

« I.13_COPYCAT

UN SCÉNARIO UTOPIA 2.0 DE RODI

Ce quatorzième scénario se veut bien entendu la suite de la campagne Utopia 2.0 mais est surtout un scénario haletant qui pourrait être joué en one shot. Les personnages vont y être confrontés à un tueur en série sanguinaire prêt à tout pour les tuer ! Prêt à tout ! Vraiment !

INTRODUCTION : L'ENLÈVEMENT DE KARA DELL

Ce scénario est une suite directe aux événements du scénario I.12 intitulé **Utopia Corp**. Il se déroule donc vers la fin du mois de janvier ou vers le début du mois de février. Il peut donc être l'occasion de continuer le scénario officiel **Le Chantak**, si vous l'avez entamé, et de continuer avec le début de **Cortex**, tous deux disponibles dans le Guide Technique ou sur le site officiel. Cependant, s'il est sorti, privilégiez la version enrichie du Guide Technique.

Pour faire jouer ce scénario dans de bonnes conditions, il est nécessaire de relire l'article sur les contacts de Gabriel, un des frères de Dem et personnage original de la campagne, disponible sur la rubrique. Cependant, voici quelques informations issues de l'article. Le reste moins important pourra cependant vous être utile.

« **Contact : Enrique Velazquez, chef de bande** _

_Enrique est né en 526 à Auria, c'est un ami de Thomas Burke, le principal allié de Gabriel. Teint mat, plutôt beau gosse, il est de taille et de carrure moyennes et a les cheveux courts mais ondulés. Il est entré comme Thomas chez Légion en 542, qu'il a fini par quitter. Suite à de multiples contacts avec des contrebandiers, il s'est installé comme dealer, puis chef de file d'une bande de trafiquants à Azuria. C'est Burke qui a conduit Gabriel à lui dès mi-562, et il est resté un de ses hommes de main entre fin 562 et mi-564. Il a effectué pas mal de sales besognes dans l'intervalle, pour lesquelles Gabriel prend l'identité de Carlos Jeringa. »

« **Ennemi : Velazquez / Fitzpatrick** _

_Suite à une exposition de flux polaris libérée accidentellement, Velazquez a développé une schizophrénie aigue. De temps en

temps, sa personnalité change du tout au tout. Il devient un autre Tueur à la seringue, un copycat qui n'a qu'un seul et unique but : tuer le véritable tueur à la seringue à savoir Gabriel. Il va tout faire pour remonter jusqu'à Jeringa via ses contacts. C'est ainsi qu'il va découvrir que Burke est au courant de tout. Ce dernier va tout lui révéler avant de se retrouver emprisonné dans un entrepôt de Velazquez. C'est ainsi que Fitzpatrick va se lancer sur la piste de Gabriel pour le tuer... »

Dans ce scénario, le mystérieux copycat, qui poursuit les personnages depuis leur départ de la ceinture corallienne, va tenter son va-tout afin de tuer le véritable Tueur à la seringue en la personne de Gabriel, un des frères de la portée de Dem. Si vous n'avez pas joué cette campagne avec le groupe de personnages originaux, il vous faudra effectuer de grosses modifications et ajouter des PNJ mais la trame principale du scénario restera globalement la même. Afin de coincer Gabriel, Fitzpatrick va enlever Kara Dell, une PNJ qui suit le groupe depuis le scénario I.4 se déroulant à Oneral. Pour cela, il a planqué devant le navire des personnages puis a compris en voyant sortir Kara seule dans le Grand Souk qu'il y avait un coup à jouer pour mettre son plan à exécution. Il s'est donc emparé d'elle et l'a cachée dans une chambre d'un hôtel du niveau -3 . Il espère ainsi que Gabriel et ses compagnons se lanceront à sa recherche, lui permettant ainsi de leur tendre un guet apens mortel... Ici aussi, si Kara Dell n'a pas rejoint le groupe, utilisez un autre PNJ.

I. L'ENQUÊTE POUR RE- TROUVER KARA

Retrouver Kara Dell dans Equinoxe va être comme retrouver une aiguille dans une botte de foin. Cependant, si Velazquez a pu remonter la piste des personnages, c'est qu'il a dépensé de nombreux points de chance. Il en possédait en effet à l'origine autant que les personnages. Malheureusement pour lui, ses points ont fondu comme neige au soleil et il va dépenser son dernier pour réussir à enlever Kara sans être vu. Suite à cet enlèvement, le copycat va donc jouer de malchance. C'est pour cette raison que les personnages vont sans cesse profiter de coups du destin incroyables... Peut être même au point de se sentir manipulé ? Le scénario va donc être assez

facile à jouer mais cela n'épargnera pas aux personnages des scènes cruelles, de lourdes peines et la vérité sur le Tueur à la seringue... Cela devrait laisser les compagnons de Gabriel totalement estomaqués. Jouer **Le Chantak** ou **Cortex** peut être une bonne solution pour donner du corps et de l'épaisseur aux événements qui connaîtront quelques temps morts...

1. Les dockers

La première et seule piste est une enquête de proximité auprès des dockers de la zone dans laquelle est arrimé le navire des personnages. Il va donc être nécessaire de tourner quelques heures au milieu des ouvriers d'Equinoxe et leur décrire la belle Kara. Il s'agit d'une femme svelte mais athlétique aux yeux verts et aux cheveux bruns. Lors de sa disparition, elle portait une tenue en cuir rouge et noir ajustée à ses formes somptueuses. Il est évident qu'elle a donc tapée dans l'oeil de nombreux dockers... La chance commence déjà à tourner en faveur des personnages !



(Kara Dell, Dave King sur Cyberpunk 2021)

Et effectivement après plusieurs heures de recherche auprès des dockers de la zone, les personnages vont finir par apprendre que la belle a été vue près de l'entrée d'une coursive secondaire avec un homme d'une bonne trentaine d'années. Le type semblait la serrer dans ses bras et la belle était plutôt consentante. Ensuite, le docker ne les a pas revu. Cependant, le gars lui dit quelque chose et il l'a vu une fois ou deux au Vénus, un bar du niveau 0. Il y a même fait du grabuge une fois, il y a deux ou trois soirs... La vérité de l'étreinte de Kara et de l'inconnu est disponible chez les Veilleurs. Les docks sont en effet sous vidéo surveillance permanente. Cependant, les bandes ne sont visionnées qu'en cas de problème et personne ne s'est plaint jusqu'ici. Par conséquent, la scène de l'enlèvement dort tranquillement sur un serveur des Veilleurs. Il sera possible, si un personnage a un contact ou en versant une petite compensation financière, de la visionner.

Kara Dell est dans le Grand Souk et semble se promener sans but précis. Soudain, un homme, que les personnages pourront identifier comme Velazquez, l'approche et lui demande de la suivre. Arrivés dans un endroit plus calme, Velazquez lui glisse quelque chose à l'oreille, sort une seringue et la pique dans le cou. Kara s'effondre alors dans ses bras comme si elle l'embrassait. Cela permet à son agresseur de la traîner dans une coursive voisine et de disparaître...

2. Le Vénus

Le Vénus (**LdB page 86**) est un des établissements les mieux cotés du niveau. Il propose, sur huit étages, tous les services imaginables. C'est dans ce bar de très bonne tenue que Velazquez / Fitzpatrick est venu se restaurer entre deux planques autour du navire des personnages. Quelques soirs avant le passage des personnages, il a beaucoup bu, s'épanchant allègrement sur la haine qu'il éprouvait au sujet du Tueur à la seringue qu'il veut piéger ici même afin de se venger... Gênant plusieurs clients réguliers, il a été sorti manu militari par deux videurs. Il faudra ici mener une longue enquête avant de trouver la piste du copycat. Malheureusement, cette dernière s'arrêtera là... Profitez de ce passage au Vénus pour décrire l'ambiance indéfinissable d'Equinoxe. Le bar est bondé et on y voit des clients aux vêtements chamarrés et parlant toutes les langues du monde sous-marin. Se frayer un chemin parmi toute cette foule est vraiment difficile et y trouver des informations encore plus...

3. Le niveau -1

Alors que les personnages sont dans le gaz suite à l'échec de la piste du Vénus, Velazquez / Fitzpatrick est toujours en planque dans les environs du navire. Après avoir mis Kara à l'abri dans un tube à l'Hotel Arsenal (**LdB page 92**), il est remonté surveiller les agissements de Gabriel. Voyant les personnages à l'agonie et se montrant trop impatient, il va effectuer sa première erreur en leur donnant un rendez-vous dans des douches publiques du niveau -4 la nuit même. L'après midi précédent le rendez-vous, il va enlever et tuer une femme du niveau à l'aide d'une seringue et d'un poison puissant, la mutiler atrocement et la grimer de sorte qu'elle ressemble à Kara Dell. Afin de piéger Gabriel, il va dans le même temps contacter les Veilleurs et les avertir de l'homicide quand Gabriel ne sera plus très loin. Il a également placé dans ses vêtements une carte d'abonnement, au nom de Gabriel, d'une galerie de tubes du secteur. Il espère qu'entre la carte et la présence dans les parages de Ga-

briel, ce dernier comprendra qu'il est réellement en danger et que l'étai se resserre autour de lui. Velazquez / Fitzpatrick a aussi engagé des truands du niveau pour s'attaquer aux personnages et ne laisser que Gabriel en vie afin de l'isoler. Pour cela, utilisez des caractéristiques de pirate (**LdB page 146**). Le guet-apens va échouer car il est probable que les malfrats ne soient pas à la hauteur. De plus, le copycat, ne l'oublions pas, joue désormais de malchance. Par conséquent, les Veilleurs vont arriver en retard et les personnages vont avoir le temps de découvrir le corps et de s'enfuir avant l'arrivée de la patrouille.

4. La mort de Kara ?

Au premier coup d'oeil, les personnages reconnaîtront Kara pendue, les bras en croix, à un tuyau de plomberie et le corps affreusement mutilé. Après un moment de stupeur tout à fait compréhensible, les personnages reprendront leurs esprits et verront qu'il s'agit d'une autre femme. Le corps porte une trace de piqure et un **jet de médecine assez facile** suffira à comprendre que la femme a été empoisonnée. Les mutilations sont profondes et révèle une certaine folie chez l'assassin. En la fouillant, les personnages trouveront la carte d'abonnement.

Quelques minutes après leur arrivée, tandis que le Copycat surveille la scène, les personnages entendent une patrouille de Veilleurs approcher. Il est temps de mettre les voiles. Le piège est donc un échec total mais après le départ des personnages, Velazquez / Fitzpatrick va tenter le tout pour le tout et expliquer qu'il a vu des individus arriver et expliquer qu'un dénommé Gabriel avait commandité l'assassinat de cette femme, Kara Dell, et qu'il était temps de retourner le voir à son navire arrimé près du Grand Souk... Suite à cela, le copycat va être emmené par les Veilleurs et mit en cellule en attendant que l'enquête progresse

II. ACCUSÉS À TORT

1. L'arrestation de Gabriel

Après enquête et description physique des personnages par le copycat, les Veilleurs vont retrouver le navire et Gabriel. Tout ce petit monde va être emmené à un poste de sécurité pour de nombreux interrogatoires. Faites de cette scène ce que bon vous semble et faites le durer le temps que vous souhaitez. Si la séance du scénario I.9 dans lequel les personnages étaient interrogés par des agents du Prisme a plu à vos joueurs, séparez les et posez

leurs des questions sur la femme du niveau -4 et sur la carte d'abonnement de la galerie de tubes. Les personnages n'auront rien à dire puisqu'ils n'ont rien à voir dans cette histoire. Notez également que les Veilleurs ne sont pas des spécialistes des méthodes d'interrogatoire et il sera facile de ne pas être mis en difficulté. De plus, ils ne semblent pas très intéressés par l'assassinat de cette femme morte au niveau -4. Montrez bien, dans la mesure du possible, l'empressement à finir l'enquête. De toute façon, cela ne va pas s'éterniser. En effet, au bout de quelques heures, une information mettra un terme à la détention. Des habitants du niveau -4 prétendent avoir vu la femme assassinée en présence d'un homme ressemblant étrangement à Velazquez. C'est donc lui qui va rester incarcéré alors que Gabriel et ses compagnons sont relâchés. La guigne on vous dit ! Si les personnages attendent la libération de Velazquez / Fitzpatrick, ils n'obtiendront rien puisqu'il sortira des locaux par une issue dérobée pour interrogatoire dans les niveaux supérieurs avant d'être finalement relâché. La vie de cette pauvre fille du niveau -4 n'intéressent pas les Veilleurs...

2. La mort de Kara Dell !

Suite à cet épisode, laissez quelques jours passer et profitez-en pour développer les intrigues du scénario Cortex. Ainsi, les personnages devront se faire à l'idée qu'il ne sera pas possible de retrouver Kara Dell. Ils n'ont plus aucune piste et tout semble perdu. Peut être est-elle morte ? Peut être est-elle encore en vie dans la planque du copycat ? Peut être ce dernier est-il mort ou emprisonné ? Peut-être mourra-t-elle de faim ? Bref, laissez-les imaginer les fins les plus tragiques... Quelques jours plus tard, quand tout espoir les a quitté, ils reçoivent, via un messenger qui ne sait rien du destinataire, un disque sur lequel est inscrit une adresse, l'Hotel Arsenal au niveau -3. Sur le disque, une demi-douzaine de photos de Kara Dell sont téléchargeables. Elle y est inconsciente, allongée dans un endroit sombre. Les photos ont été prises de très près. Cela est logique puisqu'elle se trouve dans un tube.

Grâce à un **jet d'observation assez difficile**, il est possible de voir une trace de piqure dans son cou et de remarquer que ses lèvres sont gonflées et bleues. De même, son cou semble également avoir bleui et est enflé. Un médecin ou un personnage ayant quelques connaissances pourrait rapidement conclure à une mort par asphyxie. Le rapprochement avec la trace de piqure peut conduire à la conclusion, exacte, de l'empoisonnement... Il est donc quasi certain, à ce moment de la partie, que Kara est morte... Pour en avoir la certitude,



il va être nécessaire de descendre à l'adresse du rendez-vous.

3. L'adresse du niveau -3

L'Hotel Arsenal est un établissement appartenant au maître des Bas fonds d'Equinoxe, Vurick le Borgne. Les prix de location des nombreux tubes y sont plus élevés qu'ailleurs mais une fois qu'on y est installé, on y est en sécurité tant le service d'ordre est impressionnant. Cela n'a cependant pas empêché le copycat d'y assassiner Kara.

Le copycat, à ce moment du scénario, sent sa maîtrise des événements lui échapper. L'échec du guet-apens du niveau -4 et son incarcération chez les Veilleurs lui laissent croire qu'il doit cesser de jouer au chat et à la souris et se débarrasser de Gabriel le plus rapidement possible. Il veut cependant pouvoir lui parler seul à seul et lui expliquer qu'il a également tué Thomas Burke, son vieux compagnon de Légion. Pour mettre son quitte ou double à exécution, il a à nouveau embauché des pirates pour éliminer les compagnons de Gabriel et lui amener ce dernier. Il a pour cela dépensé ses dernières économies et a embauché deux mercenaires par personnage. Reprenez les caractéristiques du premier assaut et n'épargnez pas vos personnages. C'est la fin d'acte ! Cependant, afin de ne pas tuer l'intégralité des membres de votre groupe, faites fuir les pirates dès l'instant où ils seront en minorité... Bien sur, Gabriel ne sera jamais attaqué et cela pourrait faire la différence.

Quand le groupe de personnages, ou ce qu'il en reste, arrive à l'Hotel Arsenal, la plus grande agitation semble frapper le secteur. Visiblement, le service d'ordre a trouvé un cadavre dans un tube et le propriétaire a été emmené à Vurick le Borgne en personne ! Après avoir proposé quelques sols à un malfrat, il sera possible de voir le corps de Kara... Le tube où elle se trouvait a été vidée et ses possessions emmenées, ainsi que son corps, dans une réserve de l'établissement. Son corps porte les mêmes traces que celles de la vidéo, ni plus, ni moins. Kara Dell est bien morte et semble avoir beaucoup souffert dans la longue agonie précédant sa mort. Ce n'était pas visible sur la vidéo mais sa langue est gonflée et a été mordu violemment. Les yeux de l'ancienne pilote sont totalement injectés de sang et les ongles de ses doigts sont retournés. L'asphyxie a donc du être abominable... Il est également possible d'apprendre que le locataire du tube, un certain Damyo Ozu, a été emmené au Borgne car nul ne peut tuer dans son établissement sans son accord. Ozu est un faux nom, vous l'avez compris, et le Borgne

n'est autre que Vurick le Borgne, le maître des Bas fonds... Il va encore falloir s'enfoncer davantage...

III. DESCENTE DANS LES BAS-FONDS

1. Découverte des bas fonds

Vurick est le maître du niveau-6. Il y règne en tyran malgré la présence de plus en plus marquante de Lasia et ses amazones. L'intégralité du niveau est plongé dans une profonde obscurité. Certaines ruelles menaçantes ne font pas plus de deux mètres de haut et les plus grands des résidents doivent y passer en baissant la tête. Il y a encore quelques habitations, louées par des sociétés peu scrupuleuses, mais les habitants y vivent dans la terreur du seigneur des lieux. Par conséquent, ils n'y restent jamais bien longtemps. Les blocs d'habitations sont donc squattés par les malfrats du niveau. La seule solution pour s'en sortir est de payer une taxe de protection auprès du Borgne. Le Crotale est son repère et c'est ici que les personnages devront commencer. Beaucoup de pirates, dont de nombreux boucaniers, fréquentent l'endroit, en plus d'une multitude de membres de l'organisation de Vurick. C'est ici que se trouve aussi son état major. Le niveau est grêlé des célèbres Gouffres des damnés, des puits de plus de 400 mètres, menant aux machineries de la station. Une odeur abominable s'en échappe et le bruit est insupportable. C'est ici que se terrent les enfants dagues.

Dans cet enfer, les personnages vont se perdre, être harcelés par les mendiants, écœurés par les mutants difformes se terrant dans les recoins les plus sombres et peut être attaqués par des glisseurs (**Créature page 206**) ou par des enfants dagues (**LdB page 94 et le Chantak**). Se repérer et se renseigner va donc être très difficile. Personne ne veut les aider tant la faune locale, effrayée par Vurick, craint les étrangers. Faites durer cette errance le plus longtemps possible que les personnages se rappellent longtemps de cette galère. Ils finiront cependant par trouver le Crotale. C'est étrange mais l'ambiance y est presque sympathique. Ils l'ont peut être compris mais il n'est pas permis de faire des esclandres dans un établissement du Borgne. Malgré tout, les personnages, encore étrangers en ces lieux de perdition, ne seront pas les bienvenus. On ne leur servira qu'une ravageuse du bout des doigts et sans un regard. Il est pourtant facile d'identifier les bras droits de Vurick. Un épais rideau de petites frappes les séparent malheureusement des personnages. Il faudra jouer fine et être

très persuasif pour obtenir une entrevue avec Cyrus, un des bras droits du grand chef présents ici.



Cyrus (illustration de Gunthar)

Après quelques tractations et quelques coups, si l'envie vous en prend, Cyrus, d'un claquement de doigts, libèrera des places à sa table et fera un signe de tête aux personnages. Ses voisins de table, sans ciller, se lèveront en lançant un regard noir aux nouveaux venus. Cyrus parle de façon très lente et pèse chacun de ses mots. D'une voix puissante, il demandera aux personnages ce qu'ils veulent au Seigneur des Bas fonds. Après avoir longuement pesé le pour et le contre, et en sirotant son verre de liqueur d'algues, il proposera aux personnages de revenir le soir même, mais de se préparer à payer un lourd tribut pour voir le Borgne se plier à leur demande...

2. Frères de sang

Le soir même ou un peu plus tard dans la nuit, Cyrus revient, entouré d'une dizaine de gorilles. D'un nouveau geste aussi bref qu'explicite, il demande aux personnages de le suivre. Le trajet vers le repère du seigneur des lieux dure environ cinq minutes. L'antre se situe dans un recoin perdu du niveau, au milieu d'un lacs de ruelles. Les personnages ne pourront jamais y retourner seuls. S'ils arrivent à en ressortir d'ailleurs. A l'entrée de ce qui semblait être un entrepôt, les personnages sont désarmés puis tabassés. Lorsqu'ils sont au sol et qu'ils ont perdu quelques points de vie, Cyrus les fait relever avant de les faire entrer.

L'intérieur sent la sueur et la fumée des braseros. C'est insupportable. Toute une faune de voyous et de mutants accueillent les personnages. Ils n'y font, dans un premier

temps, pas attention mais lorsque tous comprennent que le groupe se dirige, en compagnie de Cyrus, vers le Borgne, le temps semble s'arrêter et tout devient silencieux. Les yeux de tous les membres de la cour de Vurick sont braqués sur des personnages désarmés et affaiblis par les coups reçus... Vurick est vautré au milieu d'un épais tas de coussins dans lequel des femmes, souvent mutantes, se livrent à une orgie. L'une d'elle est d'ailleurs avec lui. L'homme est énorme. Ne portant qu'un drap, des plis de graisse débordent de tout sens. Deux lourdes boucles d'oreilles égayent son visage porcine et chauve. Tout en lui écœure les personnages jusqu'à la nausée... Cyrus les présente au Borgne comme des connaissances de l'homme qui a tué la fille à l'hôtel Arsenal. A ce moment, chacun d'eux reçoit un coup de crosse dans les jambes et tombent genoux à terre. Vurick les regarde tous, rejetant la jeune mutante qui était alors à ses pieds, et d'une voix fielleuse et traînante demande aux personnages les raisons pour lesquelles ils veulent voir celui qu'ils appellent Velazquez. Il est dans ses habitudes de se faire justice lui même et il ne compte leur rendre l'assassin qui a osé ôter la vie dans un de ses établissements. Après un **jet de persuasion assez difficile** et de bons arguments, Vurick acceptera qu'ils voient Velazquez une dernière fois mais il sera tué ensuite... Ce n'est pas négociable. Cependant, en échange de cette faveur, il expliquera aux personnages lorsqu'ils repartiront, qu'eux et lui sont désormais liés, et qu'ils lui doivent un service qu'ils ne pourront refuser. Peut-être aura-t-il besoin d'eux dès ce soir ou peut-être dans des années. Mais, ils lui sont désormais redevables et le ton de sa voix ne peut pas les tromper. Il faudra se plier à ses volontés le jour où cela se passera...

3. La vérité sur le Tueur à la seringue

Le copycat est dans une geôle située dans une coursive proche de l'entrepôt. Une forte odeur d'excréments a remplacé celle de sueur. Au fond d'une cellule, un homme est prostré et marmonne des paroles incompréhensibles. En entendant les personnages arriver, il se redresse et s'adosse contre un mur. Sa respiration est très courte et ses yeux, emplis de folie, traduisent le combat intérieur que se livrent Velazquez et Fitzpatrick... Durant la discussion, interprétez un homme torturé par sa schizophrénie qui alternera moments de sérénité et de délire. Au final, diverses informations devront ressortir de cette ultime discussion :

► Il suit les personnages depuis leur départ d'Azuria. Il les a parfois perdus mais les a toujours retrouvés jusqu'à cette confrontation finale. Il avoue avoir eu de la chance

en certaines occasions. Cette chance semble l'avoir quitté après qu'il ait enlevé Kara Dell.

► Il expliquera aussi les événements du présent scénario, de l'enlèvement de Kara au sien par les hommes de Vurick le Borgne.

► C'est bien lui qui a tué Kara et toutes les autres victimes laissées sur la route des personnages. Il l'a fait "à la façon" du Tueur à la seringue car il n'est pas le Tueur mais sait de qui il s'agit.

► Pour le prouver, il expliquera la méthode de travail du Tueur. Il la connaît de ses différents contacts. C'est un polymorphe qui a la capacité de s'approcher de sa cible sous les traits d'une personne qu'elle connaît. Ainsi, il parvient à entrer chez elle, à s'approcher suffisamment prêt pour lui injecter un poison mortel. Le copycat n'est pas aussi propre car il ne possède pas la mutation polymorphe. Il sait aussi que le Tueur utilise les identités de Hans Gift pour obtenir son poison mortel et de Carlos Jeringa pour fréquenter le milieu des chasseurs de primes et des assassins... Ici, le copycat commencera à devenir de plus en plus confus. Mais ce n'est pas très grave car il est presque au terme de sa démonstration dont voici la conclusion.

► S'ils veulent en savoir davantage, il conseille aux personnages de retrouver Thomas Burke sur Azuria, le plus vieil ami du jeune homme qui est devenu le Tueur à la Seringue... Burke est caché quelque part dans Azuria. Il est attaché à un lit depuis le départ du copycat d'Azuria. Une poche lui permet d'assouvir ses besoins et il est nourri par perfusion. Un médecin vient deux fois par semaine changer la poche et la perfusion. L'entrepôt où il se trouve est sur les docks Sud de la capitale. Il n'en dira pas plus, car au comble de l'excitation, il va commencer à être victime de convulsions et va devenir vraiment incohérent, répétant sans cesse ce qu'il a dit dans un désordre le plus total. Cependant, juste avant sa mort et après s'être tordu de douleurs et de démence, un moment de calme lui permettra de fixer longuement Gabriel. Son regard dans celui du vrai Tueur à la seringue, il mourra les yeux ouverts... Si Gabriel s'est

livré à ses compagnons au long de la campagne, il aura peut être donné des informations compromettantes... Mais de toute façon, le dernier regard du malheureux ne trompera personne. Il faudra à Gabriel s'expliquer devant ces frères et sœurs de portée...

IV. LES ÉVÉNEMENTS ANNEXES DE LA CAMPAGNE

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** : Nao n'aura aucune nouvelle de Conscience ou de la diplomate corallienne qu'elle a rencontré dans le scénario précédent.

► **Werner et Gabriel** : Les cuves dans lesquelles sont les corps d'origine de Werner et Gabriel ont été placées dans des caisses en vue d'un transport imminent. Ils ne voient donc plus ce qui se passe. Leur greffe imparfaite continue cependant d'être rejetée par leur corps. Par chance pour eux, le rejet est lent et les problèmes de santé rencontrés dans le précédent scénario vont se stabiliser... Cependant, cela ne continuera pas lors du prochain scénario. Adaptez les malus en fonction des situations.

► **Cyriades** : Cyriades est le destinataire du sabre de Guillaume Gallasteno lors du début de campagne. Il lui a été confié par l'Ambassadeur des Ombres car ce dernier sait qu'il est porteur de gènes des plus grands pirates et que sa destinée est brillante. Cyriades, suite à sa rencontre avec le vieil homme lors du précédent scénario, va commencer à sentir des modifications de son corps et de son esprit comme s'il prenait connaissance de nouveaux talents et de nouvelles capacités...

A suivre...

_ PARU SUR LE SDEN EN MAI 2012

D'APRÈS UN FICHER DE GAP »