



L 'Ermitage de Bronze

*Un scénario pour Athanor : La Terre Des Mille Mondes
par Sylvain Plagne et Grégory Molle (1997)*

Préambule

Avant...

Saint-Pétersbourg, Octobre 2117. Dans le quartier de ce qui allait devenir le secteur II de Mégapol, lorsque la cytopole serait créée après les années 2130, est établi un laboratoire de recherche sur le Mutafix. Des expérimentations réalisées dans ces locaux permettront à quelques-uns des hommes influents de Saint-Pétersbourg de bénéficier du Mutafix et de rejoindre la caste des Eternels. Lorsque, quatre ans plus tard, le procédé de fabrication devient secret et sa divulgation punie de peine de mort, on décide de fermer le laboratoire, et même de l'enterrer avec ses secrets sous une couche de béton. Sur la dalle ainsi formée, on construit un hôpital, encore en fonctionnement à Mégapol à l'époque du jeu.

Aujourd'hui...

Mégapol, Octobre 2312. Campagne électorale : Juan Marcellus fait partie du paysage politique local, c'est l'un des prétendants à la présidence du secteur II. En fait, cet homme est archiviste à la Telia Cognitiva, et il a découvert l'existence du laboratoire enseveli. Il rêve depuis d'accéder à ce lieu de connaissance interdit, afin de recréer la substance bientôt bicentenaire et interdite, le Mutafix. Il espère ainsi rejoindre le rang des Eternels. Son problème, c'est que l'accès à ce laboratoire nécessite de véritables travaux, et qu'il ne peut les réaliser de manière discrète. Son idée est donc de prendre le pouvoir dans le secteur, et de fermer l'hôpital en prétextant la construction d'un nouveau centre commercial. La réalisation des fondations de ce complexe commercial sera une occasion rêvée pour accéder discrètement au laboratoire, puisqu'il contrôlera les travaux en temps que maître d'oeuvre.

Reste un problème: accéder à la Présidence du secteur. Bien que s'intéressant depuis quelques années à la politique, Juan Marcellus n'est pas un homme assez influent pour espérer l'emporter sur l'actuel Président, Viktor Vaudier. Du moins, pas honnêtement. D'où l'idée de faire enlever un des proches de Viktor Vaudier, Esteban Mouchkine, et de le remplacer par un clone (Esteban Mouchkine est un des "hommes de quartier" du secteur II, voir l'Encyclopédie des Mille Mondes p.32 pour plus de précisions sur ces fameux hommes de quartier, ainsi que pour avoir les caractéristiques de Mégapol et des pouvoirs psis spécifiques à la ville). Rappelons également que l'actuel chef de Mégapol est Igor Manoukiou.

Ainsi, en ayant le clone du bras droit de Viktor Vaudier sous son contrôle (puisque le clone, bien entendu, est à sa solde), Marcellus a la possibilité de porter le discrédit sur le Président sortant. En effet, le clone d'Esteban Mouchkine a reçu l'ordre de démissionner à grands bruits, en critiquant ouvertement la mauvaise gestion de la mairie, et en s'en prenant directement à Viktor Vaudier.

Complications (où l'on parle -enfin- des Avatars)

Voilà pour le plan tel qu'il aurait dû se dérouler. Mais le cours des événements a suivi une autre voie. Pour réaliser le clone, Juan Marcellus s'est adressé au laboratoire du professeur Bjørn T. Aspar, spécialiste entre autres choses du clonage (et parfois à la limite de la légalité:

rappelons qu'en 2300, la seule application légale du clonage est la production d'organes sains pour la chirurgie réparatrice).

Ce qu'il n'avait pas prévu, c'est que ce brave professeur Aspar profiterait de l'occasion non pas pour créer le clone, mais pour en jouer le rôle : ayant compris l'objectif de Marcellus, le professeur Aspar s'est dit en effet qu'il avait là une excellente opportunité d'accéder au pouvoir. Aidé par son assistant, Fidel Sakamoto, le professeur a donc eu recours à la chirurgie plastique pour remodeler son corps à l'effigie d'Esteban Mouchkine. Pour s'assurer de ne pas être démasqué, il a lâchement assassiné son assistant (c'est dire la soif de pouvoir qu'à ce cupide professeur Aspar !). Ensuite, le professeur s'est présenté auprès de Marcellus comme il était prévu que le clone le fasse, et il a remplacé Esteban Mouchkine une fois celui-ci enlevé. Cependant, dès qu'il a été en place, il a réagi évidemment à l'opposé de ce qu'en attendait Marcellus, c'est-à-dire qu'il a fait tout son possible pour multiplier les interventions politiques médiatisées, afin de contribuer à la réélection du Président sortant. La tâche était difficile : Marcellus lui avait fourni des informations précises sur la personnalité et les habitudes d'Esteban Mouchkine, afin que le clone ne soit pas démasqué, mais la situation est malgré tout très délicate, d'autant que le professeur est plus petit (de trois centimètres) qu'Esteban Mouchkine !

La réaction impromptue du "clone" est donc un premier problème pour Juan Marcellus. Mais un second problème est venu s'y ajouter. Une bande de fouineurs (les Avatars, enfin !) a commencé à s'intéresser d'un peu trop près à l'ancien laboratoire (la raison de cet intérêt est à déterminer par le meneur de jeu en fonction des Avatars de ses joueurs). Mais Marcellus est de ces hommes qui savent rebondir sur les problèmes pour mieux les régler. C'est pourquoi, avant que le pot aux roses ne soit découvert et l'existence précise du labo révélée, il a décidé de faire enlever ce groupe d'empêcheurs de comploter en rond pour les interroger de manière musclée et les dissuader d'y revenir. Puis il a décidé de les relâcher dans la nature, après leur avoir fait subir un petit traitement : un lavage de cerveau dans les règles, afin "d'effacer" leurs derniers souvenirs (il aurait pu simplement les éliminer, mais il ne voulait pas courir ce risque en période électorale).

Plus fort encore, Marcellus va profiter de ce groupe de fouineurs : quand il réalisera que ces derniers, en quête de leur passé (c'est le syndrome XIII) se remettent dans ses pattes, il tentera de les lancer à la recherche du professeur Aspar qui manque à l'appel (cf. la suite du scénario). Marcellus fera confectionner dans ce but une fausse lettre que les Avatars découvriront plus tard au cours de l'aventure.

L'histoire ne fait que commencer...

Réveil amnésique

Nous sommes donc à Mégapol. L'hiver sera encore une fois rigoureux, malgré l'utilisation des météomods. En ce petit matin d'octobre 2312, le réveil est bien difficile pour les Avatars (ils peuvent habiter ensemble, ou plus vraisemblablement chacun dans un appartement). Ils ont chacun la désagréable impression de ne pas savoir ce qu'ils ont fait la veille. A bien y réfléchir, ils ne se souviennent même pas de leurs activités des jours précédents, ni même d'évènements précis s'étant déroulés ces dernières semaines !

Il y a de quoi rester dubitatif, mais un coup de visiophone les sort de leur torpeur (le correspondant a fait un appel-conférence, c'est à dire que le visiophone de chacun des Avatars est activé). L'interlocuteur est Maître N'Kouso, huissier à Mégapol. Il est visiblement étonné de voir les Avatars. Il leur explique que leur absence l'avait quelque peu dérouté, et leur demande une entrevue (chez l'un des Avatars).

Quelques minutes plus tard, on retrouve donc les Avatars, qui ne sont pas au bout de leurs surprises, face à Maître N'Kouso. Ce dernier leur explique qu'il a été payé par eux pour conserver en sécurité un dossier dont ils seraient les auteurs. Il devait rendre public ce document s'ils venaient à disparaître pendant plus d'une semaine. Or il était sans nouvelles des Avatars depuis cinq jours ! Vraisemblablement, ceux-ci vont vouloir jeter un œil à ce

dossier, dont ils n'ont vraiment aucun souvenir. Même en se concentrant, leur mémoire leur fait défaut...

Maître N'Kouso laisse les Avatars avec une copie du dossier, après leur avoir demandé si son contrat tient toujours dans le cas où ils disparaîtraient de nouveau.

Le dossier

Pour l'essentiel, il s'agit de recherches concernant un vieux laboratoire datant des années 2110, spécialisé dans les problèmes viraux. Ce labo serait situé à Mégapol, dans le secteur II, où les Avatars habitent d'ailleurs. Il était vraisemblablement souterrain, et a été enseveli pour permettre la construction de l'Hôpital Balkanoï en 2210.

Jointes au dossier, des lettres anonymes de menaces enjoignent les Avatars de cesser leurs recherches concernant ce labo. Elles ne sont pas datées.

A partir de là, plusieurs hypothèses :

- les PJ peuvent décider d'aller voir tout de suite sur place ce fameux hôpital.
- ils peuvent se montrer méfiant à l'égard de N'Kouso.
- ils peuvent décider d'aller se plaindre aux autorités des lettres de menace qu'ils ont reçues.

Les candidats à l'élection dans le secteur II de Mégapol

Voici une description rapide des principaux candidats pour le secteur II lors de la campagne qui sert de toile de fond au scénario. Il peut être bon pour le meneur de jeu de développer un peu les activités des divers candidats (meetings, «petites phrases», coups bas...) afin de donner des informations sur ce qui occupe une grande partie des discussions dans le secteur II. En outre, cela permettra de ne pas trop attirer l'attention sur le candidat Marcellus en particulier.

Viktor Vaudier

Le maire sortant est assez apprécié et a su s'entourer d'excellents hommes de quartier. La seule ombre au tableau est un scandale d'il y a trois ans, lorsque fut révélée l'existence d'une résidence secondaire particulièrement luxueuse au large de la baie de Mégapol, et dont la construction avait été liée aux rénovations d'une maison de quartier du secteur II, évitant ainsi à Vaudier de déclarer ces travaux privés. Son thème de campagne est la sécurité, et notamment la surveillance accrue de la qualité de l'air, qui manque parfois de stabilisateurs (il a notamment promis la rénovation complète du dôme en verre qui couvre l'ancienne aérogare, qui fait office aujourd'hui de marché).

Valéria Mordgrave

la fille de Walter Mordgrave, le directeur de WorldConnect, une compagnie de télécommunications en pleine expansion malgré les tentatives de la Telia Cognitiva de faire cesser ses activités, a décidé de s'engager en politique. Il s'agit d'autre chose qu'un simple caprice : Valéria nourrit de réelles ambitions concernant Mégapol, mais son programme est un peu trop libéral au goût des habitants, qui préfèrent la sécurité des grandes organisations qui règlent de manière quasi monopolistique la gestion de la ville. Elle souhaiterait notamment favoriser la création de nouvelles sociétés de transport urbain, d'une nouvelle chaîne d'information câblée, et établir un véritable commerce extérieur avec d'autres cités, ce qui n'existe quasiment pas (tous les types d'échanges étant généralement accueillis avec méfiance, en raison des risques de "contamination"). Elle ne fera probablement pas un score énorme, mais son discours commence à trouver des échos dans la génération des 18-35 ans.

Juan Marcellus

Cet homme qui se plaît à répéter ses origines modestes et qui gravite depuis quelques années déjà dans le paysage politique (quitte à changer de convictions d'ailleurs), nourrit de grands

espoirs dans cette campagne. Principale revendication : remplacer l'équipe sortante, dont l'incompétence ne fait soi-disant aucun doute. Parmi les projets: la reconstruction d'un hôpital ultramoderne (les proches de Juan Marcellus laisseront entendre que c'est pour s'attirer l'électorat des "semi-morts"), et celle d'un centre commercial à la place de l'ancien hôpital. A moins que les Avatars ne déjouent ses plans, c'est lui qui devrait remporter le vote.

Collectif μ

Ce groupe profite d'un vide juridique pour présenter non pas un candidat mais une cause. Le pari du Collectif μ est simple: faire participer chacun des habitants à la gestion de la ville à tour de rôle. Cela nécessite bien évidemment des aménagements. Il s'agirait en fait d'inviter les concitoyens à proposer chacun une amélioration dans la vie quotidienne du quartier. Il y aurait une idée proposée par citoyen et par jour, diffusée sur le réseau local en prime time, et un



système de vote immédiat permettrait d'entériner ou non la proposition. Le Collectif μ se chargerait alors de veiller à la réelle application de la décision. Cette forme de démocratie directe a suscité un énorme engouement, et pourrait peut-être bien perturber les données politiques.

Erwan Von Fiedelsmann

Nouveau venu sur la scène politique. Il prône l'ouverture et la rencontre avec les villes voisines de Mégapol, et propose de renflouer les caisses de la ville en abaissant sensiblement la quantité de stabilisateurs diffusée dans la ville (ce qui coûte il est vrai des quantités astronomiques, et il y a une taxe pour ça, appelée pour l'anecdote la "Glace-note" à Mégapol, en souvenir de la période de détente qui eu lieu à la fin du XXème siècle...). Les Compagnons de Janus ne voient pas forcément cette candidature d'un bon œil, car

d'une certaine façon c'est justement la paranoïa des gens des villes à l'encontre de "l'extérieur" qui leur confère un côté aventureux, qui leur convient parfaitement.

Première enquête

Visite à l'hôpital

Devant la place Nicolas XV où se tient l'Hôpital Balkanoï, rien de particulier à signaler : l'activité urbaine ne semble en rien anormale. Le seul élément "dissonant" est la présence sur certains murs réglementés d'affiches de campagne électorale, avec en cet endroit précis une légère prédominance de portraits du candidat Juan Marcellus, preuve que ses militants accordent une importance stratégique et/ou symbolique au quartier (bien entendu, cette précision doit être glissée de manière très anodine, afin de ne pas trop attirer - encore - l'attention sur Marcellus).

Note : Les Avatars se souviennent de la campagne électorale, lancée trois semaines auparavant, et devant durer encore deux bons mois. Ils se souviennent de tous les candidats - ce qu'on raconte sur eux, rien d'autre - et aucun n'évoque pour eux quelque chose de particulier (voir le paragraphe consacré aux candidats de la campagne).

A l'intérieur de l'hôpital, l'activité est assez fébrile, le personnel est débordé par une vague de pathologies virales apparue en ville il y a deux semaines (cela n'a strictement rien à voir avec le reste du scénario, et quant à la cause de cette "épidémie", elle est la conséquence d'un problème dans le système de diffusion des stabilisateurs dans Mégapol). Du coup, les éventuelles questions des PJ recevront des réponses écourtées voire agacées : "Un labo ? Sous l'hôpital ? Y a deux cents ans ? Franchement, c'est bien possible mais qu'est-ce que... Allons bon, qu'est-ce qu'il lui arrive encore, au semi-mort de la 112 ?! Excusez-moi ! Vraiment, c'est pas le moment".

Pour les Avatars, le meilleur moyen reste de chercher dans des documents d'archive. Mais ceux-ci sont conservés par la direction. Y accéder nécessite un rendez-vous et un entretien précisant ce qui motive la consultation de ces documents privés (en général, ce sont des institutions publiques - inspection sanitaire, voirie, etc. - qui demandent à les consulter). Cet obstacle n'est pas insurmontable, mais il est dur d'y échapper.

Consultation des archives de l'hôpital

S'ils parviennent à consulter ces documents, les Avatars réaliseront (test en Raisonnement/Architecture à -5 ou en raisonnement/Administration à 0 si un Avatar dispose de cette compétence) qu'il manque un plan, le plus ancien, répertorié dans la liste des pièces du dossier, mais introuvable dans les faits. S'ils s'inquiètent de savoir qui a consulté dernièrement ces documents, les Avatars se verront répondre par la responsable administrative (la quarantaine, cheveux très bruns - teints - habillée en tailleur gris strict, chemisier blanc, lèvres pincées et maquillées avec un rouge-orange, chignon, lunettes excentriques, teintes, qui partent en flèche sur les bords supérieurs) qu'il s'agissait d'un monsieur des services de la ville, qui voulait s'assurer que les projets de réaménagement de la voirie concorderaient avec le sous-sol de l'hôpital. C'était bien entendu un homme de Juan Marcellus, qui a présenté de faux papiers et a dérobé le plan qui contient une marque discrète, désignant l'endroit où il faut creuser pour accéder au labo oublié de (presque) tous. Renseignement pris auprès des services municipaux, personne n'a été envoyé récemment à l'hôpital...

Enquête sur N'Kouso

L'huissier est très disponible et répondra à toutes les sollicitations des Avatars avec courtoisie (dans les limites de la vraisemblance). Il est possible de le faire parler pour essayer de détecter chez lui une incohérence, mais cela ne donnera pas grand chose. Si c'est fait grossièrement, il se trouvera mal à l'aise, mais ça ne sera rien d'autre qu'un artefact des conditions d'interrogatoire. N'Kouso sort d'un milieu assez populaire. Il a brillamment réussi ses études, ce qui lui vaut un caractère assez narcissique ("Oui, cela ne fut pas toujours facile, mais je croyais en moi. Mes parents sont très fiers et impressionnés, c'est un peu normal").

Se plaindre aux autorités

Ce n'est probablement pas la meilleure chose à faire. A priori, les Avatars devraient se sentir suffisamment impliqués de façon personnelle pour vouloir se débrouiller seuls (après tout, si l'on découvrait qu'ils sont coupables de quelque chose ?). Si, malgré tout, par le biais de contacts personnels ou autre ils tentent d'impliquer les autorités légales là-dedans, des hommes de Juan Marcellus interviendront pour les en empêcher, ou bien Marcellus lui-même jouera de ses relations pour qu'une éventuelle enquête - qui pourrait tout faire capoter - s'interrompe rapidement, auquel cas les Avatars se sentiront encore plus seuls. Qui plus est, Marcellus va se dire qu'il faut désormais employer des moyens plus radicaux qu'une simple amnésie pour faire taire les Avatars (poursuites, tentatives d'assassinat...). Le scénario se termine en chasse à l'homme, et c'est bien dommage pour les Avatars, qui passent à côté de l'un des complots les plus fameux du XXIV^{ème} siècle !

Amantha Backbone

C'est la petite amie de Fidel Sakamoto, (rappelez-vous, c'est l'assistant du professeur Bjørn T. Aspar !). Ses cheveux blancs contrastent avec la fraîcheur et la jeunesse de ses traits et ses yeux noirs. Les Avatars vont avoir de ses nouvelles dès qu'ils vont rentrer chez eux. Elle vient en effet les voir pour, dit-elle, leur demander d'enquêter sur la disparition de son compagnon, puisqu'ils sont parmi les derniers à l'avoir vu.

C'est un nouveau mystère pour les Avatars, car ce nom ne leur dit absolument rien. Pourtant, Amantha leur présente une lettre signée par eux qu'elle a trouvée dans la boîte aux lettres de Fidel. Cette lettre dit notamment : "Nous avons beaucoup apprécié le temps que vous et le professeur Aspar nous avez consacré, et tenions par la présente à vous en remercier

chaleureusement. Dans la mesure du possible, nous vous tiendrons au courant des résultats de nos recherches". La lettre est datée d'il y a trois jours, période "blanche" pour les Avatars.

Cette lettre est en fait un faux, fabriqué de toute pièce par Juan Marcellus pour pousser les Avatars à enquêter à sa place sur le professeur Aspar, qu'il veut retrouver coûte que coûte, mais sans se mouiller. L'autre avantage, c'est que cela devrait détourner pour un moment les Avatars de la piste de l'hôpital.

En effet, il devient tentant, à la réception de la lettre, d'enquêter sur le professeur Aspar et sur la disparition de Sakamoto. Amantha pourra de plus apprendre aux Avatars, si ils s'y prennent bien, que le professeur Aspar dispose d'une villa secrète où il se retirait parfois. C'est Fidel qui le lui a dit, même si ce dernier n'est même pas censé être au courant. Cette information est d'importance, et Marcellus ne la connaît pas. C'est donc peut-être l'occasion pour les Avatars de prendre l'avantage...

Le laboratoire de Bjørn T. Aspar

La réputation du professeur

Le labo du professeur est répertorié dans le bottin. Une rapide enquête dans les milieux scientifiques universitaires met en évidence l'originalité de ses travaux et son caractère difficile qui le rend dur à suivre par les étudiants. Il enseigne à l'Université Pierre-le-Grand, fondée en 2290. Il lui arrive souvent de travailler des semaines sans révéler l'objet précis de son étude. "Il a bien un assistant, s'entendent éventuellement dire les Avatars, un assistant qui a bien du mérite, d'ailleurs : un ancien élève brillant et capable de supporter les humeurs de Aspar pour gagner sa vie en attendant de terminer sa thèse". Les engueulades entre le professeur et le doyen de l'université sont aussi célèbres (cf. La villa "secrète" de Bjørn T. Aspar).

Une enquête plus approfondie révèle les troubles démêlés judiciaires dans lesquels le professeur a été impliqué jadis pour s'être servi d'animaux errants dans la ville comme cobayes pour des expériences génétiques et cela sans l'accord des parties civiles.

Les indices du laboratoire

Le labo lui-même n'a rien de spécial, si ce n'est qu'il est fermé. Il est situé dans un bâtiment à l'écart du centre de recherche de l'université. Le fouiller peut se faire illégalement : il n'y a pas de surveillance électronique particulière, juste trois serrures délicates à crocheter; l'endroit est à l'écart des autres bâtiments scientifiques. Mais la compagnie d'un scientifique pourrait se révéler une aide précieuse pour interpréter ce qu'il y a à l'intérieur - il faudra en trouver un s'il n'y en pas parmi les Avatars et inventer un motif pour le pousser à ouvrir le labo à des inconnus.

Rappelons que le professeur a éliminé son assistant pour effacer les traces de ses activités. Le corps a été dissous dans un grand lavabo dans lequel on pourra déceler une très forte odeur (de l'acide), et les vêtements placés dans un incinérateur de petite dimension (les Avatars pourront réaliser qu'il a fonctionné il y a quelques jours). Dedans, il y a quelque chose qui n'a pas disparu : la puce de la carte d'identité de l'assistant que le professeur, dans son excitation, a oublié de retirer des vêtements de Fidel... Mais, répétons-le, le corps de Fidel ne rentre tel quel pas dans l'incinérateur, ce qui rend sa disparition encore plus inquiétante. A-t-il été découpé avant ? Si quelqu'un accompagne les Avatars, il se met à vomir à cette idée. Rien n'empêche les Avatars d'être écoeurés aussi d'ailleurs. Bonjour chez vous.

Un autre indice, peut être trouvé sur l'ordinateur : un répertoire contenant des vues 3D de Mouchkine sous tous les angles : gros plan, détails du visage, morphologie générale. Le professeur s'en est servi pour préparer les opérations chirurgicales qui devaient lui donner l'apparence du politicien. Ces indices-là n'ont pas frappé Juan Marcellus (qui a bien évidemment déjà fouillé le labo, mais il faudrait des Avatars particulièrement observateurs pour se rendre compte qu'ils ont été précédés...). En effet, Marcellus les a interprété comme des travaux préliminaires à la confection du clone. Mais pour les Avatars, ce sont des

informations nouvelles qui ne manqueront pas de les amener à considérer Mouchkine et la campagne électorale sous un jour nouveau...

Dernier détail: dans le labo se trouve une photographie, accrochée au mur, montrant le professeur Aspar et son assistant. Ils tiennent entre les mains un brevet déposé par le professeur Aspar dont seul l'intitulé est lisible sur la photographie: Brevet 2117>P<BFC/BioChem@Megapol.

Si les Avatars se renseignent (base de données, contact dans le milieu de la biochimie, etc.), ils apprennent que ce brevet concerne une nouvelle technique de clonage, plus rapide. Il s'agit en fait plutôt d'un brevet "potentiel" (c'est le sens de >P< dans le nom du brevet, qui signifie "potential"), dans la mesure où la méthode n'a pas encore pu être validée par une expérience pratique sur l'homme, pour des raisons juridiques. En fait, la photographie est moins là pour aiguiller les Avatars sur le brevet que pour leur donner l'occasion de voir le visage du professeur et de son assistant.

Suite à ces découvertes, les personnages devraient certainement avoir envie de rendre une petite visite chez le professeur Aspar, dont l'adresse peut être trouvée dans le labo. Ils devraient aussi et surtout penser à avertir Amantha de la mort vraisemblable de son petit ami !

La villa de Bjørn T. Aspar

Cette résidence "officielle" est à proximité de l'université. Il s'agit d'un petit loft, avec salle de bain, petite cuisine, salon et chambre. Absolument aucun document ne peut y être trouvé. Etonnant de la part d'un scientifique passionné, il n'y a aucune trace de ses travaux: le professeur ne ramenait aucun travail à la maison ?

Dernier détail, d'importance: toutes les pièces ont été (grossièrement) fouillées. Ce sont les hommes de Marcellus qui sont déjà passés, et qui n'ont rien trouvé. Comme ils n'ont pas connaissance de la villa secrète du professeur; ils sont coincés.

La villa "secrète" de Bjørn T. Aspar

Rappelons tout d'abord brièvement les faits concernant le professeur. Il a été contacté pour réaliser un clone d'Esteban Mouchkine, contre une forte somme d'argent (d'ailleurs il y a 130 000∇ versés sur le compte du professeur, au cas où les Avatars ont les moyens techniques ou relationnels de se renseigner sur ce sujet).

Cette proposition est arrivée dans un contexte assez difficile pour le professeur, qui de toute façon a toujours été un peu instable psychologiquement. Ses légendaires disputes avec le doyen de l'université, qui lui ampute régulièrement son budget de recherche et l'humilie chaque fois qu'il en a l'occasion, étaient en effet en train de dégénérer, tant et si bien que le professeur s'était juré de se venger.

Lorsqu'il a compris le but des gens qui le payaient pour avoir le clone d'une personnalité de la cité, une idée a germé dans son esprit malade : plutôt que de créer le clone de cet individu, il allait à l'aide de la chirurgie plastique jouer le rôle de ce clone, et avoir - enfin - les moyens de se venger du doyen de l'université en le faisant radier. Le problème, c'est que tout ne se passa pas comme prévu. Au début, il se livra en tant que "clone" aux hommes de Juan Marcellus. Ces derniers lui expliquèrent sa mission, ainsi que les habitudes et les relations de l'homme qu'il devait remplacer (Mouchkine), après que ce dernier ait été enlevé (revoyez les classiques : Opération Tonnerre ou Jamais plus Jamais).

Malgré les recommandations, le professeur Aspar / faux clone de Mouchkine eu beaucoup de mal à jouer son rôle, à tel point que l'entourage de Mouchkine s'est rendu compte que quelque chose ne tournait pas rond (cela n'a pas échappé à la presse, soit dit en passant). On "conseilla" donc à Mouchkine de se faire discret, le problème étant particulièrement malvenu en ces temps de campagne électorale. Le professeur Aspar a donc décidé de respecter cette recommandation (na pas le faire l'aurait rendu très suspect) en se réfugiant chez lui, plutôt que dans l'appartement de Mouchkine, où il se sentait très mal à l'aise.

Il convient de préciser pourquoi le professeur Aspar dispose de deux domiciles. Il y a deux raisons majeures. D'une part, les activités parfois plus ou moins légales dues à ses recherches ont incité le professeur Aspar à installer son bureau dans une maison connue de lui seul. Deuxièmement, cette villa personnelle est relativement cossue, alors que son appartement près de l'université est des plus modestes. Or le professeur Aspar préfère que ses collègues pensent qu'il n'est en rien intéressé par le confort matériel, et qu'il consacre tout son temps et son argent à ses recherches. Il craint par dessus tout que l'existence de cette villa soit révélée au doyen de l'Université. Certains étudiants bien informés connaissent par contre l'adresse de cette villa, ainsi qu'Amantha, comme nous l'avons déjà signalé.

Visite par effraction

Pour en revenir à la maison, les Avatars la trouveront tous volets fermés lorsqu'ils arriveront. Il s'agit d'une petite villa de deux étages, la moitié du deuxième étage étant en fait une terrasse recouverte d'une paroi transparente. Nul doute que par curiosité les Avatars vont vouloir visiter d'un peu plus près l'endroit.

Il leur faut être discrets, bien que le quartier soit assez calme. Les portes sont fermées (jet de Dextérité/Serrurerie à -4), mais il n'y a pas de système d'alarme. A l'intérieur tout est sombre. La fouille du bureau peut se révéler intéressante. On peut en effet y découvrir une pile d'articles de journaux et de disques informatiques (que l'on peut visualiser sur place : ce sont des extraits de journaux télévisés). Il y a deux catégories d'informations : celles concernant le professeur Aspar, les "bons cotés" avec le dépôt du brevet, la reconnaissance que témoignent certains collègues à son égard etc., et les "moins bons", avec quelques extraits du conseil d'administration de l'Université révélant les différends qui opposent le professeur et l'établissement à propos du budget de recherche. Il y a en outre un épais dossier, mêlant là encore coupures de presse, bandes vidéos et audio, où l'on entend quelqu'un (Mouchkine) répéter des mots : il s'agit d'un montage sonore réalisé par l'équipe technique de Marcellus, destiné au clone pour qu'il ait la même diction que Mouchkine.

Les Avatars vont peut-être vouloir visiter les autres pièces, notamment la terrasse, qui est éclairée la nuit par les lumières de la ville (précision dans le cas où ils décident de faire une promenade nocturne dans la villa). On y accède par un petit sas automatique. Il n'y a pas grand chose à dire, si ce n'est que cette pièce est très agréable: il y a quelques chaises longues en plastique, deux lampes à long pied, un bassin d'eau, et une vue magnifique sur la cité. Au dessus du sas, il y a un petit affichage digital, où il est écrit tantôt 0.08, tantôt 0.09. En y réfléchissant un peu, les Avatars devraient déduire qu'il s'agit d'un témoin de la teneur de l'air sur la terrasse en stabilisateur (Bi, plus exactement). En effet, bien que Mégapol soit elle-même sous différents dômes saturés en stabilisateurs, la villa a été construite avec une terrasse autonome et protégée, ce qui permet à d'éventuels riches locataires de diffuser du Tri - voire du Qua - sur la terrasse, si bon leur semble (c'est pratique les soirs où l'on souhaite s'enivrer un peu en buvant de la vodka...).

Le professeur entre en scène

Même si tout le groupe des Avatars ne visite pas la terrasse, c'est lorsqu'ils sont les plus nombreux dans cette salle que le professeur va essayer de se débarrasser d'eux. Il est en effet caché dans sa villa et observe les faits et gestes des Avatars depuis qu'ils se sont introduits chez lui ! Tout se passe alors assez vite.

Lorsque les Avatars sont sur la terrasse, faites un jet (Perception à 0) pour chacun d'eux, à chaque séquence. A la première réussite, ils se rendent compte que l'affichage digital est passé à 9.99 (inquiétant, non ?).

De plus, lorsqu'ils veulent sortir, le sas reste désespérément fermé. Il est solide de surcroît, tout comme la baie vitrée. Au bout de quelques secondes, les Avatars sentent une odeur différente. C'est un poison que le professeur est en train de répandre dans la terrasse ! En tout, chacun des Avatars dispose de [Constitution + 5] séquences après le début des jets de Perception pour sortir, sans quoi ils risquent fort d'y laisser leur peau.

Si des Avatars sont restés à l'extérieur de la terrasse, ils peuvent tenter de détruire le sas avec des meubles. Si par contre tous les Avatars sont bloqués dans la salle, la situation devient plus délicate, dans la mesure où il n'y a pas de meubles sur la terrasse. En fait, pour en sortir, il faut appuyer sur un bouton, qui a été bien sûr condamné (une vitre blindée protège le bouton). Pour entrer dans la terrasse par contre, la porte s'ouvre automatiquement, par détection de mouvement devant la porte. Une solution consiste alors à projeter le faisceau d'une des lampes halogènes qui traînent sur la terrasse en direction de l'extérieur de la terrasse, et de "couper ce faisceau" (en passant devant par exemple, pour créer une ombre qui sera détectée par la cellule qui ouvre le sas). Cette solution peut fonctionner, mais il faut y penser.

Une autre possibilité consiste à autoriser les Avatars à pirater le système d'ouverture du sas de l'intérieur (jet en Dexterité/Electronique à -5). Enfin, il y a une solution si les Avatars tardent un peu à se sortir de là pour éviter les effets du poison : dans le bassin, il y a quelques animaux d'eau douce. L'alimentation du bassin en oxygène se fait par un petit tuyau. Il est possible, mais ce n'est guère pratique, d'utiliser ce tuyau comme "bouffée d'oxygène" pour retarder l'échéance...

Le centre domotique de la villa

Enfin tirés de ce mauvais pas, les Avatars vont sans doute penser que quelqu'un les a piégés. Ils vont peut-être alors découvrir la pièce cachée (en fait, le centre "domotique" de la maison) d'où le professeur a condamné la terrasse. Lorsqu'il parviennent à ouvrir le pan de mur qui masque l'entrée dans cette pièce, ils la découvrent... vide.

Ils trouvent également une autre issue à la pièce, qui donne derrière la villa. Un petit espace à ciel ouvert, puis une porte de secours extérieure défoncée et rouillée permet d'accéder à un petit entrepôt désaffecté, où il reste encore des rayonnages d'environ trois mètres de hauteur, qui forment un véritable petit labyrinthe. Il fait assez sombre. Le toit est translucide, et en se concentrant, on distingue les étoiles... Mais ce n'est peut-être pas le moment de faire de l'astronomie. Si les Avatars ont été assez rapides, le professeur s'y trouve encore, et il est armé d'un petit pistolet. Il est bien entendu plus intéressant pour eux d'essayer de le maîtriser, d'autant que lorsqu'ils ont l'occasion de le voir d'un peu plus près, ils se rendent compte que ce n'est pas le professeur, mais un type qu'ils ne connaissent pas. Il n'y a plus qu'à espérer que les joueurs se souviendront des photos dans les médias, ou, plus certainement, de ce qu'ils ont vu au labo, sur les fichiers : ils sont en face d'Esteban Mouchkine, bras droit du maire sortant !

Si le professeur parvient à s'échapper, faites-le réagir en fonction de ce qu'il sait des Avatars (il a entendu leurs conversations grâce aux caméras et aux micros de la villa, reliés à la pièce secrète). S'il se rend compte qu'ils en savent beaucoup sur lui par exemple, il tente de les faire taire, en leur proposant une forte somme d'argent ou en essayant quelque chose de plus radical encore. Après tout, qui sait ce que les renferment encore les murs de sa maison ? Là aussi, revoyez les classiques : tous les Chapeau melon et botte de cuir notamment...

Aspar capturé !

Si le professeur Aspar est capturé par les Avatars, ceux-ci vont sans doute le faire parler :

- sur la salle secrète et l'hôpital, il ne sait rien. Marcellus ne l'a pas mis au courant et lui, ce qui l'intéresse, c'est l'enjeu politique.
- la lettre mystérieuse reçue par Amantha (la petite amie de l'assistant) : il n'y est pour rien. Par ailleurs, il nie aussi longtemps que possible avoir tué l'assistant, en racontant que c'est sûrement une vengeance de Marcellus, énervé par le fait que lui, le professeur, ait décidé de jouer en solo : "Ah la la, mon Dieu, mais c'est terrible, si j'avais su, jamais je ne me serais embarqué là-dedans !".

Il joue les pauvres victimes de la société, des rancœurs des uns et des autres. Si les Avatars lui rappellent qu'il était prêt à les tuer dix minutes plus tôt, il met ça sur le compte de la panique, déclarant : "Mais je pensais que vous étiez à la solde de Marcellus et que vous alliez me tuer !!! Qu'auriez-vous fait à ma place ?". Si les Avatars insistent vraiment, il finit par avouer ce qu'il sait.

Il peut évidemment balancer Juan Marcellus et toute l'histoire (il voulait absolument gagner, ça semblait vital pour lui...) sauf ce qu'il ne sait pas, à savoir le coup de l'ancien labo, etc. Par contre, il a entendu parler chez Marcellus d'une bande d'empêcheurs de comploter en rond qu'on aurait rendus amnésiques mais qu'on aurait mieux fait d'éliminer.

Notons que le professeur profitait de sa récente mise à l'écart de la campagne électorale pour tenter de résoudre le problème de la taille (un sérum de croissance accélérée à base de Tonifor).



Que faire ?

Après ça, les Avatars vont certainement vouloir orienter leur enquête vers Marcellus (soit par les aveux du professeur, soit après capture d'un des hommes de Marcellus, s'ils sont intervenus lors de l'enquête). Il se trouve que la campagne électorale arrive à son terme et que l'ultime meeting (pour chacun des camps) se tient le lendemain. Les sondages sont interdits mais certains circulent sous le manteau, et donnent Marcellus gagnant de justesse...

A ce stade, les Avatars peuvent deviner (à partir des lettres de menace et/ou des confidences du professeur) que finalement Marcellus est responsable de leur amnésie, et qu'il doit être lié à cette histoire d'ancien labo. En faisant le rapprochement avec son programme électoral (nouvel hôpital, on en a déjà parlé plus haut), les choses commencent à devenir claires.

Ils vont probablement essayer de trouver Marcellus, ou de suivre ses actes. Au meeting du lendemain, ils peuvent tenter de l'approcher. Un plan bien huilé peut leur permettre de le capturer, puis d'essayer de connaître le fin mot de l'histoire, pour décider si cette histoire de laboratoire doit être oubliée ou non...

Une autre possibilité est d'attendre (volontairement ou non, si les Avatars n'ont aucune idée!) que le chantier soit lancé par Marcellus, quelques semaines après son élection. Comme on peut s'en douter, ce chantier est prioritaire; et la fermeture soudaine de l'hôpital ne manquera pas de faire les choux gras de la presse : Juan Marcellus a bien fait raser l'hôpital, mais les patients ont été relogés dans une sorte d'hôpital de campagne où les conditions sont lamentables. Tout le monde est surpris par la rapidité des travaux (évacuation en une semaine, début des travaux au bout de 9 jours !).

L'ouverture du laboratoire

L'ancien labo est mis à jour en secret 11 jours après les élections. Si les Avatars parviennent à suivre leur avancement, ils devraient être là lorsque Marcellus arrivera, accompagné d'une horde de gardes du corps en tenue paramilitaire, pour le moment tant attendu de l'ouverture de la trappe (ambiance *les Aventuriers de l'Arche Perdue* garantie).

Surprise : il ne reste du labo que de vastes salles vides ! Marcellus, fou de rage, fait partir tous ses hommes pour rester seul dans le laboratoire. Il ne lui reste plus que ses yeux pour pleurer. C'est alors qu'il remarque un léger frisson, comme un courant d'air minuscule. Le laboratoire cache une Porte de passage ! Cela paraît incroyable, vu qu'il n'existe officiellement aucune Porte à Mégapol, mais celle-ci a été oubliée de tous. L'information de son existence peut d'ailleurs intéresser au plus haut point les Compagnons de Janus...

Si les Avatars pénètrent à leur tour dans le labo, ils le découvrent vide, et peuvent à leur tour emprunter la porte pour rejoindre Marcellus. Si l'accès au laboratoire s'est fait dans la panique

(combat pour savoir qui arrivera le premier), où même si les Avatars précèdent Marcellus, arrangez vous malgré tout pour que tout le monde se retrouve de l'autre coté.

L'Ermitage de bronze

La porte de passage permet d'accéder à l'un des endroits les plus "historiques" de la Russie du XXIVème siècle. Il s'agit d'une sorte de forêt métallique, un peu comme une immense casse de voitures. Mais à la place des carcasses rouillées, on retrouve d'innombrables statues en bronze des personnages qui ont marquées la Russie (les tsars, les dictateurs, les artistes, les sportifs, les scientifiques...). Certaines sont immenses, et il y a parfois plusieurs copies de la même statue, avec des tailles différentes. On peut se perdre très vite si on n'y prend pas garde. Des personnages particulièrement attentifs remarquerons qu'un détail dans la sculpture des yeux de chacune des statues indique un point particulier dans ce singulier cimetière. A l'endroit indiqué s'élève une statue immense (deux cents mètres environ), représentant un personnage qu'aucun des Avatars ne reconnaît. Il s'agit en fait de Stanislas K. Romanov, un probable descendant de la famille des Romanov qui régna en son temps sur "toutes les Russies", et qui n'est autre que le créateur de la Porte vers l'Ermitage de Bronze (la "métamorphose" a eu lieu en 2121).

Note : pour les composantes du micro monde, utiliser celles de Mégapol, dans le livret Les Aventures, p11 (là où il est écrit que Mégapol n'a pas de Porte de passage...).

Cette statue représente un homme vêtu d'un chasuble, debout avec un bâton de pèlerin à la main. Un examen attentif du pied du bâton révèle l'existence d'une porte cachée, donnant sur un escalier en colimaçon très raide, montant à l'intérieur du bâton. Deux mille cinq cents marches plus tard, on arrive au niveau du bras de la statue qui tient la canne. Un large couloir long d'une cinquantaine de mètres permet d'arriver au cœur de la statue, sur une sorte de balcon circulaire qui surplombe la cavité (tout l'intérieur de la statue est creux), à l'exception d'un immense lustre de cristal aux mille reflets qui éclaire la pièce, et en particulier un portrait gravé dans le bronze à l'intérieur du dos de la statue. Tous les murs sont parfaitement lisses. En dessous du portrait, deux phrases sont gravées en alphabet cyrillique (espérons qu'un des Avatars ait de bonnes raisons de connaître cet alphabet, assez peu courant en 2300 à Mégapol !).

Le message est le suivant : "*Gardien du laboratoire, j'emporte mon secret dans ma tombe. Il sera désormais perdu, puisqu'on ne peut l'apprendre que de ma bouche ! Stanislas K. Romanov (2021 - 2121)*".

Stanislas K. Romanov était un personnage plein de malice, et il a laissé toutes les indications permettant la confection du Mutafix avec la technologie dont on disposait au XXIIème siècle sur des tablettes gravées. Ces tablettes sont entreposées à l'intérieur de sa bouche, comme le suggère le texte en cyrillique.

Du balcon, on ne voit pas exactement comment est fixé le lustre, et un personnage quelque peu audacieux peut se jeter dans le vide avec un de l'élan pour s'accrocher au câble qui retient le lustre. Après environ vingt mètres d'escalade, on arrive à la naissance du câble (dans le cou de la statue). Il est possible de se glisser dans le pharynx pour accéder finalement dans la bouche (fermée) du colosse.

Il est probable que les Avatars rencontrent Marcellus quelque part dans le cimetière des statues. Cette rencontre peut même avoir lieu dans le Sanctuaire (la statue de Stanislas), ce qui peut donner lieu à une belle scène d'explications avec chute de cent cinquante mètres dans le vide à la clé...

Epilogue

Les Avatars sont libres de faire ce qu'ils souhaitent avec les tablettes de bronze tant convoitées. Pour quitter ces lieux, il faut déjà retrouver la Porte. Mais, suivant l'attitude des visiteurs à l'égard des statues, certaines peuvent se transformer en de véritables golems

d'acier s'ils n'ont pas été respectueux à l'égard du sanctuaire (dégradations, insultes...). Les Avatars n'en ont donc peut-être pas terminé avec le sanctuaire...

Caractéristiques des Golems d'Acier

Nous proposons ci-dessous quelques idées de golems en acier qui peuvent animer le sanctuaire. Libre à vous d'en inventer d'autres. Il serait fastidieux de les faire tous se battre avec les Avatars, ils sont donc à utiliser avec parcimonie... Nous ne donnons que les caractéristiques physiques, les golems n'étant ici rien d'autre que de vulgaires automatés.

Nicolas II

Composantes : Force 12, Réflexes 8, Dextérité 10, Constitution 8
Aptitudes de combat 7, se bat avec ses poings (contondant 2d4)

Staline

Composantes : Force 13, Réflexes 6, Dextérité 6, Constitution 12
Aptitudes de combat 10, se bat avec sa faucille géante (tranchant 2d6) et son marteau (contondant 2d4)

Sergueï Bubka

Composantes : Force 12, Réflexes 10, Dextérité 10, Constitution 10
Aptitudes de combat 7, se bat avec sa perche (de 4m de long, mou 2d4)

Leonid Marceïgad (le célèbre révolutionnaire des années 2120)

Composantes : Force 5, Réflexes 8, Dextérité 10, Constitution 7
Aptitudes de combat 6, se bat avec un glaive (tranchant 1d8+3)

Annexe : qui sont les Avatars ?

Cette question risque fort de se poser à un moment ou à un autre. Comme nous ne sommes pas pingres, nous vous proposons trois suggestions, que chaque MJ sera libre de choisir pour son interprétation du scénario.

Des personnages comme les autres

Les Avatars sont des citoyens "normaux" de Mégapol, au détail près qu'ils se sont intéressés d'un peu trop près à l'ancien laboratoire. Cet intérêt pour le laboratoire peut être dû à leur profession par exemple (journalistes, ou étudiants, peut-être des élèves du professeur Aspar !). C'est peut-être la version à préconiser, dans la mesure où l'intrigue est assez compliquée comme ça. Cependant, dans le souci de démontrer que nous pouvons faire encore plus tordu, voici deux autres versions que nous vous proposons.

La version de Greg

L'un des Avatars au moins est un ex-soldat (ou autre chose, mais disons un homme d'action quand même) qui a été mis à la retraite d'office parce qu'il avait de légers problèmes de santé. Suite à une tentative top-secrète de l'armée pour améliorer ses capacités physiques via des produits chimiques, il a en fait contracté une maladie très grave. On ne lui a pas dit la vérité, mais simplement : "Oh, votre organisme accepte mal le traitement, on va vous donner quelques mois de repos en guise de bonne volonté, voilà voilà, hmmm hmmm.. ". On espérait le laisser mourir. Seulement, notre homme avait parmi ses amis (les autres Avatars !) un journaliste un peu fouineur, pour rester poli, un idéaliste, quoi, quelque part entre Pierre Péan et Edwy Plenel (remarque qui n'engage que Greg). Un autre ami est un savant spécialiste de chimie. A eux deux, ils réalisent que le mal dont souffre le soldat pourrait être soigné par ce produit qui était autrefois utilisé, le Mutafix. Le journaliste, un peu historien à ses heures perdues, avait justement en vue un dossier sur les Eternels. Il avait découvert l'existence probable d'un ancien labo sous l'hôpital actuel (c'est un journaliste très perspicace). L'idée qui leur est venue est que ce labo contenait peut-être des infos pour fabriquer le Mutafix qui pourrait sauver leur(s) camarade(s). Ils auraient bien avancé un peu plus s'ils n'avaient

rencontré sur leur route Marcellus, averti du petit manège des Avatars, ce qui fait qu'il s'est passé ce qu'il s'est passé...

Les Avatars se souviennent de qui ils sont, le soldat sait qu'il est malade, gravement, les autres aussi. Pour ce qui est de la découverte du labo, il y a les notes retrouvées à leur domicile, qui les ont peut-être déjà amenés à enquêter à l'hôpital. Mais c'est tout : à eux de faire le lien entre la maladie de l'Avatar et le labo...

La version de Sylvain

Les Avatars sont aussi des citoyens de Mégapol comme les autres, à la différence près qu'ils ne sont jamais intéressés au laboratoire. L'histoire a été montée de toute pièce par Maître N'Kouso. C'est Maître N'Kouso qui tire les ficelles: c'est lui qui a suggéré à Marcellus le plan de l'enlèvement et du remplacement de Mouchkine pour accéder au laboratoire. Maître N'Kouso n'est pas vraiment avocat, c'est au contraire un puissant sorcier qui veut développer sa nouvelle discipline psi, le vaudou, et qui a besoin des secrets enfermés dans le laboratoire tant convoité. Il n'hésitera pas à faire éliminer Marcellus une fois que ce dernier aura joué son rôle. Mais ne trouvez-vous pas étrange que l'on puisse "effacer" aussi facilement les souvenirs d'une personne comme l'a fait Marcellus avec les Avatars?

En fait, N'Kouso maîtrise particulièrement bien une aptitude psi, *l'oubli*, et c'est grâce à elle qu'il a pu ainsi faire disparaître les souvenirs des Avatars pendant les derniers jours... De plus, si les Avatars s'en prennent à lui, il leur fera croire que, non content de leur avoir fait perdre la mémoire, il a, par une autre capacité psi, créé un passé de toute pièce aux Avatars. Ceux-ci ne sont dans la réalité que de dangereux criminels qu'il a fait évader, et dont il a remodifié les souvenirs. Ils devraient donc le remercier plutôt que de chercher à se venger... A vous de décider si cette dernière partie de l'histoire est vraie (le cas échéant, les Avatars pourraient être tentés de repartir sur les traces de leur passé...).

N'hésitez pas à nous faire part de votre avis sur ce scénario, sur les options que vous avez choisies, ainsi que sur vos propres améliorations,

Les auteurs

- Gregory Molle (Gregory.Molle@wanadoo.fr)
- Sylvain Plagne (Sylvain.PLagne@scenarियोtheque.org)

