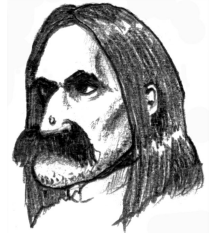




Contact

i
r
r
e
x
e
r
s
s
o
u
e
t
e
u

Dans cet acte, les Résistants vont retrouver une partie de leur mémoire, et comprendre peu à peu qu'ils sont responsables d'une expérimentation médicale sur les prisonniers du bagne Vauban, sur l'île de Ré. L'ennui, c'est qu'ils ne savent pas encore en quoi consiste ce projet, ni quel rôle est le leur dans tout cela. ..



par Nietzsche'

résumé des épisodes précédents

LES
RÉSISTANTS SONT TOUS COMPLÈTEMENT AMNÉSIIQUES. ILS SONT RÉVEILLÉS BRUTALEMENT DANS UN SQUAT CRASSEUX : L'AGENCE DE LA PAIX LES A RETROUVÉS ET ILS DOIVENT FUIR. APRÈS UNE LONGUE POURSUITE ILS SONT FINALEMENT RATTRAPÉS, PUIS EXÉCUTÉS PAR INJECTION ! ENSUITE ILS SE RÉVEILLENT DANS UN CAISSON DE MORGUE, PUIS RETENUS PRISONNIERS DANS UNE CHAMBRE D'HÔPITAL. L'HOMME QUI LES A ARRÊTÉS VIENT LES VOIR ET LEUR EXPLIQUE QU'ILS ONT FAIT PARTIE D'UN PROJET SECRET DES AGENCES, ET QUE LEUR VIE ÉTAIT MENACÉE POUR CETTE RAISON. IL A BESOIN, POUR LES PROTÉGER AU MIEUX, DE SAVOIR CE QU'ILS ONT DANS LE CRÂNE. ÉTANT AMNÉSIIQUES, IL VA LES CONDUIRE CHEZ UN CHAMAN DANS UN PETIT VILLAGE EN DEHORS D'INTERZONE (OÙ ILS SE TROUVENT ACTUELLEMENT). NÉANMOINS, L'HOMME EST APPELÉ PAR D'AUTRES AFFAIRES, ET UNE PERSONNE VA LES CONDUIRE JUSQU'AU PASSEUR. POURTANT, À LEUR SORTIE DE L'HÔPITAL, ILS SONT RETROUVÉS PAR LES HOMMES EN NOIR ET LEUR GUIDE EST TUÉ. ILS S'EN SORTENT TANT BIEN QUE MAL, GRÂCE À DES EFFETS UBIK INSOUÇONNÉS. APRÈS AVOIR TROUVÉ LE PASSEUR, ILS SORTENT D'INTERZONE, CACHÉS DANS LES CAISSES D'UN CONVOI DE RAVITAILLEMENT MILITAIRE. QUAND, SOUDAIN, LEUR CAMION EST RENVERSÉ SUR LE CÔTÉ, SOUFFLÉ PAR UNE EXPLOSION. C'EST UNE ATTAQUE DE L'ALPA, ARMÉE DE LIBÉRATION PANAFRICAINNE. ILS SONT EMMENÉS, AVEC LES CONDUCTEURS DES CAMIONS, JUSQU'À UN CAMP DE L'ALPA. LÀ, S'ILS SE DÉBROUILLENT BIEN ET SE POSITIONNENT CLAIREMENT CONTRE LES AGENCES, LE COMMANDANT DU CAMP SE MONTRERA TRÈS CORDIAL ET LES FERA ESCORTER JUSQU'AU VILLAGE. SINON, DES KILOMÈTRES DANS LA BROUSSE POUR L'ATTEINDRE, OU PIRE, LA TORTURE. ENFIN, AU VILLAGE, ILS RETROUVENT PIERCE. UNE FÊTE EST DONNÉE. LE LENDEMAIN, LE CHAMAN LES INTRODUIT DANS LA CASE MYSTÈRE, LIEU DES ANCÊTRES ET DES ESPRITS (LIEU ASSEZ SCHIZOÏDE).
LÀ, ON LEUR FAIT AVALER UNE INFÂME MIXTURE ET... ILS SE RETOUVENT AU SEIN D'UNE RÉUNION DE MÉDECINS,
DANS UNE PIÈCE BLANCHE...

NOTA BENE

Cette campagne a reçu plusieurs critiques, dans l'ensemble constructives. Merci à ceux qui les ont formulées, j'en tiendrai compte et essaierai d'améliorer les points que vous avez décelés : scénarii trop linéaires et ne laissant pas assez de possibilités aux joueurs, les liens entre les actions et l'univers de jeu pas assez développés, et, enfin, l'option de remplissage des feuilles de Résistants au fur et à mesure de la campagne pas assez explicitée. Réparation sera



aide de jeu : anamnèse

Cette campagne débute sur une situation particulièrement critique pour les Résistants : ils sont amnésiques. Leur existence antérieure est un mystère pour eux, et leur survie dépend des informations résiduelles que leur cerveau contient encore. Cette particularité scénaristique amène une problématique de jeu intéressante : comment se crée la genèse d'un personnage ? Ici, la réponse est triple. Le personnage va se construire en fonction des besoins du scénario, des envies de joueurs et de règles spécifiques.

Les besoins du scénario

Pour comprendre les besoins du scénario, je dois maintenant tout vous dire. Pour cela, une chronologie linéaire, «remise à l'endroit», est la meilleure solution.

1. (ACTE 5) : Les Résistants infiltrèrent le bagne de l'île de Ré en prenant la place de membres du personnel qu'ils ont enlevés. A la recherche d'un résistant qu'ils doivent exfiltrer, ils sont témoins des mauvais traitements infligés aux prisonniers. Ils découvrent les sous-sols, lieux d'expérimentation. Ils ne peuvent empêcher la mort d'un non-A. Dans le même temps, des phénomènes étranges se produisent.

2. (ACTE 4) : Le non-A décédé revient hanter les lieux. Le bagne se transforme en un camp de l'horreur. Dans le même temps, une tempête fait rage, empêchant toute communication avec l'extérieure et rendant toute traversée vers le continent suicidaire. Les Résistants parviennent cependant à localiser le résistant qu'ils doivent exfiltrer. Ils découvrent les preuves du complot, mais sont témoins de phénomènes étranges très réels, qui sont provoqués par le non-A. Les résistants interviennent auprès du non-A, ivre de rage et de souffrance.

3. (ACTE 3) : Les résistants parviennent à s'enfuir de l'île maudite, mais sont victimes d'un naufrage. Ils

sont recueillis par un homme, qui les loge quelques jours. Mais cet homme, psychiatre de son état, leur injecte une drogue qui provoque leur amnésie et tripatouillent leurs souvenirs. Les résistants comprennent que l'homme se sert d'eux et parviennent à prendre la fuite. Dans le même temps les hommes en noir retrouvent leur trace. Ils parviennent à s'enfuir et gagnent Alt-Rouen, où ils trouvent refuge chez des égarés.

4. (ACTE 1 et 2) : Les Résistants sont poursuivis, s'enfuient, mais sont rattrapés, puis exécutés, mais pas vraiment, ils se retrouvent en Interzone où, après maintes péripéties, un chaman africain leur permet de retourner dans leurs souvenirs.

Ainsi, le scénario en lui-même implique que les Résistants aient des compétences et des domaines liés et à



l'activité de résistance qui est la leur, mais aussi par rapport à la couverture qui sera - ou a été ? - la leur dans les actes 3, 4 et 5. Afin que vous puissiez prévoir à l'avance, sachez que la majorité des personnels du bagne sont des matons, des médecins, psychiatres notamment, et des ingénieurs pétrochimiques. Le reste est composé de prisonniers, bien qu'ils soit tout de même relativement stupide qu'un résistant ait choisi cette couverture.

Ainsi, attribuez, si possible en concertation avec les joueurs, des compétences et des domaines utiles au scénario.

Les envies de joueurs

Dans une large mesure, afin de ne pas frustrer les joueurs, vous pouvez leur permettre de choisir leurs compétences, manœuvre, domaines et aptitudes, mais aussi leurs traits, leur nom, etc... Par exemple, au cours du jeu, les joueurs vont eux-même développer des traits de caractère qui pourront devenir des traits à part entière. Egalement, lorsqu'ils trouveront des informations sur eux-même ou se souviendront de quelque chose, vous pouvez leur laisser choisir. Par exemple, au lieu de leur dire : «tu te souviens que tu t'appelles Hubert Buboïs», vous pouvez leur dire : «tu te souviens de ton nom, qui est ...?».

Règles spécifiques

Lorsqu'une compétence et/ou un domaine est requis pour accomplir une action, le Résistant peut faire appel à sa mémoire : considérez, pour un jet de dé nécessaire, mais où le niveau de doué n'a pas encore été défini, que le Résistant est peu doué et suivez cette table en plus des conséquences normales des résultats :

réussite : le Résistant gagne un niveau -> attribution de la compétence ou de la manœuvre

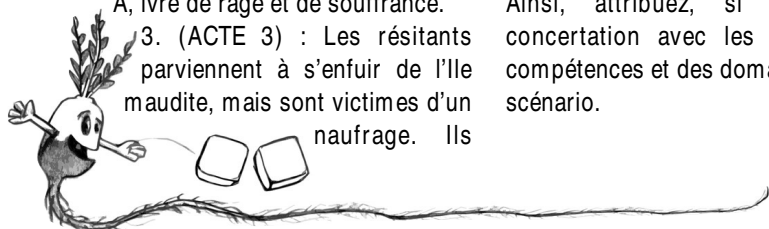
réussite avec prise de risque : le Résistant gagne 1 niveau supplémentaire par prise de risque -> attribution de la compétence ou de la manœuvre + x domaine(s) lié(s).

échec : Pas de changement. Néanmoins, le même type d'action pourra être retenté ultérieurement.

échec avec prise de risque : Le Résistant est définitivement pas doué pour cette action, il ne pourra plus tenter de se souvenir des compétences, manœuvres et domaines visés.

Je vous conseille de permettre ceci une fois par séance, deux fois au maximum.

En complément, les Résistants pourront bien entendu utiliser leurs points d'expérience pour acquérir les compétences et les domaines qu'ils souhaitent.



scene 1 : Maudite île

Les «homme en blanc» s'éparpillent dans le couloir, sans s'éloigner trop cependant. En comptant les Résistants, ils sont une dizaine. Les Résistants peuvent en profiter pour se parler, s'inspecter, vérifier ce qu'ils portent sur eux. Les différentes portes du couloir peuvent également leur apprendre des choses. Ils auront aussi certainement envie de parler avec les autres, histoire de savoir ce qu'il se passe et où ils sont. Eux-même sont en bonne santé, mieux portant que dans le présent. Ils sont vêtus des tenues appartenant à leurs couvertures (blouse blanches, uniformes de l'agence de la réhabilitation individuelle et de l'agence de la paix, etc...) et portent des badges avec les noms de leurs couvertures. Bien entendu, entretenez la confusion en ne leur révélant pas qu'ils sont sous couverture. Néanmoins, pour leur mettre la puce à l'oreille, vous pouvez leur faire remarquer que certains portent des postiches, des perruques, ont les cheveux teints, etc...

Sur eux-même, les Résistants (déterminez qui a quoi) ont un trousseau de clefs avec une étiquette intitulée «i8». Ceci correspond au niveau 8 de l'infirmerie (voir plan), un jeu de cartes perforées portant des références incompréhensibles. Ces cartes sont lisibles par un calculateur ou un écran de photofluide équipé d'un lecteur de cartes. Enfin, ils possèdent une clef magnétique. Celle-ci permet d'activer l'hydro-autogyre (autogyre équipé de flotteurs) qui se trouve sur le plage.

Au niveau moral, ils se sentent anxieux, stressés. Vous pouvez le leur dire, où bien leur faire ressentir cette anxiété en leur faisant effectuer des jets impromptus au niveau de leurs perceptions (qu'elles soient A ou non-A). Par exemple, ils croient apercevoir une silhouette entrer dans une pièce, entendre des bruits suspects, croire que deux personnes parlent d'eux à voix basse... Cependant aucun de ces phénomènes n'a de réalité physique.

Ce sentiment peut-être renforcé par les

conversations avec les autres personnes présentes, voyez les fiches de pnj. Eux aussi sont dans un état de stress avancé et parler avec eux est assez difficile. Ils aborderont la tempête, la panne de la radio, l'agitation des prisonniers, avec plus ou moins de détails et de localité suivant la manière dont les Résistants les aborderont et leur rôle dans la situation.

La radio ne fonctionne plus depuis 3 jours, aucune communication avec l'extérieur n'a été établie depuis ce temps, et tous se demandent pourquoi ceux du continent les laisse sans nouvelles et sans aide. Le technicien radio est mort dans l'implosion de la station radio. Impossible de réparer. On ne sait pas si c'est n accident ou un acte de sabotage, mais certains évoquent cette piste. Une tempête fait rage depuis ce temps-là. Malgré le stress ambiant, il semble suicidaire de vouloir quitter l'île. Les prisonniers sont dans un état déplorable, et on évoque sur le bout des lèvres - le sujet semble tabou- les nombreux suicides et comportements extrêmes et inhabituels qui sont survenus récemment. En une semaine, 10 prisonniers se sont suicidés et plusieurs tentatives d'évasion désespérées ont provoqué la mort de 5 autres. Un certain nombre d'entre eux sont dans des états d'épuisement nerveux graves. On les bombarde de médicaments.

Pour Marjorie Blanchard, médecin au bagne, cela n'a rien d'étonnant. Elle-même est dans un sale état. Elle évoque les événements étranges qui sont survenus ces derniers jours : lumières dans le ciel, grondements sourds inexpliqués, des taches de sang que les murs, des apparitions. Selon elle, l'île est maudite et le bange paie pour les mauvais traitements infligés aux prisonniers.

Les bureaux qui sont dans le couloir sont tous ouverts et portent des plaques avec des noms. Dans celui qui correspond au noms sur leurs badges, ils pourront trouver le plan du bagne et des dossiers sur les prisonniers et sur les événements qui sont survenus sur

l'île. Ils y apprendront qu'ils sont là pour mener une mission d'observation sur les prisonniers.

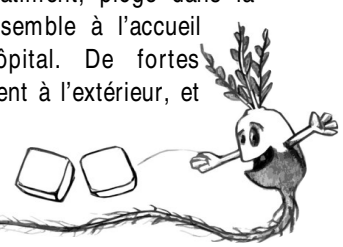
Ils sont sur l'île de Ré depuis une semaine et ils ont noté un fort taux de dépressions nerveuses, d'états catatoniques et de suicide chez les prisonniers. Selon les notes, on comprend que ces taux élevés sont exceptionnels, même en prenant compte des mauvais traitements infligés aux prisonniers (ils travaillent 12 heures par jour dans une usine chimique, sont mal nourris et leurs cellules sont bondées et insalubres). Une fiche de prisonnier attire leur attention car elle porte une référence notée au crayon. Elle correspond à une fiche magnétique, qu'il peuvent lire dans le lecteur photofluide. Un test d'aptitude en consultation d'archives et ou cryptographie + domaines calculateur, photofluide, etc... (niveau difficile) leur permet de lire la fiche et de déchiffrer le code (un programme le fait pour eux et se trouve sur l'autre fiche). La fiche contient des informations sur ce même prisonnier et fait comprendre qu'il est capital pour la résistance de le retrouver et de le faire sortir du bagne. Il s'appelle Pierre Galtier et est un pilier de l'armée des ombres.

Dans les divers bureaux ils trouveront 1d10/2 flingues (à déterminer, cela n'a pas beaucoup d'importance). Sinon, peu d'informations utilisables de suite, à part un dossier intitulé «contact : étude des réactions face à la présence Etrangère», qu'il trouveront dans le bureau du docteur Marcel Dumont (le seul qui ait un bureau pour lui seul, cela doit être signe).

Au bout d'un certain moment, leurs recherches sont interrompues par ils entendent des bruits à l'extérieur.

scene 2 : Escape

Cris , gémissements, hurlements, les hommes en blanc quittent le couloir dans la panique et gagnent le rez-de-chaussé. Le bâtiment, plongé dans la pénombre, ressemble à l'accueil d'un petit hôpital. De fortes lumières s'agitent à l'extérieur, et



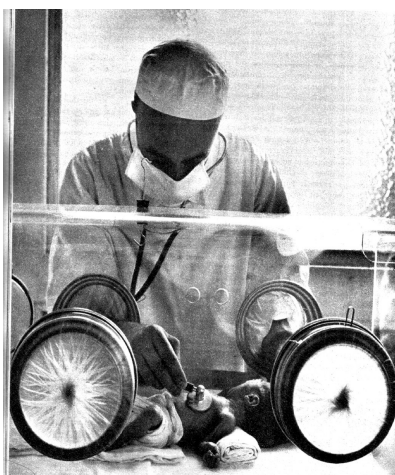
un grondement tonitruant se fait entendre, faisant vibrer les murs de l'infirmerie. Les plâtres s'effritent, les meubles se déplacent à cause des vibrations. L'intérieur semble dangereux. Certains se dirigent précipitamment vers la sortie, mais au cet instant les solides portes se referment brutalement, dans une détonation sourde et lugubre. Les lumières s'éteignent à l'intérieur, à part les veilleuses de sécurité, et un vieux néon clignotant, qui permet de voir la silhouette d'un homme, silencieux, qui est tourné vers le mur. Il porte une blouse blanche. Un homme s'approche de lui, plein de sollicitude. La silhouette se retourne, les yeux révoltés, et lui ouvre la gorge. Le jet de sang asperge tous les occupants de la pièce. Il y en a trop pour que ce soit normal. En quelques secondes, la pièce baigne dans une flaque de 10 cm de profondeur de sang, un sang noir et opaque. Le jet de sang a dessiné un portrait sur le mur, celui du docteur Dumont. En dessous, des lettres de sang se forment : NISSASSA i8 i8 i8 i8 i8... à n'en plus finir. L'homme au scalpel se jette sur tout ceux qui restent près de lui. Il pourra encaisser plusieurs balles avant de succomber.

Toute fuite vers l'extérieur est impossible, empêchée par le poltergeist. Les Résistants finissent par arriver près de l'ascenseur. Ses portes s'ouvrent. Une lumière verdâtre baigne la cabine. Rien de très engageant. En tendant l'oreille, on peut entendre des murmures incompréhensibles. Une force invisible les pousse à entrer dans la cage de l'ascenseur.

Si les Résistants décident de se laisser guider par la force invisible, et de prendre l'ascenseur, celui-ci se referme doucement dès los qu'ils sont à l'intérieur, et amorce la descente lorsque les Résistants insère la clef (les force les y pousse également). Au fur et à mesure de la descente, les parois de la cage deviennent de la chair, comme si les Résistants se trouvaient dans un estomac surdimensionné. Une

odeur de charogne envhit l'air. Les murmures se font plus présents. Les reflets dans la glace

montrent, à l'envers, une scène figurant le docteur Dumont et un jeune homme défiguré et trépané, bien que vivant. Les Résistants comprennent qu'il s'agit du résistant qu'ils doivent exfiltrer. Le docteur appuie sur diverses zones de son cerveau, ce qui déclenche des phénomènes étranges : une ampoule éclate, les yeux du jeune homme



brillent, il hurle de douleur, enfin, le médecin est pris de convulsions, ses yeux se révoltent et il égorge le jeune homme. A ce moment, la glace devient d'une rouge opaque et les portes s'ouvrent. Un couloir sombre mène jusqu'à une grande salle où l'horreur réside. Le docteur Dumont est écatelé sur une table d'opération, et des blessures suintantes apparaissent à divers endroits de son corp. Il hurle de douleur lorsqu'un cercle se dessine sur sa boîte crânienne et que celle-ci se brise sur le sol. Il est cependant toujours en vie. Il apparaît alors comme une évidence pour les Résistants - c'est une pensée que le non-A instille en eux - de sanctifier la dépouille du jeune homme, qui se décompose dans un fauteuil médical. Enlever les perfusions, recoudre les plaies, réciter des prières incompréhensibles. Résister à ces injonctions cause de vives douleurs. C'est cependant possible, bien qu'inutile. Car une fois la dépouille réhabilitée, elle ouvre ses yeux lumineux, et adresse un regard triste aux Résistants. Elle ouvre les bras, et, alors qu'elle commence à prendre feu, les Résistants se retrouvent sur la plage.

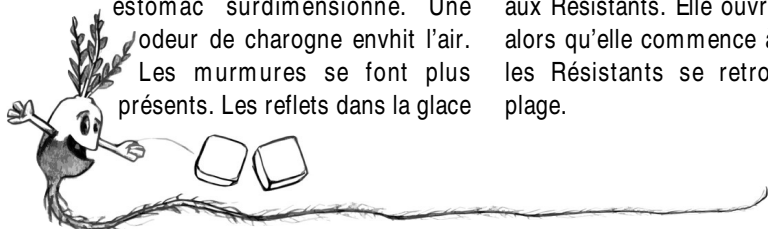
La seule manière de s'échapper de l'île est d'utiliser l'hydro-autogyre, dont ils possèdent la clef. Il serait bien sûr opportun que l'un des Résistants possède des rudiments de pilotage. Sinon, ils peuvent toujours tenter de l'utiliser comme un bateau. Bon, de toutes les manières, c'est couru, ils vont se cracher, donc...

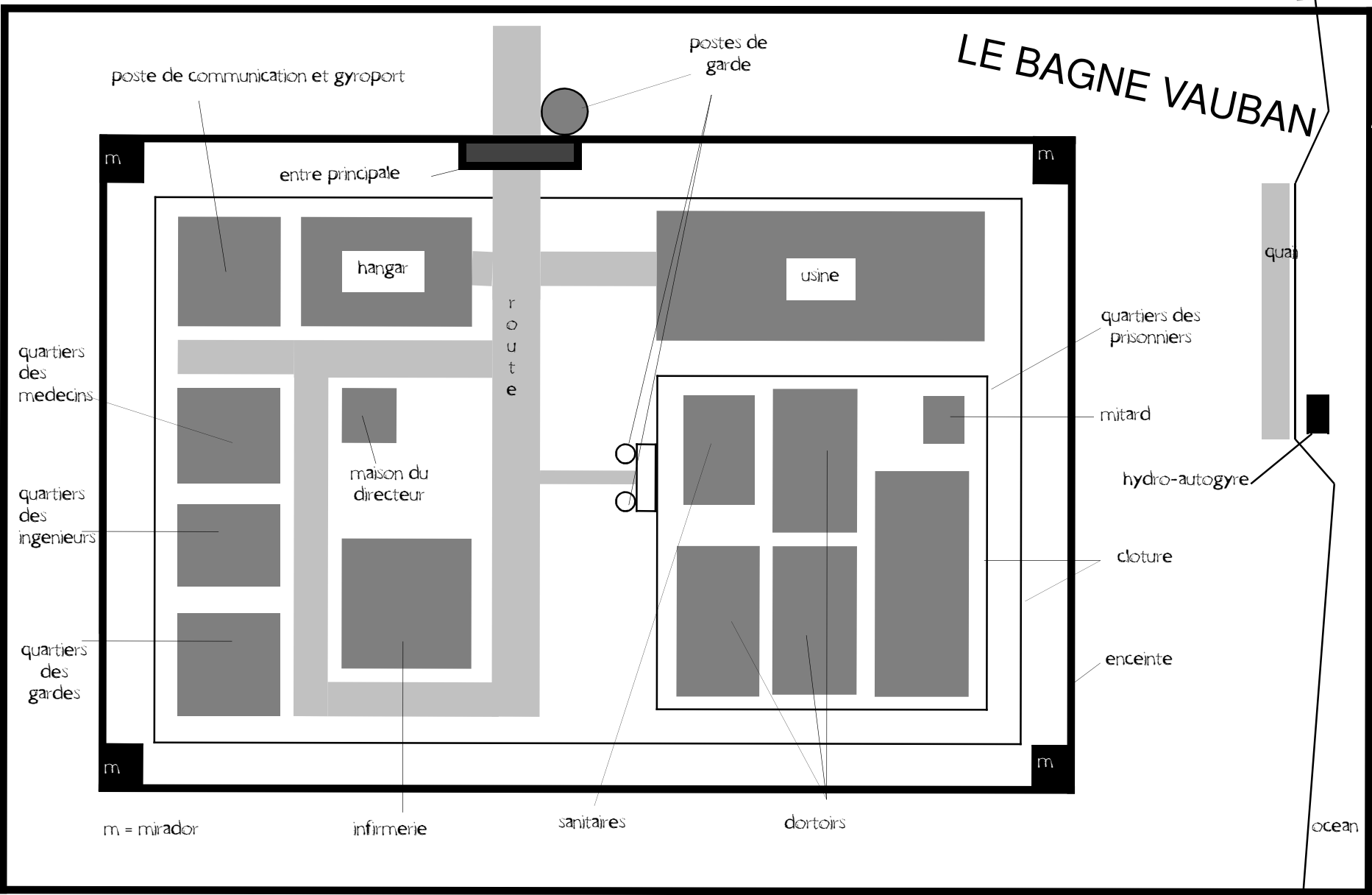
scene 3 : boucle bouclée

Lorsqu'ils quittent l'île, les Résistants aperçoivent, posés ici et là sur l'eau, des plateformes portant de puissants projecteurs et d'énormes ventilateurs. L'océan est extrêmement agité, la tempête fait rage. Demandez fréquemment des tests au Résistant qui pilote l'autogyre. Passé un certain temps, la tempête s'éteint abruptement : elle était simulée ! La côte continentale est à portée de vue. C'est alors qu'un autogyre de combat de l'agence de la Paix les prend en chasse. Il tire sans sommation. Vous pouvez simuler le combat si vous le souhaitez, pour que cela soit plus crédible, mais le résultat est irréversible : touchés par une fusée, l'autogyre des Résistants s'abîme en mer. Les Résistants luttent contre la noyade. Ils ont pu trouver des gilets de sauvetage dans l'appareil. Aux bout de plusieurs heures, c'est à demi-conscients qu'ils s'échouent sur une plage de galets. Ils sentent une présence qui se penche vers eux. Ils sont trop faibles pour faire quoi que ce soit. Fondu au noir.

Ils se réveillent dans un endroit qui leur est familier : le squatt où ils se sont réveillés la « première » fois. La jeune fille qui s'est occupée d'eux apparaît, douce et attentionnée, puis la scène s'évanouit. Prenez chaque Résistant à part. Chacun va devoir prendre sa couverture. Nous nous retrouvons enfin au début de l'histoire. Ils vont retrouver leurs noms, leur mémoire, le baigne et peut-être avoir la chance de sauver le résistant non-A et empêcher toute cette catastrophe... Voilà le programme du prochain épisode !

FIN DE L'ACTE 3. PROCHAINEMENT, IRREVERSIBLE ACTE 4 : VERSUS





pnj

Cyril Lefébure, résistant non-A

Cyril est un membre important de l'Armée des Ombres. Ancien agent de l'Agence de la Réhabilitation Individuelle, il a rejoint la résistance il y a 5 ans et tente de comprendre les pouvoirs non-A et d'en faire profiter la résistance dans son ensemble. Cependant, comme tout non-A de niveau élevé, il a des troubles psychiques très graves. Il voit distinctement ceux qui utilisent fréquemment la technologie étrangère comme des êtres semi-mécaniques. Attention, c'est vraiment un Grosbill niveau



non-A, mais il est cloué dans un fauteuil roulant.

âge : 29 ans. faction : résistance. Cellule : autonome. Fracture : visions prophétiques.

peu déterminé, assez endurant. assez violent, pas corrompu, pas exclu, assez administré.

NON-A : schizoïde. effets ubiks : insuffler la vie (anime et habille de chair un élément non-vivant), suggestion schizoïde (révèle les penchants schizoïde des autres et les amène à les exercer. On peut voir ça comme un mini-contre-coup schizogène), téléportation (150 mètres maximum pour 5d100 kg d'émotion).

Compétences : archiver/fouiller, commander, soigner; domaines : pharmacologie, psychisme, religion, rituels, europol, dossier médical.

compétences non-A : modeler, Animer ; domaines : non-inanimé, non-esprit, non-espace, non-volonté, non-souffle, non-volonté, non-maladie.

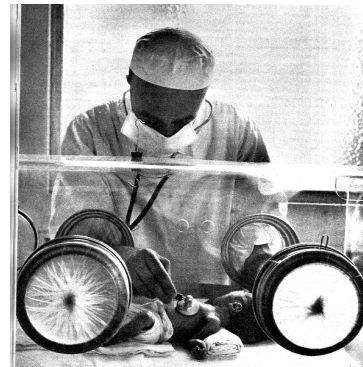
le docteur Dumont, psychiatre psychotique

Il n'est pas schizoïde, mais voudrait bien l'être. C'est son grand damn dans la vie. Son intérêt pour la folie est une véritable obsession.

Son matérialisme et son ambition seules le retiennent à la réalité.

Dangereusement intelligent, il est responsable de la mort de Cyril et il est le seul à être au courant pour le projet Contact. Il ne dira jamais rien sur ces deux sujets. Jamais.

Ces compétences n'ont à mon sens aucun intérêt pour le jeu.



Marjorie Blanchard, médecin critique

Animée par un humanisme, Marjorie croit fermement que les Agences veulent notre bien, et que les Etrangers vont tout changer en mieux : elle vit sur un ultranuage. Fraîchement diplômée et catapultée à Vauban à cause d'une promo canapé scandaleuse, elle déchant devant les conditions d'existence des prisonniers.

Lentement, elle remet en cause les méthodes des Agences, mais ne sait pas comment s'y prendre pour faire changer les mentalités. En creusant un peu, et si les Résistants s'y intéressent, elle pourrait faire à long terme un soldat de l'armée des ombres tout à fait convaincant. Il ne faudra pas beaucoup la pousser pour la faire changer de camp. Les Résistants auront le temps de voir cela au prochain acte.

agent de la Paix - spécialité : pilote d'autogyre de combat.

déterminé, pas schizoïde, compétences : piloter, activer, tirer. domaines :

autogyre de combat, tactique, radars, aéronautique, artillerie lourde.

