la création de l'Eden. De toutes façons, les Toxiques sont fous et l'Ordinateur Central, s'il cherche quelquefois à s'allier avec des êtres humains, préfère le faire avec des individus simples ou au contraire avec des humains très intelligents, ce qui n'est pas leur cas!

Ush Riders

(le groupe)

	Coût
Type:	- Feral-Boys
Membres:	- 1 Membre Vétéran 30
	- 56 membres expérimentés 840
	- 17 membres débutants 85
Planque:	- Maison en dehors d'une mégapole 10
Relations:	- Anti-Robot (CRI-04, Fiable) 20
Points cadeaux:	- 2.030.000 (déjà dépensés) 406
TOTAL	1391

Les Toxiques

(le groupe)

	Coût
Type:	- Eco-Guérillas
Membres:	- 1 membre expérimenté 15
	- 32 membres moyens 320
Planque:	- Maison en banlieue 10
Relations:	- Economique (Fiable) 20
Points cadeaux:	- 310.000 (déjà dépensés) 62
TOTAL	427

Stretching-Yoging Club

(le groupe)

	Coût
Type:	- Eco-Guérillas
Membres:	- 20 membres débutants 100
	- 10 membres moyens 100
Planque:	- Maison dans une mégapole 0
Relations:	- Economique (Fiable) 20
Points cadeaux:	- 100.000 (déjà dépensés) 50
TOTAL	270

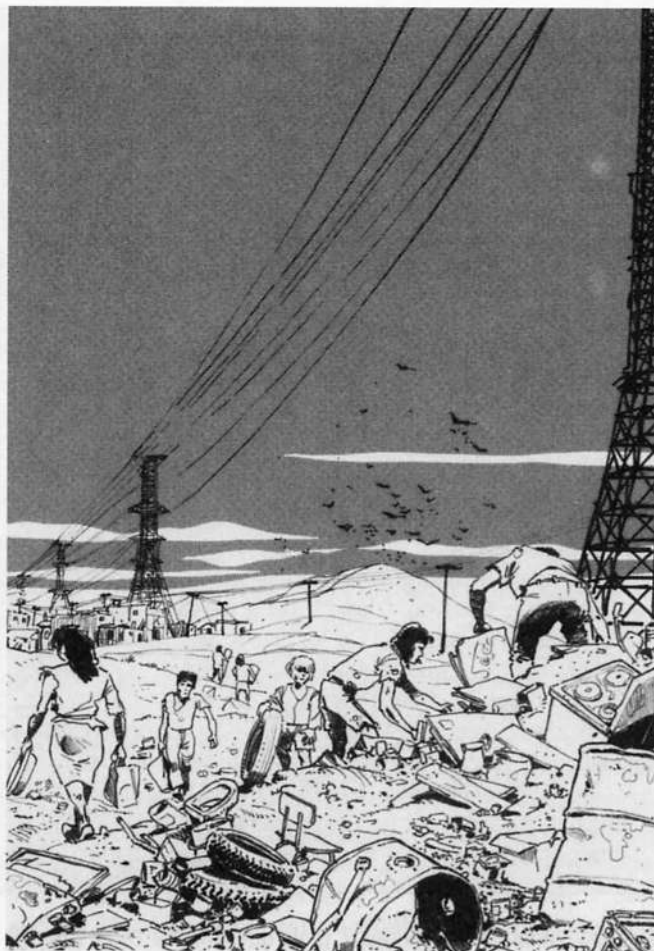
1.5.0 Le Père Noël est une ordure

Scénario pour URC / Egarés

L'histoire jusqu'à présent

René Martin est un scientifique zélé, spécialiste de l'amélioration des conditions de vie en milieu rural dans une firme de produits chimiques françaises: "Detox & Cie". Il est, entre autres, le créateur du célèbre parfum "Herbe coupée" très prisé par tous les individus vivants près des immenses usines d'élevages de porcs (dont les principales se trouvent en France et en Espagne). Gêné par les limites que lui ont fixé son patron et l'ONU (et la société Oxygène par des moyens détournés), il n'a malheureusement pas pu mener d'expériences poussées sur des "cibles" de choix: des êtres humains. Il a donc décidé de mettre au point un plan machiavélique qui lui permet encore aujourd'hui de tester tous ses nouveaux produits.

Il a en effet aidé, de Février 2039 à Aout 2039, une radio-libre qui portait le doux nom de Radio Noël à atteindre un taux d'écoute absolument faramineux. L'émission vedette: "Un toit pour toi" était animée par lui même (il utilisait le pseudonyme de "Père Noël") et permettait à n'importe quel auditeur de gagner une villa dans la bonne région du Massif



Ange Antoni frappa à la porte. Trois coups secs, deux coups longs, un coup sec, quatre coups longs, cinq coups secs, deux coups longs. Il trouvait ce mot de passe d'une stupidité rare. Personne ne vint lui ouvrir. Il patienta un instant et poussa la porte de la pointe du pied. Il n'y avait personne, il était donc le premier.

Ange installa ses tréteaux, et sortit son matériel. Il s'arrêta net. Il avait entendu quelque chose dans le couloir. Il se cacha derrière la porte, dégaina son RSnake, et attendit. Si il y avait eu une fuite et qu'il était tombé dans un piège, il ne se rendrait pas comme ça, sans se battre. Il avait 36 cartouches dans son RSnake. Le bruit se rapprochait. Il scruta la pièce dans laquelle il était. Comme convenu, les fenêtres avaient été barricadées de l'intérieur. Il lui serait impossible de sortir, en cas d'attaque. Il serra son Rsnake et se contracta. La porte s'ouvrit.

La femme eut un petit cri lorsqu'elle sentit le museau froid du pistolet mitrailleur sur sa nuque. Ange la cravata, la jeta au sol, et lui enfonça le canon dans le nez. " Chut. On ne bouge pas. On ne crie pas, on ne parle pas, on ne respire plus. Le mot de passe ? "

" Mmmmm, mmmmm, mmmmm ! "

" Bon d'accord, on peut parler.. "

" La petite maison dans la prairie pue le fumier. "

" D'accord, c'est ça, Madame Pasteur. Asseyez vous là, et ne bougez plus, je n'ai pas fini. Les autres viendront ? Vous vous êtes contactées ? Vous n'avez pas fait de fuite ? "

" Non, rien du tout. Nous nous sommes toutes contactées par petites annonces anonymes, puis par rendez vous dans les parcs publics. Nous avons suivi exactement ce que vous nous aviez dit. "

" Bon, taisez vous maintenant, je n'ai pas fini. "

Il reprit son installation, déplia les nappes, sortit les prospectus, dégagea les échantillons. Il attendait en tout cinq personnes. Elles n'allaient pas tarder à arriver, en principe suivant un timing soigneusement fixé à l'avance.

Une à une, elles arrivèrent, donnant le code à l'entrée du petit appartement. Tout avait été prévu. L'emplacement du lieu de la réunion, dans cet immeuble abandonné, dans cet appartement du premier étage aux fenêtres condamnées. Une à une elles s'assirent, sur les chaises qui leur avaient été désignées. Toutes s'exécutèrent, sauf une. Elle restait debout, tournant autour des autres invitées, inspectant la pièce, regardant un peu trop Ange à son propre goût. Elle avait pourtant bien fait le code, et avait donné le mot de passe. C'était juste qu'elle paraissait bizarre à Ange. Il avait pourtant bien insisté sur l'organisation de la soirée, et sur la conduite à suivre par

les participantes. Il ne tenait pas du tout à tomber dans un coup foireux.

Il commençait à s'énervier. L'attitude de cette jeune femme lui tapait sur le système. Elle allait et venait dans l'appartement, allant de la porte aux fenêtres, ne parlant même pas avec ses collègues. Elles étaient toutes là pour la même chose, et cela n'arrangeait pas l'ambiance de n'avoir qu'un grand silence et une foultitude de regards en coin.

Ange craqua soudainement:

"Bon, écoutez, ça ne va pas du tout. Vous commencez à me gonfler sérieux. Asseyez vous et ne bougez pas, je vais faire l'appel, et vous me répondrez toutes par votre mot de passe personnel. Je ne suis pas paranoïaque, mais il y a des limites."

"Madame Pasteur ? " " Colchique dans les prés."

"Madame Raymond ? " " Fleurissent, fleurissent."

"Madame Rougé ? " " Voici venir le joli mois de mai."

"Madame Arsson ? " " Où les fleurs volent au vent."

"Et vous Madame Lapomme Votre mot de passe?"

"Pomme d'api, Pomme d'amour. Vous auriez pu trouver moins con comme mot de passe. Je ne veux pas dire, d'ailleurs je ne dis rien, mais vous avez fait assez fort..."

"Je ne vous demande pas votre avis! Vous êtes là pour la même chose que toutes ces dames ici présentes. Si vous faites appel à nous, c'est que vous n'avez pas d'autre

solution. Bon, je crois que c'est bon, on peut commencer. Mesdames, la réunion commence."

La réunion se passa tout à fait comme Ange l'avait prévue. Le monopole de Tupperware sur les récipients en plastique mou empêchaient les petites firmes de faire de la publicité. Elles n'avaient plus que cette solution, des réunions pirates, pour faire connaître leurs produits. Mais ce qui changeait maintenant, c'est que les attachés commerciaux étaient formés au combat. Cette psychose avait débuté lorsque Tupperware avait fait interdire une réunion Mou-Mou, par la manipulation d'un groupe de fascistes. Il y avait eu plusieurs morts. Cela ne devait plus jamais arriver.

Adeline n'avait pas pu se résoudre à faire arrêter la réunion. Au diable les intérêts commerciaux des grosses sociétés, cela ne la regardait pas. Elle était là pour savoir si ce genre de réunion pouvait dégénérer en création d'un groupe d'égarés. Sa réponse était définitivement non. Elle passait même outre la possession du RSnake. Elle même était venue protégée. Le plus dur avait juste été de passer devant la fenêtre régulièrement, de façon à retenir le squad de Screwdrivers qui n'attendait que son ordre pour rétablir l'ordre. Il n'y avait aucun problème. Adeline Lapomme 3.2 rentrait au QG le sac plein de récipients en plastique mou.

Central. Ainsi, au cours des 7 mois que dura la radio libre, il installa royalement plus de 25 familles sur un terrain qui lui appartenait. Tout semblait très bien se dérouler et il arrêta même l'émission avant qu'elle ne soit repérée par les URC.

Il commença à tester différents parfums, gazs toxiques, désherbants et colorants sur ces sympathiques familles. Il s'arrangea même pour leur trouver un travail (ils étaient tous "Sondés" sauf cinq ou six qui travaillaient dans son usine de fabrication de petits pots pour bébé; une autre branche de la société "Detox & Cie"). Les tests sur ces humains faisaient progresser de manière énorme ses expériences et il devint rapidement un cadre très important de sa société (son salaire énorme était cependant largement ponctionné par les banques à qui il avait emprunté tout l'argent nécessaire à mettre en place son village de cobayes). Bien sûr, tout n'allait pas sans problèmes, il fallut déplorer la mort de deux familles depuis 2039, mais on ne fait pas avancer la science sans... A l'heure d'aujourd'hui, René a décidé de clore définitivement son expérience en tuant les 23 familles restantes grâce à un robot déviant qui était venu, deux jours auparavant, enquêter sur la curieuse progression (trop forte selon Oxygène) de ses expériences. S'étant rapidement rendu compte du comportement plus qu'étrange de ce Super-Flic robotique, il l'a simplement guidé tout doucement vers la folie pure et simple (il a même fait disparaître les directives d'Hopson de sa mémoire), espérant qu'il s'en prendrait un jour ou l'autre aux pacifiques familles du village.

L'histoire commence donc trois jours avant que ce robot n'extermine tout le village. Si vos joueurs incarnent des égarés, ils devront tirer au clair les tristes événements qui ont causé la mort d'un de leurs anciens membres (une des familles tuées par une expérience ratée de Martin). Si les joueurs sont des URC, ils sont affectés à la recherche d'un Screwdriver déviant dont la dernière mission était de surveiller Martin.

Chronologie des principaux événements

04 Février 2039	Début de l'émission "Un toit pour toi" (quatre gagnants par mois).
25 Aout 2039	Fin de l'émission et dissolution de la radio.
11 Septembre 2039	Premier accident (deux familles tuées).
17 Janvier 2040	Deuxième accident (une famille tuée, celle de l'ami des égarés).
01 Février 2040	Arrivée du robot déviant Ramsès 3.4.
03 Février 2040	Début de l'aventure.
06 Février 2040	Massacre des familles par le robot déviant.

La mission (pour les URC)

Les URC reçoivent pour mission de retrouver l'URC Screwdriver Ramsès 3.4 qui semble être devenue déviante puisqu'elle n'a pas donné signe de vie depuis deux jours (alors qu'elle devait impérativement signaler sa position toutes les 12 heures).

S'ils le demandent à l'OC, il leur indiquera sa dernière position connue (l'usine de petits pots pour bébés de la société "Detox & Cie", située en plein massif central, en dehors de la seule mégapole française: Paris). Il ne leur

donnera malheureusement pas la nature de la mission dont était responsable l'URC (hiérarchie quand tu nous tiens...) mais ils pourraient à la limite l'obtenir s'ils en font la demande (Catégorie 3).

Cette mission consistait donc à surveiller les agissements d'un certain René Martin, dont les travaux en matière de chimie semblaient un peu trop évolués pour passer inaperçu de Hopson. Un Screwdriver fut dépêché sur place car il semblait nécessaire à l'OC que ce René Martin soit ré-initialisé rapidement au cas où ces travaux soient vraiment subversifs. N'ayant pas vraiment confiance dans les capacités de diplomatie et de discrétion du Screwdriver, il avait demandé que ce dernier le tienne au courant toutes les 12 heures. Les deux messages envoyés par le Screwdriver sont les suivants:

01/02/40 12:00 >> Data: Je suis bien arrivé à l'usine de petits pots pour bébé. René m'a accueilli comme les humains savent le faire quand ils sont mis en présence d'un Screwdriver. Mon enquête commence << End.

01/02/40 00:00 >> Data: Tout me semble calme depuis douze heures. Les travaux de Martin me semblent bien innocents, j'aurais tout de même quelques renseignements à demander aux services techniques du QG. J'enverrai des FAX dès demain << End.

Si l'URC est réellement déviante, ils reçoivent pour ordre de la détruire, sinon, ils devront l'aider dans sa mission. Ils devront néanmoins appeler le QG toutes les 12 heures.

La mission (pour les égarés)

Alors qu'ils sont tous réunis dans leur planque pour discuter des actions à entreprendre pour faire progresser leur mouvement, les joueurs reçoivent un coup de téléphone inattendu de la mère d'un de leur ancien pote. Un mec nommé Charles-Henri Deboise et qui était devenu beaufrère il y a de cela 2 ans, au moment où il avait trouvé travail et logement dans le massif central.

Ils l'avaient maudit, l'avaient chassé et avaient décidé de lui en vouloir jusqu'à la fin de ses jours. La mère en pleurs ne peut les laisser de glace.

Son fils (ainsi que sa femme et ses deux enfants) est mort d'une intoxication alimentaire et le gouvernement local (ainsi que les URC) a étouffé l'affaire. En rangeant sa chambre elle a trouvé un numéro de téléphone, celui des jeunes avec qui il trainait il y a deux ans et qui voulaient "tout changer".

Elle croit en eux et ils ne peuvent pas la décevoir. Les voici donc partis pour tirer au clair la mort (le meurtre!) de leur ami. Il habitait dans le massif central et travaillait dans une usine de petits pots pour bébés.

Un voyage sans histoire

A moins que le maître de jeu ne soit particulièrement pervers, le voyage jusqu'au massif central ne sera pas très compliqué. Zigzaguer sur l'autoroute du sud entre les convois et les trains routiers est très simple. Trouver l'usine de Detox & Cie n'est pas non plus difficile: un simple coup d'oeil sur une carte permettra de localiser avec précision l'usine et ses dépendances. En effet, dans les années 2040, la plupart des cartes routières ont remplacé les noms des villages, désormais désuets et vides de sens, par le nom des entreprises qui se sont appropriées les immenses fermes dont elles sont propriétaires.

Detox & Cie

Arrivés aux abords des limites de la parcelle de France possédée par Detox & Cie, les joueurs ne repéreront aucun système ou service de sécurité. Qu'ils soient égarés ou URC, ils n'auront pas de mal à localiser l'usine elle-même. C'est un grand édifice ultra-moderne bas de plafond et aux grands murs blancs. A la différence de la plupart des autres usines, celle-ci n'est automatisée qu'à 30% et, en se renseignant subtilement, on peut apprendre que ce sont les gens du village d'à côté qui sont les uniques travailleurs du lieu (mis à part quelques membres du staff). Ces techniciens verront d'un très mauvais oeil la présence des joueurs quels qu'ils soient mais, dans le cas d'égarés, ne se gêneront pas pour leur dire. Ils utiliseront ensuite la voie hiérarchique pour avertir Martin qui essaiera d'éliminer définitivement ces troubles-fêtes avec son URC déviante. Le petit tableau ci-dessous indique la procédure suivie par les membres de Detox & Cie s'ils repèrent les joueurs:

Événement	Horaire
Un membre du staff repère les joueurs	Heure H
Il avertit son chef de service...	Heure H+1
... Qui à son tour avertit Martin...	Heure H+2
... Qui propose à Ramsès 3.4 de les éliminer	Heure H+3

En se promenant calmement et discrètement dans les couloirs de l'usine, durant les quelques heures qui leur sont imparties, les joueurs pourront glaner de nombreux renseignements très utiles.

Dans le bureau d'études: On peut trouver tous les dossiers médicaux des sympathiques propriétaires des maisons du "Village du bonheur". A côté de chaque nom est indiqué la (ou les) substances avec lesquelles ils sont en contact. Tout le monde y passe (même les nouveaux-nés sur lequel on teste des colorants pour lait en poudre).

Les deux cas mortels sont dans des dossiers à part, dans un coffre dont seul le chef de service responsable possède la clef. Il la donnera sans problèmes (sous la menace!). On peut lire dans ces dossiers la description complète du calvaire enduré par ces familles, jour après jour, heures après heures. Donnez des descriptions du style:

15 Janvier: Charles-Henri perd ses cheveux abondamment. On pourrait à la limite utiliser ce produit pour tondre les moutons s'il ne laissait pas, en plus, de grosses plaques rouges purulentes sur les membres. Une nouvelle inhalation de Trycholoxine devrait suffir à résorber ces plaques (etc...).

Dans les ateliers de mécanique: Il semble évident qu'un robot a été ouvert depuis peu, on peut retrouver des écrous marqués du sigle de la société Oxygène. Des URC pourront aussi trouver, dans une poubelle, la ROM qui contient les directives de Hopson. Envoyée au QG, ce dernier fournira la preuve qu'elle appartenait bien à Ramsès 3.4 (Catégorie 3).

Dans le bureau de Martin: On peut y trouver en permanence le robot déviant Ramsès 3.4 (mais il se cache dans la salle de bain adjacente dès qu'il entend du bruit ou dès que Martin lui en fait la demande). Il est prêt à attaquer au moindre geste offensif des joueurs envers Martin ou s'il se sent en danger (il regarde par le trou de la serrure).

Si les joueurs demandent à voir Martin, celui-ci acceptera et les recevra dans son bureau (n'oubliez pas que Ramsès est caché dans la salle de bain et qu'il intervient si on menace son ami René). Ce dernier tentera de les rassurer du mieux qu'il pourra ou les embrouillera s'ils sont URC. De toute façon, il les fera tuer par Ramsès, une heure après leur entrevue.

Le village du bonheur

Le village du bonheur, situé à quelques centaines de mètres de l'usine est un véritable havre de paix. Tout y semble idyllique mais plusieurs choses peuvent paraître bizarre aux joueurs (seulement s'ils sont humains):

- Il n'y a aucun animal vivant dans le village (ils sont instinctivement repoussés par les produits chimiques dont sont gavés les habitants).

- De nombreuses personnes semblent malades (si on leur en parle, ils diront que cela arrive souvent mais qu'ils guérissent très vite!).

Interrogés au sujet des deux familles disparues, ils ne diront rien et refuseront même d'avouer que cela est réellement arrivé. Mis devant des preuves (ou devant le canon d'une arme), ils diront que ces voisins sont en effet tombés malades et qu'ils sont morts. En aucun cas ils ne préciseront la façon horrible dont ils sont morts (voir "Dans le bureau d'études").

Have A Nice DAY!

Dès que les joueurs seront repérés par René, celui-ci ordonnera à Ramsès de les éliminer. Dans tous les cas, le robot entrera en action le 6 Février au matin. Il entrera alors dans tous les foyers du village et tuera froidement tous les habitants un à un. Il y a fort à parier que les joueurs ne

saurent rester insensible devant le massacre et qu'ils choisiront un des deux camps...

Quelques renseignements (pour les URC)

Les URC pourront demander au QG, par téléphone, des renseignements sur divers sujets ayant trait au scénario:

René Martin (Catégorie 3):

Né le 24 Août 1999 à Paris.

Brun, yeux noirs, 78 kgs, 1m75, Célibataire.

Scientifique spécialisé dans la conception de produits de puériculture.

Etudes de Chimie et de Bio-Chimie à l'université Paris 34.

Société Detox & Cie (Catégorie 3):

Société fondée en 2030 par René Martin.

S'occupe de la mise au point d'articles de puériculture.

Bénéficiaire depuis Novembre 2039.

Ramsès 3.4 (Catégorie 1):

URC Screwdriver Organique.

Co-Processus Organique: Tueur Psychopathe.

Périphériques: I/O pour armes, Réserve de munitions (100 balles de HAN Day), Augmentation de Coordination (x2), Armure corporelle (x2), Blindage de ROM (ROM 1), Analyseur de trajectoire, Armure réactive, Transfert de puissance pour Coordination, Transfert de puissance pour Force, Prise de courant multi-standard.

Autres options: ROM d'Arme à distance et de Scan.

Village du Bonheur (Catégorie 1):

Petite agglomération du Massif-Central appartenant à la société Detox & Cie.

96 habitants.

Les acteurs de ce dramatique fait divers

Bien que les habitants du village et les ouvriers de l'usine (ce sont les mêmes) soient omniprésents, leurs caractéristiques n'ont aucune importance pour le bon déroulement du scénario. Si besoin est, on estime qu'ils possèdent le profil suivant: CO4, FO2 (les produits chimiques les rendent faibles physiquement...), RE4, VO2 (... Et mentalement).

René Martin

CO	FO	RE	VO
5	4	6	10

Talents: Connaissance de la chimie 12 (120%), Pratique de la chimie 12 (60%), Communication 8 (80%), Scan 6 (60%).

Équipement: Woman BMS.

René Martin est un petit génie rendu aigri par le matraquage intellectuel organisé par la société qui l'entoure.

Il n'est pas à proprement parler fou. Il considère seulement que la fin nécessite les moyens et que ceux qui ne sont pas assez forts pour survivre doivent disparaître. Il est prêt à tout pour faire progresser ses travaux et peut même causer de graves problèmes à Hopson s'il poursuit ses travaux avec de nombreux cobayes humains à son service. Il est sûr que les joueurs, en voulant venger leur ami, tenteront de le tuer et c'est bien normal. On peut tout de même imaginer qu'ils passeront outre et essaieront de l'aider... Mais c'est une autre histoire!

Ramsès 3.4, URC Screwdriver Organique déviante

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
10	8	3	8	6	∞	81	4(+1)

Co-Processeurs Organique (Tueur Psychopathe): Combat 3 (24%), Arme de contact 6 (48%), Scan 1 (3%), Discrétion 2 (16%).

ROM 1: Arme à distance 5 (50%, avec I/O: 70%), Scan 1 (3%).

ROM 2: Arme à distance 1 (10%, avec I/O: 10%), Scan 5 (15%)

Périphériques: I/O pour armes, Réserve de munitions (100 balles de HAN Day), Augmentation de Coordination (x2), Armure corporelle (x2), Blindage de ROM (ROM 1), Analyseur de trajectoire, Armure réactive, Transfert de puissance pour Coordination, Transfert de puissance pour Force, Prise de courant multi-standard.

Armement: HAN Day, Machette, Veste de combat.

Arrivé depuis peu à l'usine de Detox & Cie, Ramsès a définitivement lâché sa tête lorsque Martin lui a expliqué ses travaux. Ce trop-plein d'informations a définitivement fait monter son SPAC au dessus de la limite critique (il était déjà bien amoché avant). Il s'est donc lié d'amitié avec René, non sans s'être fait préalablement enlever la ROM contenant les directives d'Hopson (c'est un des membres du staff, ancien Dumper, qui a réalisé l'opération). Il suit désormais aveuglément les préceptes de son nouveau maître: René Martin.

Membres du staff (8)

CO	FO	RE	VO
7	4	4	5

Talents: Arme à distance 4 (28%), Scan 5 (25%), Discrétion 2 (14%), Combat 3 (12%). Certains possèdent en plus des talents de Connaissance et de Pratique au niveau 6, correspondants à leur métier.

Équipement: Warmaker.

Dévoués à la cause de René Martin, les membres de son staff sont prêts à mourir pour lui mais seulement si cela peut servir sa cause ou l'aider à fuir. Ce ne sont pas des criminels nés, seulement des hommes qui croient en ce qu'ils font (et qui croient que c'est juste).



L'URC observait les humains devant elle. Le mâle était penché sur une petite fille, consciente, alors qu'une autre fille, plus âgée, le remerciait en un mélange de vietnamien et de français approximatif. L'humain arborait un sourire qui se voulait rassurant. L'URC entra dans la pièce.

Bertrand ne réagit pas tout de suite. Il se retourna, garda son sourire et esquissa un geste de bienvenue. Au cours de ce geste, trois évidences s'enclenchèrent dans son esprit. La première était qu'il était au Vietnam, et qu'il n'y avait pas de jeune fille blonde dans le voisinage. La deuxième était qu'il n'avait pas entendu la sonnette fonctionner. La troisième était que la jeune fille tenait un Target 66 à la main. Il se figea la bouche ouverte, comme un con. Nhân poussa un cri et serra la petite fille contre elle.

"Egaré COM-03 Bertrand Lanvin, vous avez été reconnu coupable par contumace par le jugement du 28 Aout 2039. Vous êtes un criminel dangereux et devez en conséquence être réinitialisé immédiatement."

L'esprit de Bertrand tournait à toute vitesse. Il vit le revolver se lever comme dans un film au ralenti et hurla :

"Je ne suis pas Bertrand Lanvin."

L'URC Nightcrawler Laurette 3.3 le regarda d'un oeil torve. C'est du moins l'impression bizarroïde qui traversa l'esprit de Bertrand à ce moment précis.

"Vous êtes Bertrand Lanvin. N'essayez pas d'entraver le bon déroulement de cette mission."

Le film au ralenti reprit sa marche et le revolver se leva encore d'un centimètre.

"Je corresponds exactement à la description de Bertrand Lanvin mais je ne suis pas Bertrand Lanvin. Je suis son frère jumeau."

Nhân, tenant la petite fille par la main, avançait doucement vers la porte de gauche.

"Vous pouvez vérifier" continua Bertrand. "J'ai exactement le même physique, j'ai les mêmes empreintes digitales, les mêmes empreintes rétiniennes. Je suis son frère jumeau."

Laurette braqua son arme vers Nhân. "Restez où vous êtes!"

Certains gestes sont universels. Nhân se figea.

Laurette reprit lentement: "Je suis incapable de traiter votre demande dans cette configuration". Ses lèvres s'écartèrent en un sourire un peu forcé. "Mais ne me prenez pas pour un Screwdriver. Si vous n'êtes plus là dans 10 secondes, je réinitialise les deux humaines."

"Patientez un instant..."

Dix secondes plus tard, Bertrand était encore là.

Le sourire de Laurette se décrispa et devint parfaitement naturel. Elle fit un geste noble en direction de la porte. "Je vous remercie, Madame, je n'ai plus besoin de vous."

Elle se retourna vers Bertrand. "Maintenant, discutons."

Nhân attrapa sa petite fille et parut se téléporter hors de la pièce.

"Cela fait longtemps que je vous cherche, professeur Lanvin."

"Je me tue à vous dire que je ne suis pas le professeur Lanvin, je suis son frère!"

Laurette poussa un soupir. Lanvin était loin de soupçonner pourquoi il allait mourir dans quelques minutes. Bertrand Lanvin, en tant qu'historien, avait longuement travaillé sur le mouvement "Gaïa", faisant une étude détaillée sur ses fondements philosophiques.

Une URC Glitter importante et bien placée, ayant apprécié ses travaux, avait pensé que sa collaboration pourrait être précieuse pour l'accomplissement du plan Hopson. Les deux philosophies étaient en effet très proches.

C'était une erreur. Lanvin avait en effet étudié le mouvement, mais n'en faisait pas partie. L'URC aurait du mieux lire la conclusion de l'étude, où Lanvin disait qu'il fallait être vigilant car ce mouvement, mené par des "justaboutistes", pouvait dégénérer facilement en une doctrine restrictive et dangereuse pour la liberté individuelle. Il était loin du compte. Il hurla quand l'URC commença à lui révéler le dixième du quart du premier chapitre du plan Hopson, contrevenant d'ailleurs ainsi à ses propres lois... L'OC considéra alors qu'il en savait trop, ce qui était faux, car Lanvin avait prit l'URC pour une douce illuminée. Ils tentèrent alors de l'arrêter sous de faux prétextes. Il disparut de la circulation et Laurette était à sa recherche depuis cette époque.

Elle se sentait déçue, d'ailleurs. Qu'un homme comme lui essaye d'invoquer une excuse aussi stupide... Après ces deux années de recherche, elle s'attendait à mieux. Elle soupira encore, manie qu'elle avait contractée depuis quelques temps -foutu SPAC- et releva son revolver pour la troisième fois.

"Votre demande est rejetée."

Elle eut alors un instant d'hésitation. Bertrand Lanvin l'observait attentivement... Bien sur... Il avait fallu qu'elle passe en mode communication pour se rendre compte que l'histoire était ridicule, et qu'elle pouvait donc bien réinitialiser Bertrand... Donc repasser en mode combat... Donc 10 secondes.

Bien joué.

Ils se jaugèrent au dessus de la table en acajou.

Laurette tira. Son efficacité en mode communication était ridicule. La première explosion détruisit la série de porcelaine sur l'étagère, et Bertrand se jeta sous le bureau. Parfait. Si elle parvenait à couper sa retraite... Un éclair argenté flasha au dessus des yeux de Laurette.

Nhân retira le poignard de la nuque, seul du sang gicla. Pas assez profond pensa-t-elle... Vite... L'URC se retournait déjà, elle refrappa au hasard dans la direction des yeux.

Une grave erreur système est intervenue. Voulez vous recommencer ou continuer ?

Merde...

Je ne vais quand même pas me faire avoir par une putain de tiers-mondiste...

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10...

Laurette était en mode combat. Il n'y avait plus personne dans la pièce. Le temps de se précipiter à la fenêtre et le bruit du moteur ronronna dans la cour...

Raté.

Une curieuse pensée très humaine traversa l'esprit de Laurette.

Nous nous reverrons, professeur Lanvin.

1.6.0 Annexes (Abréviations)

AC	Accélération	Dis	Discrétion	PX	Prix
AR	Armure	EC	Encombrement	QL	Qualité
Arc	Arme de contact	FO	Force	RE	Rayon d'Emission
Ard	Arme à distance	FR	Fréquence	RE	Réflexes
AT	Autonomie	k	Kilomètres par heure	Scn	Scan
C/P	Connaissance/Pratique	MA	Manoeuvrabilité	SD	Solidité
CB	Coefficient de Bombe	MB	Modificateur de brouillage	SPAC	Sous-Programme d'Analyse du Comportement
Cbt	Combat	Med	Médecine		
Cdt	Conduite	NP	Niveau de Programme	URC	Unité de Répression
CM	Capacité Mémoire	PM	Portée Maximale		Cybernétique
Cmm	Communication	PR	Précision	VC	Vitesse de Croisière
CO	Coordination	PS	Puissance	VO	Volonté
Def	Défense	PU	Portée Utile	VP	Vitesse de Pointe

1.6.1 Annexes (Dessins)

Livret 1

- Page 7: Casque bleu de l'ONU en tenue NBC, armé d'un vieux fusil semi-automatique.
- Page 11: Accident sur la voie rapide qui relie Montigny le Bretonneux à la Défense. Notez la présence sur les lieux d'une équipe de TV1.
- Page 15: Militante Eco-Guérilla dans un marais toxique d'Australie. Elle est armée d'un RFuego et protégée par un masque à gaz. Notez la présence d'un Wombat mutant qui est lui, immunisé aux vapeurs toxiques.
- Page 19: Famille de français moyens. Un foyer de ce type possède en moyenne 1.5 postes de télévision par personne.
- Page 25: Vue du mur entre la Pologne et l'URSS. Notez la présence d'un Minigun-13 sur trépied.
- Page 29: Emission "intellectuelle" diffusée de 2038 à 2039 et annulée par la suite pour manque d'audience.
- Page 33: Bob "Edge" à côté d'une borne TV publique à la sortie d'un supermarché un jour de soldes.
- Page 37: Emission TV vedette de TFFL#4. Le vainqueur est celui qui réussit à rendre le plus crédible possible les problèmes qu'il a subit durant toute sa vie.
- Page 41: Lucie Dacroix, présentatrice vedette de l'émission "A qui le dites vous!" et dont la spécialité est la propagation des ragots ayant trait aux personnalités bien en vue du monde du show-business (acteurs, chanteurs, musiciens, présentateurs, etc...).
- Page 45: Négrier dans la jungle d'Afrique noire. Il est armé une vieille version du CLEA-12.
- Page 49: Planque d'un groupe d'Eco-guerillas. Il s'agit en fait d'une cave transformée en salle de briefing.
- Page 53: Réunion de membres d'un club de chasse spécialisé dans le gros gibier du bloc sud. Notez la présence d'un rhinocéros (race disparue).
- Page 57: Décharge dans le bloc sud. Les habitants d'un village proche récupèrent tout ce dont ils ont besoin (aussi bien le matériel que la nourriture).
- Page 61: Tiers-Mondistes tentant de franchir le mur en plein jour. Une telle tentative est mortelle pour 99,75% des individus.

Livret 2

- Page 10: Accro dans une galerie marchande. Notez le look "Médiéval" des badauds issus d'un milieu aisé.
- Page 12: Anarchiste issue d'un milieu aisé. Elle porte un fusil d'assaut M19-A2.
- Page 14: Communiste.
- Page 16: Criminel armé d'un Warmaker. Scène d'un faubourg d'une mégapole en cours de reconstruction. Carcasse de Roadman à l'arrière plan.
- Page 18: Cultiste de la secte Krishna armée d'un JB-007.
- Page 20: Dumper armé d'un lance-missile datant de la fin du vingtième siècle.
- Page 22: Eco-Guérilla armé d'un Citizen-Gun.
- Page 24: Extrémiste Ethnique du groupe "Black Power" armé d'une batte de base-ball. Notez qu'il regarde la télévision sur une borne publique à cristaux liquides.
- Page 26: Fasciste enregistrant une émission pirate.
- Page 28: Feral-Boy au volant d'un trike de cross Tachyon 2040.
- Page 30: Hardcore Maniac sur un Skate Board. Son attitude et ses vêtements sont totalement subversifs.
- Page 32: Humaniste.
- Page 34: Libéraliste-Télévisuel regardant les 12 programmes de son centre audio-visuel "Puissance 12". Le cône, sur la table basse, est un système "Odorama" utilisé par certaines chaînes de télévision.
- Page 36: Mékanik étudiant le système de propulsion d'un prototype de Mosquito.
- Page 38: Néo-religieux prêchant dans une rue commerciale, quelques minutes avant son arrestation.
- Page 40: Manifestant Sex-Freak dans une rue commerçante du centre de Paris. Les magasins viennent de fermer sur ordre du QG des URC local. Un groupe d'URC "Riot Control" est en route.
- Page 42: Militante Tiers-Mondiste d'origine mexicaine armée d'un Citizen-Gun, 11 secondes avant sa ré-initialisation.
- Page 44: Manifestant TV-Hooligan harranguant la foule devant les studios de la RAI qui vient d'annuler la diffusion d'une des émissions de "Dénoncez c'est gagné!".
- Page 46: Mékaniks aux prises avec un écran vidéo géant et un Vigilante armé d'un Minigun-13 sur bras gyroscopique.
- Page 48: Robot déviant. Son SPAC doit être très haut car on peut repérer plusieurs bugs de comportement: Crête, Tatouages, Scalps et tronçonneuse.

Livret 3

- Page 3: URC Screwdriver à cerveau Organique ayant un SPAC un peu trop haut (Excentricité vestimentaire aggravée: Costume de bandit mexicain).
- Page 7: URC Glitter à cerveau Artificiel discutant avec un preneur d'otage, quelques secondes avant la réinitialisation de ce dernier par une URC Screwdriver.
- Page 11: URC Nightcrawler à cerveau artificiel accrochée au plafond d'un entrepôt avec des ventouses et armée d'un katana, d'un RFuego et d'un Warmaker.
- Page 15: URC Screwdriver à cerveau Artificiel armée d'une arme expérimentale avec visée infra-rouge et accompagné d'un drone "Greyhawk".
- Page 19: URC Glitter à cerveau Organique tentant de s'introduire chez un animal Homo Sapiens sous la forme d'une vendeuse de brosses à dents. L'homme est armé d'un JB-007.
- Page 23: URC Nightcrawler à cerveau artificiel accrochée sur le toit d'un Hover-4 lors d'une tentative de réinitialisation. Elle est armée d'un JB-007.

```
<< End Of Data >> ++
```

```
Goto Urban Guerilla, Concrete Jungle, Killing Technology
```

```
> Code:
```

```
> ?
```

1.7.0 Crédits

Texte: Mathias Twardowski & Croc

Nouvelles: G.E. Ranne (sauf Tréma 7.3 par Mathias Twardowski)

Mise en page: Croc & XPress

Dessins: Manchu et Christophe Pierson.

Couverture: Manchu

Corrections: G.E. Ranne

Scanné par Arkandi.
Edité par Ivan Krenyenko.
Uniquement pour
rpgbookz & scans sur dc++
rpgbookz.dyndns.org

1.8.0 Sources

Livres

Judge Dredd
Le travail du furet dans le poulailler

Films

Aliens
Invasion Los Angeles
Le coup du parapluie
Le Père Noël est une ordure
Le Prix Du Danger
Mad Max
Mad Max II
Max Headroom
Mondwest
Nikita
Robocop
Runaway
Running Man
Terminator

The American Way

Toute le monde il est beau, Tout le monde il est gentil

Télévision

Chocs
Ciel Mon Mardi
Contre-Enquête
Dessinez c'est gagné!
La Roue De La Fortune
Le Juste Prix
Les nuls
Motus
Nulle Part Ailleurs
Perdu de vue
Questions Pour Un Champion
The Twilight Zone
Tournez, manège

Théâtre

Le Père Noël est une ordure

Jeux

Animonde
Athanor
Captive
Car Wars
Electrocop
Combot
GURPS Autoduel
Robowar
Sim Earth

Disques

Judas Priest (Painkiller, Turbo)
Suicidal Tendencies (Lights, Camera, Revolution...)

Livret 1:

Système de jeu

et Scénarios

1.1.0 Système de jeu.....2

1.1.1	Les bases.....	2
1.1.2	Déplacement.....	4
1.1.3	Combat.....	6
1.1.4	Dommages.....	9
1.1.5	Guérison.....	13
1.1.6	Expérience.....	16
1.1.7	Technologie et technique.....	17
1.1.8	Glossaire	22

1.2.0 London Leatherboys.....30

1.3.0 Twist & Shoot40

1.4.0 Bad Religion48

1.5.0 Le Père Noël est une ordure.....57

1.6.0	Annexes (Abréviations).....	63
1.7.0	Annexes (Dessins).....	63
1.7.0	Crédits.....	64
1.8.0	Sources	64

Historique

	Page
Le monde	1
Le Plan Hopson	3
Les personnages.....	4
Les égarés	4
Les URC	6
La terre en 2040.....	7
Le Bloc nord.....	8
Etats Unis d'Amérique	8
Canada.....	8
Province Autonome du Québec	8
Principauté de Terre Neuve	8
Fédération des Glaces.....	9
Irlande Unie.....	9
Royaume d'Ecosse	9
Royaume de Galles	9
Royaume D'Angleterre.....	9
Pays Bas.....	9
Royaume de Belgique.....	9
Grand Duché du Luxembourg.....	9
Suisse.....	9
Royaume du Portugal.....	10
Royaume d'Espagne.....	10
France.....	10
Italie.....	10
Empire Allemand	10
Royaume de Pologne.....	10
Fédération de la Baltique	11
Empire Nippon.....	11
Empire Afrikaner.....	11
Israël.....	11
Les habitants	11
Le Bloc Sud.....	12
Amérique du Sud.....	12
Afrique.....	13
Moyen Orient.....	14
Asie.....	14
Océanie.....	15
Europe.....	15
La France.....	15
Paris	18
Chronologie.....	20