

# IRREVERSIBLE

## UNE CAMPAGNE POUR

# RÉTROFUTUR

MÉTHODE 'RIGOLÔT' : UN SOURÇON DE 2 SCÉNARIOS DE FABRICE COLLIN POUR CONSTATATIONS, UNE RIQUADE DE PHILIP K. DICK, UNE PINCÉE DE DAVID LYNCH ET UN LITRE DE GASPARD NOÉ (IRREVERSIBLE) POUR LA CONSTRUCTION DU RÉCIT, SECOUÉZ BIEN FORT, ÇA DONNE UNE CAMPAGNE EXPÉRIMENTALE BIEN SCHIZOÏDE ! POUR DES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS, EN MANQUE DE SENSATIONS FORTES, ELLE PEUT SERVIR DE 'BAPTÊME' DANS L'UNIVERS DE RÉTROFUTUR... C'EST BRUTAL, MAIS POURQUOI PAS ?!



## ACTE I : SCHWARTZ TOTAL

### AGRESSION CARACTÉRISÉE !

Vous venez à peine de distribuer les feuilles de persos, chacun commence à noter son nom de joueur, et brusquement vous éteignez la lumière sans prévenir. Mettez-leur la pression avec une lampe de poche que vous leur apitez dans les yeux :

« Réveillez vous ! vite ! ». On émerge lentement d'un sommeil lourd. Dans la pénombre, on entend des bruits de pens qui s'agitent. « Dépêchez-vous ! Ils arrivent ! ». Dans la pièce délabrée une jeune femme s'affaire, le souffle court. « Allez ! ». Lorsque les personnages commencent à se lever, un homme déboile dans la pièce. Même dans l'obscurité on peut sentir la noirceur de son regard. « J't'avais dit qu'y nous apporterait que des crasses...

Fous-les dehors, morbleu ! ». La jeune femme soupire. Au moment où elle ouvre une fenêtre donnant sur un escalier de secours, on entend des coups à la porte : « Police ! ouvrez ! ». « Fous-les dehors ! Et bon débarras ! ». La jeune femme leur jette des fringues et un vieux sac élimé. « Courez ! Et bonne chance ! ». A ce moment, on entend clairement le bruit d'une porte qu'on défonce et les cris des policiers. Dehors il fait froid et il pleut.

Ils émergent dans une ruelle sombre et crasseuse, dont une extrémité mène droit aux flics, alors que l'autre est une impasse. Ils devront alors se faire discrets, passant par un réseau de caves ou par les égouts.

Improvisez maintenant un climat de traque et d'angoisse : voix qui crient autour d'eux, coups de feu, grincements, clochards et prostituées agressifs, détresseurs, arnaqueurs... et patrouilles de flics.

Laissez-les mariner un moment dans ce jus de chaussette, délogez-les de tous les lieux où ils se trouvent jusqu'à saturation puis laissez-les trouver un endroit calme où se poser, afin qu'ils puissent se rendre compte de la situation en parlant entre eux, en examinant leurs possessions... Néanmoins, le point est vite

fait : ils ont froid et faim, ils puent, ils ne se rappellent de rien. La jeune femme leur a mis quelques trucs à grignoter dans le sac et aussi un vieux tract anarchiste (sans intérêt pour eux) au dos duquel se trouve une adresse portant la mention : "retrouvez-moi là". Elle a également mis 10 TUS et un couteau de cuisine...

Et là, c'est le drame ! Et le MJ se marre devant la tête déconfitée de ses joueurs ! Parce que lui il a lu la suite, et qu'il sait se qui se passe...

A  
M  
B  
I  
A  
N  
C  
E  
S  
A  
N  
S  
A  
U  
C  
U  
N  
P  
I  
T  
I



Les personnages ont été accueillis dans un squatt glauque des bas-fonds de Permengam. Une bonne âme - la jeune fille - les ayant trouvés agonisant au fond de la ruelle.

Comment en sont-ils arrivés là ? C'est justement la question majeure que soulève cette campagne.

## Mais qu'est-ce que c'est qu'une BINZ !!!

Cette campagne se déroule à l'envers. Les joueurs démarrent avec des personnages totalement amnésiques (mémoire effacée). Perdus dans tous les sens du terme, les personnages vont être renvoyés dans leur passé afin de revivre les souvenirs qu'on leur a volés.

En réalité, leurs têtes sont dans un bordel incroyable. Leur psychisme cherche à concilier l'inconciliable. Trois facteurs quasi simultanés et n'ayant pas de rapports évidents entre eux se disputent leur raison.

Premièrement, ils sont les cobayes involontaires d'un savant fou qui leur a injecté une drogue qui efface certains souvenirs les plus traumatisants de leurs mémoires, les laissant combler le vide par de nouveaux souvenirs imaginaires. Lorsqu'ils commencent le scénario, c'est-à-dire lorsqu'ils sont à la fin, la drogue n'agit plus. Mais comme les clés de leur vie se trouvent dans le passé... Ils vont devoir revivre l'enfer de la drogue...

Deuxièmement, ils ont fait partie d'un programme de recherche secret, mené par un groupe de psychologues de l'agence des Etrangers. Le but de cette batterie d'expérience est d'observer le comportement des individus face à une présence étrangère. Ainsi ils ont isolé un quartier de Parengam et ont simulé une présence étrangère. Mais ce programme a extrêmement mal tourné, à cause des résistants, des non-a et très certainement de l'intervention de forces étrangères et de l'au-delà. Et aujourd'hui leurs vies sont en danger. Ils en savent trop. Vous-mêmes en apprendrez plus sur cet immonde projet dans les prochains actes de cette campagne.

Troisièmement, et c'est là le point de départ de la campagne, leur mémoire a été effacée par une certaine faction de membres du

Projet Contact...

Ils vont donc vivre -ou plutôt re-vivre- une expérience amère. C'est sûr. Puisqu'au fur et à mesure de leur quête, ils vont de moins en moins savoir à qui et à quoi se vouer : ils ne peuvent faire confiance à personne, pas même aux membres de leur groupe de personnages, qui ont chacun leur lot de secrets à cacher. Et enfin, amertume suprême lorsqu'ils comprendront qu'ils ne peuvent même plus vraiment avoir confiance en eux-mêmes, leur mémoire étant une composite de souvenirs 'réels', de vides et de souvenirs artificiels... Mais on va quand même leur servir un 'happy end', non ?

La campagne se déroule en 5 actes :

- survivre (le présent acte, qui sera le plus court)
- aller pêcher des souvenirs (en 2 actes)
- démêler le vrai du faux (1 acte)
- reconstituer le tout et agir en conséquence (1 dernier acte)

Coté technique, au début de la partie, les feuilles de persos sont vierges. Les joueurs vont devoir les remplir au fil des découvertes qu'ils feront sur eux-mêmes.

## ACTE 1 : SCHWARTZ TOTAL

### SCÈNE 1 : TRAQUÉS, VENDUS ET ARRÊTÉS

L'adresse est celle d'un bar miteux où ils pourront rentrer sans problèmes. La jeune femme n'y est pas. Quoiqu'ils décident, une femme étrange les abordera. Un peu saouïe, elle a des airs de bohémienne. Dans une novlangue du cru mêlée d'anc roumain, elle les dévisage avec curiosité avant de leur dire que leurs destins semblent étrangement croisés, mais que les lignes de leur avenir sont obscurs, que leur futur se trouve dans leur passé. Elle répétera cela plusieurs fois.

Les personnages pourront le remarquer ou pas, mais une autre personne les observe discrètement. Une réussite admirable à un jet d'observation/mémoire/physionomie (l'occasion pour vous de continuer à remplir les feuilles de persos) leur indiquera qu'il les observe, et que le visage leur est plutôt familier. Il s'agit en effet de l'homme du squatt, celui qui ne semblait pas apprécier leur présence. Il

semble regarder alternativement les personnages et la porte. En effet au bout d'un petit moment, un homme bien habillé entre dans le bar et se dirige résolument vers les persos. S'ils tentent de fuir, sachez que le bar est cerné discrètement par des agents. Ne leur laissez aucune chance. Dans tous les cas, un homme leur parlera directement. Il semble les connaître et s'étonne qu'eux ne le reconnaissent pas. Ils leur dit qu'ils ont été très durs à retrouver, qu'il l'ont bien fait courir, mais que leur cavale s'achève ici. Plus bas, il leur glisse avec un regard plein de sympathie : "C'est mieux pour tout le monde, comme ça, faites-moi confiance" et "n'en veuillez pas à vos amis, ils n'avaient pas le choix". L'homme du squatt est parti.

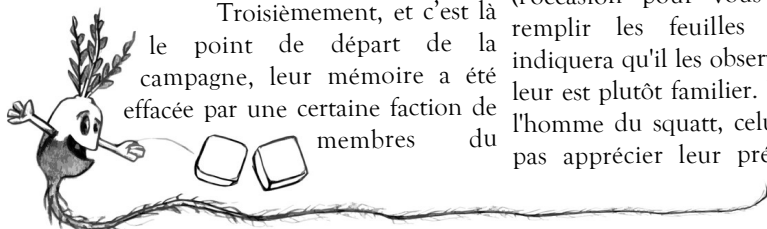
On les jette dans un fourgon. La route est longue. Ils s'endorment.

## SCÈNE 2 : LA MORT LENTE

Séparez les joueurs. Chacun se réveille avec le vacarme d'une alarme sourde. Un jet de mémoire/culture leur révélera que c'est une alarme signifie la mort par exécution. Se réveillant, ils se rendent compte qu'ils sont dans des cellules, vêtus du costume en pilou écrit des condamnés à mort. Les sons leurs parviennent comme ralentis et les formes sont distordues. Ils ont la migraine et la nausée. Les gardes font des rondes sans leur adresser la parole, sinon pour se moquer d'eux. Un agent-prêtre catholique passe voir chacun en lui proposant de se repentir et de recevoir les derniers sacrements. De ces différentes personnes ils n'apprendront presque rien, et encore, sur le bout des dents. Leur procès a eu lieu il y a une semaine, ils ont été reconnus coupables et condamnés à mort. Ils sont au pénitencier central d'Europole, dans le bloc Scotland de Parengam. Leur exécution est proche.

Enfin les gardiens viennent les chercher, les enchaînent et les mènent le long du couloir de la mort. Tous les personnages sont installés simultanément sur des tables d'infirmerie. Un jeune homme laid aux cheveux gras et aux grosses lunettes leur installe l'intravéneuse. A chacun il adresse un sourire d'une inconcevable bienveillance, un sourire rassurant, murmurant :

"tout ira bien, maintenant". fondu sur schwartz.



Laissez passer un petit moment. Eventuellement, vous pouvez aussi improviser à vos joueurs une vision de vos fantasmes sur ce qu'on ressent lorsque l'on passe de vie à trépas.

Néanmoins, ils vont se réveiller. Vous pouvez aussi improviser une habile transition entre le rêve qu'ils font et le retour à la réalité.

A vous de décider, mais, logiquement, les personnages gagnent un niveau de schizoïde et trois domaines liés à l'expérience que vous leur faites vivre. En réalité, leur mort a été simulée, et ils n'ont jamais été en danger, mais eux ne le savent pas, donc l'événement est traumatisant, donc on peut considérer ça comme un nouvelle fracture 'EMI' (cf page 101 du bouquin de base).

### SCÈNE 3 : RÉVEIL GLACÉ

La réalité se résume pour le moment à un corps froid qui refuse de bouger et un cercueil de fer glacé. Les parois leur renvoient le reflet fantomatique d'eux-mêmes. Faites-leur savourer ce moment de terreur en individuel si possible, c'est encore mieux.

Bruit sec. On ouvre le tiroir. Les yeux fixés sur le plafond (raideur cadavérique), le personnage entend la respiration d'une personne, le bruit d'instruments de chirurgie qu'on déplace... Petit à petit, une douce chaleur qui l'envahit. Les sensations nerveuses qui reviennent peu à peu, les muscles commencent doucement à réagir. Ils ne peuvent ni parler ni se déplacer.

Lorsque tous les personnages sont 'dégivrés', au bout d'une heure environ, ils sentent qu'on les transporte sur des lits roulants. Suivant votre envie et celle des joueurs, faites durer cette scène autant que vous le souhaitez, décrivant l'infinité de sons, de nuances de lumières qu'on perçoit lorsque l'on ne peut faire que cela, et la sensation que la vie revient dans le corps, amenant son lot de fourmillements et de douleurs, jusqu'à la piqûre de morphine... Enfin, tout ça, quoi. En jouant à fond sur l'antagonisme déchirant entre l'au-delà et la Gangrène. Lorsque les pjs pourront bouger à nouveau, et parler, plusieurs jours auront passés. Consacrez à cette période autant de temps que vous jugez bon. Il peut être intéressant de s'y attarder car

cela permet aux pjs de reprendre contact avec leur corps, et donc aux joueurs de remplir définitivement toutes les caractéristiques qui relèvent de l'inné chez leurs persos (tout ce qui ne concerne pas directement la mémoire à moyen terme).

Ils sont dans une grande chambre, au sein de ce qui semble être un hôpital pas très reluisant, bien qu'ils n'aient pas le droit de franchir le seuil de cette pièce. Les infirmiers et infirmières se montrent doux, compréhensifs, mais fermes avec eux. A leurs éventuelles questions, ils répondent soit évasivement, soit les détournent, bien que la plupart du temps ils avouent leur ignorance. Selon les relations que les PJs nouent ou pas avec eux, certains avoueront peut-être une vague localisation : Interzone, secteur CASALT (Casa-blanca-Alger-Tunis), et le fait qu'ils sont des résistants. Si les pjs se montrent violents, ils sont ceinturés, ligotés et calmés par des piqûres. Ils doivent suivre un programme de rééducation : séances de gym et entraînement intellectuel (stimulation de la mémoire, du raisonnement : encore une bonne occasion de poursuivre la création des personnages).

Lorsqu'ils commencent à s'impatienter, on les installe devant un photofluide. L'homme qui leur parle est celui qui les a arrêtés.

"Bonjour, j'espère que vous vous portez bien. Je suis bien navré des désagréments que vous avez dû subir, mais, comme je vous l'ai dit dans ce bar, nous n'avions pas le choix. Vous deviez mourir pour le bien de tous, le votre en premier lieu. J'en suis navré, mais, vraiment, nous n'avions pas le choix. Vous détenez des choses dans vos têtes... Croyez-moi, vous êtes des bombes en puissance, pour l'Agence Centrale... Ils ne vous auraient jamais laissé vivre. Maintenant vous êtes en sécurité. Paradoxalement, j'en conviens, en vous tuant, je vous ai sauvés la vie !... Je ne peux pas être physiquement présent aujourd'hui, mais j'ai demandé aux infirmiers de vous diffuser cet enregistrement, afin que vous sachiez que je ne vous oublie pas. D'ailleurs, en ce moment, je travaille dans votre intérêt. Je serai là bientôt pour répondre à toutes vos questions...et vous aux miennes ! Reposez-vous. Vous l'avez mérité."

Pierce

Le lendemain, ce personnage vient leur rendre visite. Son nom est Pierce. Il occupe un poste d'agent de haut niveau dans l'agence du Renseignement, les services secrets d'Europol. Il a réuni quelques bribes d'informations sur un projet secret mené par l'agence des Etrangers. Un projet vaste, bien ficelé, et surtout complètement répugnant : le projet Contact. Il ne sait pas en quoi il consiste exactement. Ses informateurs ont d'ailleurs payé de leur vie la



divulgaration de ces quelques bribes. Il semble très étonné, et embêté, que les pjs ne se rappellent de rien. Mais ils les croient. Dès lors, il leur dit qu'il vaudrait mieux qu'ils se souviennent d'eux-mêmes. Il connaît un chaman dans un village en dehors d'Interzone. Et il va les y conduire. Pour qu'ils se souviennent...

### FIN DE L'ACTE 1

dans le prochain numéro de Jus de Radis,

### ACTE 2 :

### SOUVENIRS, SOUVENIRS.

Tout sur le projet Contact, les caracs de Pierce, Laetitia Casta nue... et bien d'autres surprises !

