



Parasite

1998, par [Pether K. Pan](#)

(Note pour le Mj : Il serait préférable que les joueurs appartiennent à une organisation officielle du genre : police, FBI, CIA...)

GreenPeace.

Université de New York

Début de soirée

Prenez un joueur qui habite en centre ville, ou celui qui a la plus belle maison. L'aventure commencera ici. Le Mj devra se débrouiller pour que tous les Pjs se trouvent dans la maison, pour une fête, un repas...

Vers 23h00, la sonnette retentit. Derrière la porte se trouve un homme en haillons, il semble très malade et il est sale et horriblement maigre. Lorsque les joueurs ouvrent la porte il se précipite dans l'entrée, il paraît terrifié. L'homme parle dans une langue que les joueurs ne connaissent pas. Il leur donne une photo, puis est pris de convulsions. Quelques minutes plus tard, il s'écroule en vomissant. Il est mort, dans ses régurgitations de petits vers s'agitent encore.

Encore chaud

Une fouille du cadavre ne révèle rien, mais une autopsie montre que tous ses organes étaient infectés, en nombre inconcevable, par de petits vers. Le médecin légiste ne comprend pas comment cet homme pouvait encore vivre.

La photo donnera plus de renseignements. Après quelques recherches judicieuses (fichiers de la police, du FBI, de l'armée...) les joueurs trouveront que le sujet de la photo est un étudiant en géologie, Hubert Paris, à l'université de New York, il était connu pour des manifestations violentes avec

Hubert Paris, malgré de bonnes réussites dans les examens, est très rarement en cours. Les profs ne peuvent pas trop renseigner les Pjs, mais deux ou trois personnes de son amphi savent qu'il fréquentait une association, ou un club " Originally ". Sinon personne ne se prétend être son ami et pour tout dire tout le monde le trouvait bizarre, voire malsain.

L'Originally

Dans une petite rue sombre se trouve une librairie ésotérique " Révélation ", et dans le sous-sol de celle-ci se trouve l'association contre la pollution " Originally ". Les heures d'ouvertures de l'association sont de 12h00 à 14h00 et de 17h30 à 22h00. Le libraire, un vieux soixante-huitard obèse, est le trésorier de l'association, il peut renseigner les joueurs sur l'association et sur Hubert.

L'association : " c'est un regroupement de personnes volontaires, bénévoles et de tous bords, qui s'occupent de prévenir l'opinion publique des abus gouvernementaux en matière de respect de notre planète. "

Hubert Paris : " c'est un garçon gentil, un peu trop enthousiaste. Cela fait deux mois qu'il n'est pas venu à Originally, mais ce n'est pas la première fois qu'il s'absente quelques temps. Il voyage beaucoup ". Si les joueurs sont persuasifs, plusieurs manières possibles, il leur donnera l'adresse d'Hubert à quelques pas d'ici.

Chez Hubert

Un deux pièces dans un vieil immeuble lépreux. La porte bien que fermée n'oppose pas de grande résistance. L'appartement est sale et vide, une multitude de livres sont abandonnés un peu partout. Les livres qui sont par terre traitent de la pollution engendrée par l'humanité, certains livres très vieux parlent de la terre en termes magiques, des pages manquent.

Les joueurs sont tirés de leur fouille pas d'énormes grognements dans l'embrasure de la porte. Ce qui semble être un monstrueux chien leur saute dessus, les Pjs sont confrontés à un Dingo (cf. Les Légions Des Ténèbres. P168). Il est le gardien de l'appartement...

Lorsque qu'ils ont définitivement calmé la bête, les joueurs s'aperçoivent que l'animal (où ce qu'il en reste) porte une clef autour du cou, une petit clef avec le numéro 120 et le nom d'une banque.

A la banque

Dans le coffre, réservé par Hubert, il y a un sac de supermarché. Dans ce sac les Pjs trouvent : 300\$, un plan des égouts de New York, la photo d'un vieil immeuble avec une adresse griffonnée dessus, un petit vers mort prisonnier d'une éprouvette, et un ticket de caisse.

Le vieil immeuble

Si les Pjs veulent s'y rendre la nuit, ils risquent d'avoir des problèmes avec les marginaux qui dorment là (une vingtaine de SDF et de drogués). S'ils s'y rendent la journée ils peuvent espérer de ne pas se faire attaquer (par les bandes du quartier), voire de parler avec un des "habitants" de l'immeuble (en gros six SDF et drogués).

S'ils se montrent persuasifs, un squatter pourra leur dire que beaucoup de ses amis sont morts de maladie, et qu'il y en a encore un dans l'immeuble

qui est très malade. Il est mis en quarantaine, mais si les joueurs insistent ils peuvent le voir (après ça ils seront fuit comme la peste).

Le malade est un homme d'une trentaine d'années, ils est pâle et crache des glaires où des petits vers s'agitent...

Les squatters peuvent se rappeler qu'un jeune homme est venu, il y a quelque semaines, leur donner des jerricanes d'eau et de la nourriture. La description de l'homme est celle de Hubert.

Le temps passe

Si les joueurs ne se dépêchent pas des nombreux cas de SDF malades se déclareront et même des familles pauvres seront atteintes de ce que les médias appelleront "la maladie du ver". Les victimes auront toutes en commun des jerricanes d'eau qui se révéleront infectés pour une maladie inconnue.

Hubert restera insaisissable sans investir de nombreux moyens financiers, mais qui dépenserait des sous pour surveiller des squats de SDF et de marginaux.

Le MJ pourra stresser les joueurs pour toutes ces morts si ceux-ci traînent trop.

Les égoïts

Les Pjs devront comprendre qu'il faut qu'ils se rendent dans les égouts. Sans destination précise ils vont errer quelques temps, puis ils vont croiser des choses inhabituelles. Dans les canaux ils verront nager tranquillement des Hommes-Ver. En les suivant, ils déboucheront devant une vieille porte en métal, il est marqué dessus qu'il s'agit d'un local d'entretien, deux Dingos montent la garde.

Après avoir réglé le problème des Dingos, les joueurs peuvent entrer dans le local. Ils découvrent que l'endroit a été reconverti en laboratoire : des instruments, des éprouvettes, un aquarium avec des vers, des jerricanes vides. Sinon il n'y a personne.



Les joueurs peuvent attendre, Hubert arrivera aux alentours de 18 heures, il est armé (Magnum M19, Dom +1, Arme à Feu 12) et accompagné d'un Dingo. Il se battra jusqu'à la mort, ou, s'il le peut, il s'enfuira (Hubert pourra revenir dans d'autres scénarios).



Epilogue

Quelques personnes mourront encore de "la maladie du ver" dans les jours suivants, mais après quelques temps plus aucun cas ne seront signalés. Les Hommes-Ver seront tous (quoique) détruits par les canotiers.

Si Hubert n'est pas mort, deux jours après l'histoire, un des joueurs recevra chez lui la visite d'un Dingo, un autre recevra un colis plein de vers... Les joueurs se sont fait un ennemi.