

« I.12_UTOPIA CORP

UN SCÉNARIO UTOPIA 2.0 DE RODI

Voici le premier scénario du quatrième chapitre de la campagne Utopia 2.0. Il se déroule dans une station d'Equinoxe à peine remise d'une terrible guerre des espions. Les personnages vont sûrement y remonter de nombreuses pistes en suspens et chercher l'Intelligence Artificielle.

INTRODUCTION

Ce scénario ne sera pas aussi dense que les précédents et laissera beaucoup de liberté aux personnages. Ils pourront en effet découvrir ou redécouvrir la Cité Neutre. Si ce n'est pas leur première visite, ils seront probablement très surpris par ce qui vient de se passer. Une terrible guerre des espions vient en effet de frapper la station et a bien failli la faire disparaître dans le flux...

Ce scénario peut aussi être l'occasion d'entamer la campagne officielle de Philippe Tessier et de jouer le scénario *Le Chantak*. Il est actuellement disponible sur le site officiel mais une version enrichie en 3^e édition est prévue dans le Guide Technique à venir. Personnellement, je vais le faire jouer afin de donner du corps à ce scénario qui n'est en fait qu'une succession de scènes à jouer dans l'ordre que vous souhaitez. Dans le cas où vous l'auriez déjà joué, il vous suffira de mêler ce scénario avec un autre se passant à Equinoxe ou directement au scénario à venir. Mélanger différents scénarios sera surprenant et déstabilisant pour votre groupe de joueurs car ils chercheront des liens alors qu'il n'y en a pas...

Il serait vraiment une bonne chose de relire les textes du **Livre de Base** afin de vraiment décrire les lieux incroyables que les personnages vont traverser. Pour cela, des références seront indiquées tout au long du scénario.

I. LA GRANDE BABEL

1. L'arrivée à Equinoxe :

Après avoir récupéré la troisième clé auprès du Réseau Tiltane, les personnages vont quitter Ozark et l'Hégémonie. Quitter la station ne sera pas difficile puisque le navire des personnages est stationné dans un

dock sous contrôle du Réseau Tiltane. Lors de la sortie du territoire, le navire peut être arraisonné si vous le désirez mais le contrôle ne sera pas aussi sévère que ce que les personnages ont connu jusqu'ici... Partir d'Hégémonie est en effet plus simple qu'entrer. Tout va donc bien se passer sauf si vous en décidez autrement.

Une grosse dizaine de jours après le départ d'Ozark, les personnages sont en approche d'Ariane (**LdB pages 103-104**). La station est une merveille des fonds marins. Une pyramide entourée de huit dômes accueillent les visiteurs. Le tout, situé à 4900 mètres de profondeur, grouille de navires de toutes tailles et de toutes formes. Ce sont donc mille lumières qui accueillent les personnages. Cependant, il aura fallu montrer patte blanche auprès des postes de détection des Veilleurs. Des patrouilles surveillent d'ailleurs la zone. De chaque dôme s'élancent des antennes gigantesques qui accueillent les navires les plus imposants. Le navire des personnages, de taille plus réduite, pourra s'arrimer directement à des docks situés à la base de la pyramide. L'intérieur d'Ariane, ultra moderne, annonce la frénésie d'Equinoxe. On parle toutes les langues à Ariane et on trouve déjà beaucoup de produits, dont certains sont illégaux. Les personnages vont sûrement se rendre dans un des nombreux établissements de loisirs en attendant qu'un tunnel s'ouvre dans le flux et qu'un passage leur permette de se rendre dans la Cité Neutre. Ou peut être décideront-ils de s'installer devant une des grandes baies vitrées de la pyramide ou des dômes afin d'observer le seuil de Rockhall et le mystérieux flux qui entoure Equinoxe.

Il se pourrait également que les personnages, si vous jouez avec un groupe originaire de Dem, désirent rendre visite à Maya, leur soeur féconde, installée ici depuis le scénario I.0. Pour cela, il leur faudra demander une autorisation aux services médicaux et attendre une journée ou deux une entrevue. L'attente en vaut la chandelle. Cela fait plus de deux ans que Maya est partie de Dem. Elle se trouve comme toutes les femmes fécondes et les enfants dans la cité souterraine d'Ariane (**LdB page 104**).

Différents ascenseurs situés au cœur de la pyramide mène à la cité souterraine. Ils sont très contrôlés et les personnages ne pourront se rendre à l'intérieur de ce sanctuaire. Par conséquent, Maya se rendra dans un lieu de rendez-vous discret de la pyramide, comme un bar cosu du niveau 3, accompagné de deux Veilleurs qui ne la quitteront pas des yeux. Une femme féconde est trop précieuse pour la laisser libre de ses mouvements dans Ariane. La jeune femme est encore plus jolie que lorsqu'elle est partie de Dem. Elle est actuellement au 6e mois de sa nouvelle grossesse et elle porte à merveille de jolies formes arrondies. Elle est bien entendu ravie de voir ses frères et soeurs. Durant la discussion, qui durera le temps que vous souhaitez, cela peut s'éterniser, elle sera dithyrambique au sujet de ses conditions de vie, des médecins du Culte et du Culte en général. Elle n'est pas avare de compliments sur les médecins et les administratifs du Culte qui effectuent un travail fabuleux en traitant les féconds comme de vrais trésors. Elle en est à sa troisième grossesse et a déjà mis au monde quatre enfants, avec qui elle a pu rester quelques mois avant de devoir les laisser partir. Bref, Maya est heureuse de son sort ! Il est important que sa vision du Culte soit idéalisée car il se pourrait que des événements à venir donne une toute autre image du Trident. Cela sera sûrement d'ailleurs l'objet de discussions enflammées au sein de votre groupe...

Suite à cet agréable moment, les personnages retourneront à leur navire afin d'attendre qu'un tunnel s'ouvre. Il ne leur faudra pas attendre longtemps avant qu'un message leur apprenne que le Flux s'est ouvert et qu'un convoi va partir vers la Cité Neutre. Escortés par des navires Veilleurs et accompagnés de nombreuses autres embarcations, les personnages vont pouvoir observer via des ouvertures de leur sous-marin un spectacle incroyable. Des volutes tourbillonnantes d'énergie bleue entourent le navire durant la traversée. Parfois, des protubérances viennent lécher la coque avant de se rétracter délicatement. Le spectacle est magique ! Réellement !

Au bout d'une vingtaine de minutes, le tunnel se referme progressivement laissant place à un vaste espace illuminé de nombreuses lumières artificielles de la pléiade de vaisseaux présents sur place et de la cité. Gigantesque octaèdre de 4000 mètres de haut et de large fluctuant au gré des flux thermiques, Equinoxe est une merveille architecturale. L'équivalent d'Azuria et Kerryss ! D'autant que des centaines de mammifères de toute sorte nage au milieu de tout cela. Comment ne pas être ébloui par cette vision rare et saisi par la puissance du Culte, à l'origine de ce prodige.

Toutes ces émotions passées, le navire des personnages est escorté vers un chenal menant à des docks situés sur l'arrête centrale. S'ensuivent les traditionnelles visites médicales et administratives. Désormais habitués, les personnages n'auront que faire de l'interminable attente. Et puis, il sera temps de se jeter corps et âmes dans le Grand Souk...

2. Les événements de la trilogie des Foudres de l'Abîme :

Les personnages ayant quitté Ozark à la fin des événements du roman, ils arriveront donc forcément à Equinoxe après les terribles troubles qui l'ont secouée. Le mieux serait de relire dans les trois tomes de la trilogie, les passages concernant Equinoxe, mais voici un court résumé de ce qui s'est passé :

► 03.01 : La guerre des Espions fait rage. Assassinats et attentats se multiplient. Les troubles touchent l'intégralité de la station. Un exode massif débute et pour la première fois, la Cité Neutre encourt de graves risques structurels. Dans le même temps, des navires monastères et des stations du Culte sont attaqués par la Fraternité du Soleil Noir. L'alerte est maximale et la faction Condor est mise à contribution, rétablissant un début d'ordre...

► 08.01 : Les troubles ont duré toute une semaine durant laquelle les pires scénarios ont été envisagés. Finalement, la situation est stabilisée grâce d'une part aux informations d'Alan Pencoek et aux actions du Neptune. A la toute fin du roman, Sernéa rencontre une ancienne connaissance, un certain Lenca, qui lui annonce de nouveaux troubles de grande ampleur dans l'avenir... Ainsi prennent fin les événements des Foudres de l'abîme...

Les personnages, arrivant donc entre le 20 et le 25 janvier, verront une Equinoxe en cours de réorganisation mais dans laquelle de nombreuses traces des combats et des troubles sont encore bien visibles.

3. Les différentes pistes de la campagne menant à Equinoxe

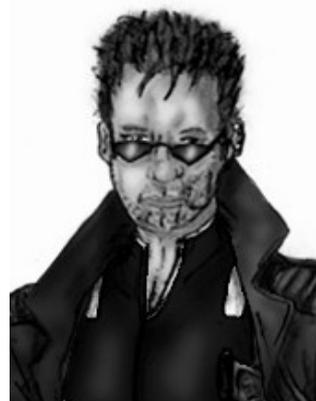
Depuis le début de la campagne, de nombreuses pistes mènent à Equinoxe. Les personnages ont du attendre l'opportunité de s'y rendre. Afin de pouvoir développer, si vous le souhaitez, ces différentes pistes, voici un rappel ainsi que quelques idées pour les mettre en scène :

► Scénario I.0 : Lors de ce scénario, frère Karn, un missionnaire du Culte du Trident est reparti de Dem avec une femme féconde. Cette femme est Maya, une soeur des personnages. Ils vont donc pouvoir la visiter sur Ariane. La rencontre est présentée plus haut.

► Scénario I.1 : Lors de ce scénario, les personnages ont appris que Cortex avait envoyé un homme récupérer un disque dur à la surface. Le disque dur était en possession d'Aaron Devrick. Mr Smith, l'homme de Cortex, est retrouvé mort, tué par Jatt Endaen, un commando du Soleil Noir. Lors de l'enquête, les personnages ont appris que Smith était présent à Dem sous l'identité de Mika Estevez. Le disque a été récupéré par Thundercat, une mercenaire au service d'un mystérieux employeur et Jatt Endaen a été livré aux pirates présents lors du scénario. Dans les semaines suivantes, Jatt Endaen a réussi à s'enfuir et Thundercat a confié le disque dur à ses employeurs. Pour information, il contenait des informations sur un projet de Cortex (Informations sur les greffes pour les projets Hécate et Bélial). Son commanditaire n'est autre que Karl Voil, le ministre hégémonien de la propagande, agent de Conscience. Lors de la tentative de lecture, le contenu du disque s'est effacé. Mais tout cela, les personnages l'ignorent. Lors de leur séjour à Equinoxe, les personnages vont pouvoir apprendre auprès de leurs différents contacts (Veilleurs, Cortex ou concurrents, malfrats...) que Mika Estevez était le propriétaire d'une société écran d'informatique. Cette société a fermé en août 567. Cela correspond à la fin du scénario I.1. S'ils veulent se rendre chez Cortex, tout entretien leur sera refusé. Peu d'informations sont donc à récupérer...

► Scénario I.2 : Ce scénario opposait une nouvelle fois les personnages au Soleil Noir. La directrice de l'entreprise, aujourd'hui fermée, Oz Corp, participait à un projet appelé Génocide en vue de l'élimination des mutants d'Olysia. Dans ces fichiers informatiques étaient mentionnés le nom de son supérieur à Equinoxe, un certain Mischka. Selon les données des fichiers, Mischka était localisable dans un quartier d'habitations du niveau -2 (**LdB page 92**). Le nom de Palkrach avait été également mentionné. Retrouver Mischka demandera, encore une fois, du temps, des contacts et de l'argent. Finalement, un contact pourra présenter aux personnages le patron de l'Hippocampe, le bar de la Confrérie des Epaulards. Contre de l'argent ou un petit service à venir (selon votre convenance), il pourra envoyer ses hommes chercher leur type. Ce dernier travaille à l'Institut Océanographique du Trident où il détourne de nombreuses informations pour le Soleil Noir. Quelques jours après la première visite au bar, les personnages

pourront rencontrer Mischka dans une des arrières salles du bar. Il est enchaîné, bâillonné et a visiblement été tabassé. Les personnages pourront l'interroger sur place. Ils apprendront, très difficilement, que le Projet Génocide va bientôt changer d'échelle et être mené à l'échelle de la planète. Il a été planifié par Alemsh Palkrach, le Grand Inquisiteur du Soleil Noir, à qui Mischka doit la vie. Ces paroles seront ces dernières et il se murera dans le silence... Jusqu'à la mort...



Mischka (site cyberpunk 2021)

Dans le scénario I.2, les personnages ont également mis à mal un trafic des Marchands de Chair (**Univers page 210**). S'ils traînent trop dans les bas fonds ou qu'ils ont affaire à ces crapules, les personnages pourraient être inquiétés. Mais cela est vraiment peu probable. L'affaire s'étant passé loin (Olysia) et il y a de nombreux mois, il y a peu de chance que les personnages soient reconnus, sauf si vous en décidez autrement...

► Scénario I.3 : Lors de ce scénario, se déroulant à Azuria, les personnages ont appris que Jatt Endaen appartenait à Légion mais qu'il y était connu sous l'identité de Hass Tillew. Ils ont aussi appris, via Légion, que Tillew possédait une entreprise de protection, du nom de North Eagle, sur Equinoxe. Une fois sur place, les personnages vont pouvoir trouver cette entreprise dans le Grand Souk, au niveau 0. Deux employés y travaillent encore mais leur patron, Hass, a disparu depuis longtemps. Selon eux, il n'est pas revenu d'une mission, pour laquelle il avait été envoyé dans la Ceinture Corallienne. Après une recherche dans les anciens fichiers, un employé pourra expliquer que le commanditaire de cette mission s'appelait John Langlen... Aucune autre information ne figure sur le contrat...

► Scénario I.4 : Lors de ce scénario, les personnages ont été en contact avec le Culte de la Mort. Cette fac-

tion sera peut être développée plus tard dans la campagne...

► Scénario I.9 : Durant ce scénario, les personnages ont été arrêtés par le Prisme puis interrogés. En possession d'informations capitales, le Prisme a décidé de les traiter correctement et a accepté de donner des informations en échange d'autres informations. Les personnages ont appris que le tueur à la seringue avait agi aussi à Equinoxe et que son commanditaire, John Langlen, appartenait au Soleil Noir. Cela est en lien avec l'historique de Gabriel (**à lire dans la rubrique Inspirations / Journal de bord de Gabriel**). Cet événement sera très dur à introduire si vous n'avez pas utilisé Gabriel en PNJ ou en PJ... Mais cela n'est en aucun cas essentiel...

► Scénario I.11 : Lors de scénario, les personnages ont rencontré Vikos Oza, le directeur de l'entreprise Oz Corp. Cette entreprise participe, comme la Oz Corp d'Olysia, au Projet Génocide. S'ils se renseignent, les personnages apprendront qu'une entreprise Oz Corp existe également à Equinoxe. L'entreprise se situe au niveau 1 et vend des prothèses. Il sera facile de rencontrer le directeur Jaad Ozbourne. L'enlever ou le prendre en otage nécessitera la mise en place d'un plan pour échapper à son service de sécurité (deux agents aux caractéristiques de mercenaire) ou aux Veilleurs. Il sera également possible de l'interroger dans son bureau. Il possède les mêmes informations que Tereza Ozniwskova et renverra vers Mischka. Il le rencontre parfois au Vénus (**LdB page 86**) mais c'est Mischka qui prend contact. Lui aussi rafle des mutants dans les bas fonds et les livre aux Marchands de Chair. Son contact boucanier s'appelle Peltor et ils se rencontrent dans le bureau même d'Ozbourne lorsqu'une cargaison est prête. La dernière vient de partir. Les mutants sont stockés dans des locaux de l'entreprise au niveau -3 (**LdB page 92**). Si les personnages le désirent, l'information intéressera hautement les Veilleurs qui se feront une joie de démanteler le réseau...

Ces quelques modules vous demanderont beaucoup de travail de relecture des scénarios précédents. S'il est intéressant de les jouer, ils ne sont pour autant nécessaires à la poursuite de la campagne.

II. UTOPIA 2.0

1. Les pistes sur Utopia 2.0

Utopia 2.0 est très difficilement localisable. Il est aisé de comprendre pourquoi. Par conséquent, aucun des contacts des personnages sur la Cité Neutre, qu'il soit Veilleur, diplomate, contrebandier, prostitué ou malfrat, ne pourra les renseigner. Il demandera cependant un délai de 48 heures pour effectuer des recherches. Malheureusement, ces dernières resteront vaines... De même, les noms d'Alexander ou d'Arturus ne disent rien à personne.

En revanche, si Utopia 2.0 est inconnue de toutes les factions et de tous les services d'Equinoxe, l'entreprise Utopia Corp est plus facile à retrouver mais sa confidentialité rendra cependant les choses délicates. Si les personnages ont l'idée d'élargir les recherches aux entreprises, leurs contacts pourront leur apporter de bonnes nouvelles. Mais encore une fois, cela ne sera pas gratuit...

Au bout de 48 nouvelles heures, les personnages seront à nouveau contactés et l'adresse de l'entreprise leur sera donnée ainsi que des renseignements sur son organisation et ses activités. Afin d'en apprendre davantage, lire l'article concernant Utopia 2.0 est vivement conseillé. Il se trouve dans la rubrique PNJ. Une société s'appelant Utopia Corp se situe au niveau 1 (**LdB page 87**) pas très loin de la géante Cortex. Elle est active dans les domaines de la pharmaceutique et de l'hydroculture. Le directeur s'appelle Jonas Pratt et il a sous ses ordres une demi douzaine d'employés. Il s'agit donc d'une toute petite entreprise... Les différents contacts ignorent s'il y a un lien mais ils ne pourront pas faire mieux.

2. La visite chez Utopia Corp

Utopia Corp se situe donc au niveau 1 au milieu d'une myriade d'entreprises. Elle n'a même pas pignon sur rue puisqu'il faut emprunter une galerie secondaire puis une contre allée afin de pénétrer dans une petite cour intérieure préservée de la foule. Il est donc quasi impossible d'arriver là si on ne cherche pas quelque chose. La seule porte de la cour n'est d'ailleurs pas surmontée d'une enseigne. Il se peut que les personnages tournent un certain temps dans la zone. S'ils posent des questions aux passants ou dans les différentes entreprises, nul ne peut leur indiquer où se trouve Utopia Corp. Personne ne semble la connaître. Finalement, un vieux barman avouera qu'il y a bien cette petite cour dans une contre

allée voisine avec une porte qu'il a toujours trouvé bien mystérieuse... Après de nouveaux allers et retours, les personnages réussissent enfin à trouver la cour intérieure. Elle est très sombre et sur l'un des quatre murs, celui qui fait face à la contre allée se trouve une porte. Passée cette porte, les personnages pénètrent dans un local modeste dans lequel une jolie secrétaire les accueille et leur souhaite la bienvenue.

"Mademoiselle" Trenton, une jolie femme aux yeux bleus et aux cheveux blonds, leur demande la raison de leur visite. Quelle qu'elle soit, elle accepte de faire venir le directeur, Jonas Pratt. Ce dernier accepte à son tour de recevoir les personnages. Il n'a que peu de temps à leur accorder, mais répond cependant à leurs questions. Durant l'entretien, il se révèle très courtois et s'excuse de ne pouvoir répondre à aucune des questions au sujet d'Utopia 2.0. Il ne la connaît en effet pas sous ce nom et même un test d'empathie particulièrement réussi ne permettra de comprendre ce qui se passe. Pratt n'a que pour seul rapport avec Utopia 2.0 les messages de l'agent Trent... Il répondra en revanche à toutes les questions sur l'entreprise et son histoire. Pour cela, reportez-vous à l'article concernant l'I.A.

3. La rencontre du vieil homme

Peu de temps après leur première visite à Utopia Corp, les personnages vont recevoir un intrigant message leur donnant rendez-vous à l'Oursin, un bar du niveau -5 (**LdB page 93**). Il leur est apporté par un pirate tandis qu'ils sont dans le Grand Souk sur la route de leur navire. Le porteur du message ne se présente pas laissant juste un petit bout de papier avant de repartir... Si les personnages souhaitent se renseigner sur l'Oursin, ils apprendront qu'il est fréquenté par de nombreux pirates et est probablement la propriété de la célèbre Impératrice Noire, Ashaana de Salomon.

Le niveau -5 fait partie des bas-fonds et est réellement un endroit dangereux. Si vous le souhaitez, vos personnages pourraient rencontrer un groupe d'Illuminés dans les galeries sombres du niveau. Les quatre membres de la secte sont drogués jusqu'aux yeux et ne devraient pas être de taille face aux personnages. Suite au combat, les personnages rencontreront de nombreux exclus, mutants ou mendiants. C'est d'ailleurs l'un d'eux qui les emmènera vers le bar. A l'intérieur, l'ambiance est électrique et bruyante. Ce bar de pirates est bien comme on l'a dit aux personnages. Sans pitié... Il faudra jouer du coude pour accéder au comptoir et demander des renseignements. Un barman à l'air louche leur montrera

alors un vieil homme assis seul dans une alcôve. Bien qu'il semble sans défense et est visiblement une proie facile, nul ne vient l'importuner. D'ailleurs, les personnages seront lourdement scrutés par la clientèle quand ils s'en approcheront.

Ce personnage énigmatique est le même que celui du scénario Iter Horribilis de François Menneteau disponible sur le site officiel. Il y est décrit ainsi : *"un vieil homme tout ridé et probablement très vieux (...) De près, l'homme ressemble à ces vieux érudits décrépits, usés par de longues heures de lecture à la recherche d'informations qui n'ont de sens que pour eux. Quel âge à cet homme ? Aucun aventurier ne pourrait le dire. Mais ils seront unanimes pour dire qu'il n'en a vraiment plus pour très longtemps à vivre. Et pourtant, l'homme a un regard froid et scrutateur qui tranche avec le reste de son apparence"*. Cet homme énigmatique ne révélera pas son identité mais lancera aux personnages quelques phrases sibyllines avant de tomber dans un mutisme bienveillant. Il se lèvera ensuite et disparaîtra au milieu de la foule.

« Vous n'êtes que des marionnettes au centre d'une quête séculaire. Quand le dépôt s'ouvrira, une nouvelle étape de cette quête débutera et vous en serez les hérauts... »

Le vieil homme de l'Oursin.

Ce personnage mystérieux est, vous l'avez compris en lisant l'article concernant Utopia 2.0, l'Ambassadeur des Ombres. Il évoque dans cette courte phrase les ambitions d'Utopia 2.0 de comprendre son passé et son souhait d'envoyer les personnages dans le dépôt de Dem récupérer les informations de Lothar Giglios. Il suppose également qu'elle leur demandera de l'aider à les retrouver. Il les a en effet subtilisés il y a quelques mois au coeur même du dépôt...

Si les personnages tentent de le suivre, il disparaîtra au détour d'une galerie et s'ils souhaitent s'en prendre à lui, une puissante étreinte psychique s'emparera d'eux les plongeant dans un profond sommeil. Les pirates peuvent aussi intervenir...

4. Nouvelle visite chez Utopia Corp

Il faudra aux personnages retourner voir Jonas Pratt. C'est en effet la seule solution pour rencontrer Héraclès, la seule personne sur Equinoxe capable de les mener à Utopia 2.0. Le premier entretien avec le directeur de l'entreprise a été filmé et visionné par l'Intelligence Artificielle qui souhaite désormais rencontrer les personnages. Alexander et Arturus sont en effet venus faire

leur rapport suite aux événements de Ligue Rouge et d'Hégémonie et l'obtention des clés de chacun. Elle connaît donc les personnages et veut en savoir plus sur eux. Si jamais les personnages ne retournent pas dans les locaux d'Utopia Corp, Héraklès partira à leur recherche mais il lui faudra du temps. Il se présentera à eux comme le secrétaire particulier du Pratt et expliquera que ce dernier veut les revoir pour leur parler de quelque chose qui pourrait les intéresser...



(Héraklès, personnage d'Ulysse dans le dernier Troyen)

La deuxième visite se déroule de la même façon. "Mademoiselle" Trenton les accueille et les convie à entrer dans le bureau de M. Pratt. Le directeur semble préoccupé et a des airs de quelqu'un qui s'apprête à faire quelque chose de vraiment important. Chaque mot est pesé et choisi. Chaque phrase est ponctuée par un long silence durant lequel le directeur regarde lourdement chaque personnage. Il avoue travailler pour une agence de renseignements ultra secrète dont il ne sait pas grand chose. Cela lui arrive de recevoir des ordres par message informatique d'un agent appelé Trent. Selon lui, Trent travaille pour un service confidentiel du Neptune mais il n'en a pas la certitude. Mais là n'est pas la question. L'agent Trent via un de ses contacts veut les rencontrer dans un lieu qu'il ignore. Pour cela, il faut accéder aux inter-niveaux à partir d'un local de l'entreprise et suivre un trajet indiqué sur un disque que tend Pratt. Il n'en dira pas plus car il n'en sait pas plus.

Il conduit ensuite les personnages vers une porte dérobée de son bureau. La porte mène à un puit qui semble se perdre dans les profondeurs de la station. Il y règne une obscurité inquiétante et des bruits des bas fonds se répercutent jusqu'ici. Le disque contient un système de localisation qui peut être lu par un ordinateur. Si les per-

sonnages n'en ont pas, Pratt a pour consigne de leur en confier un. Le trajet dans les inter-niveaux est dangereux. Il faut d'abord descendre quelques mètres dans le puit d'accès avant de trouver une ouverture menant vers une galerie. C'est ensuite une longue ballade qui va attendre les personnages. Multipliez les **jets d'acrobatie, d'escalade et d'athlétisme**. Les galeries des inter-niveaux sont plutôt bien entretenues mais elles constituent un labyrinthe de coursives, de machineries, de câbles, de tuyaux et de puits (**LdB page 85**). Des créatures s'y terrent, guettant une proie facile. Si vous le souhaitez, des glisseurs peuvent s'en prendre aux personnages (**Créatures page 206**). Ces protoplasmes leurs rappelleront sûrement le proteus à qui ils ont déjà eu affaire. Passée cette embûche, une longue marche les attend encore à travers diverses galeries et quelques puits. A l'endroit indiqué par le disque, un agent d'entretien s'affaire sur une machine. Il porte le traditionnel uniforme des agents et une casquette. A leur vue, il pose un objet au sol et s'enfuit rapidement. Le prendre en chasse est inutile puisqu'il aura disparu dans la cour-sive suivante. Les personnages ne le savent pas mais ils ont eu à nouveau affaire à Héraklès...

5. Le message :

L'objet laissé par Héraklès est un nouveau disque. Aussitôt inséré dans l'ordinateur, un message audio de lance automatiquement. Sur un fond noir, le message suivant se lance avant que le disque ne se formate en profondeur laissant une unité de données vierge qu'il sera impossible de restaurer.

Je suis Utopia 2.0. Je vous attendais depuis quelques mois maintenant. Il me faut cependant encore vous observer car je me dois d'être complètement certaine que vous êtes dignes de recevoir la dernière clé. Le dépôt cache en effet un grand secret sur le passé et de nombreuses promesses pour l'avenir. Je vous recontacterai en temps voulu. D'ici là, faites ce que bon vous semble et nous nous reverrons alors.

Ce message terminé, un plan du secteur apparaît dévoilant une plaque d'accès proche et son code de déverrouillage. L'accès franchi, les personnages se retrouvent au niveau -6 (**LdB page 93**) non loin du Crotale, le père de Vurick le Borgne... Les personnages n'ont plus qu'à remonter à leur navire, essayer de comprendre ce qu'a voulu dire le vieil homme et attendre les événements du prochain scénario. Événements qui devraient prouver leur valeur auprès d'Utopia 2.0 qui n'aura pourtant rien à voir dans ce drame...

III. LES ÉVÈNEMENTS ANNEXES

Les personnages vont pour certains avancer dans les trames individuelles les concernant. Encore une fois, si vous avez joué cette campagne avec votre propre groupe, ignorez ce qui va suivre ou inspirez vous en pour vos propres joueurs.

► **Nao** : En milieu de scénario, Nao qui ne rêve plus de Conscience depuis son arrivée dans la Cité Neutre va recevoir l'ordre de sa maîtresse de se rendre au niveau 7 (**LdB page 94**) au restaurant l'Ellipse et d'y attendre une de ses soeurs. Nao est attendue au restaurant et une table lui est réservée. L'endroit est splendide et inspire le plus profond des bien être. Quelques minutes après son arrivée, une superbe femme au visage recouvert d'implants de coraux la rejoint. A peine assise, deux plats sont apportés. Il s'agit de viande synthétique et des légumes qui semblent naturels. La jeune femme sans dire un mot invite Nao à manger. Quelques secondes plus tard, elle prend enfin la parole et se présente comme Suzana Dementieva, secrétaire de Laméa Plis. Elle explique brièvement, s'essuyant régulièrement et délicatement les lèvres, que Nao sera contactée une nouvelle fois à Azuria et qu'à ce moment, elle devra choisir entre abandonner ses amis et rejoindre ses soeurs ou continuer sa vie perdant alors dès ce moment tout contact avec leur maîtresse. Suzana acceptera ensuite de répondre à différentes questions sur Equinoxe ou la République du Corail mais n'évoquera plus Conscience. Si Nao se renseigne ensuite sur Suzana, elle ne trouvera personne à ce nom et toute trace de son passage au restaurant aura disparu... Nao ne le sait pas mais à Azuria le choix ne sera pas aussi doux...

► **Werner et Gabriel** : Durant tout le scénario, les rêves, dont ils ont déjà été victimes vont continuer mais un nouveau, très étrange, va se produire. A quelques jours d'intervalle, les deux vont rêver d'un autre labo moins perfectionné dans lequel un nouveau scientifique fait son entrée. Il porte une malette dans laquelle, les deux malheureux clones pourront entrapercevoir le nom de Cortex sur des dossiers. Ces visions sont ce que voit leur corps d'origine. Si les visions sont plus précises, c'est tout simplement parce que leurs corps se trouvent sur Equinoxe dans les locaux de Cortex et accompagnent Naga Khan, un des principaux protagonistes du

Chantak et de **Cortex**. Les deux clones vont d'ailleurs commencer à avoir de légers problèmes de santé. Leur greffe imparfaite commence en effet à être rejetée. Ces problèmes vont s'accroître au cours de leur séjour sur Equinoxe. Perte de mémoire, douleurs lombaires, perte de sang et maux de tête deviendront de plus en plus conséquents... Adaptez les malus en fonction. Il leur faudra donc retrouver leurs corps d'origine avant qu'une fin tragique ne les frappe...

► **Vlad** : Lors du scénario Outland, Vlad a du s'injecter une dose d'amphétamines et l'agent mutagène commence à faire effet. Il est désormais porteur de la mutation vision nocturne. Il va le découvrir peu à peu... La descente dans le puit d'accès peut être le moment.

► **Le tueur à la seringue** : En toute fin de scénario, Gabriel apercevra Velazquez dans le Grand Souk. Velazquez / Fitzpatrick n'est autre que le faux tueur à la seringue qui poursuit les personnages depuis leur départ de la ceinture corailienne (**voir les contacts, alliés et ennemis de Gabriel dans la rubrique Personnages**).



(Velazquez, allposters.co.uk)

Fitzpatrick, qui a désormais pris le dessus sur Velazquez, partage une partie de ses connaissances. Il a enfin retrouvé sa cible, certes avec beaucoup de chance. Il va maintenant pouvoir passer à l'étape finale de son plan : Tuer le vrai Tueur à la seringue. Cela sera le sujet du prochain scénario intitulé **Copycat**. Bien entendu, Fitzpatrick ne reconnaîtra Gabriel qu'au bout de quelques secondes, ce qui devrait accentuer ses craintes au sujet de ses troubles mémoriels...

**_ PARU SUR LE SDEN EN MARS 2012
D'APRÈS UN FICHER DE GAP >>**