

# LE CREPUSCULE DES ETOILES

Ce scénario est destiné à des joueurs de tous niveaux. Les personnages devront être prêtirés par le MJ. La difficulté ne réside pas dans l'intrigue ,mais l'histoire est sensée faire prendre conscience aux joueurs que le monde de Cyberpunk est vraiment noir et désespéré...

## SYNOPSIS :

Les Pjs sont issus de toutes les classes sociales et n'ont pas de carrières propres à celles de Cyberpunk. On trouve ainsi un chauffeur de taxi ,un commerçant ,une strip-teaseuse ,un médecin et un amnésique.

La réalité est toute autre :ils sont des clones formatés et créés de toute pièce par la SpaceGen Inc ,une corpo orbitale. Ils ont exécuté pour elle nombre de missions d'élimination et d'autre d'une légalité encore plus douteuse...Après plus de 10 années de service ,on leur a lavé le cerveau et donné une identité bidon ,plutôt que de les tuer. Ils mènent donc une vie tranquille ,jusqu'au moment où les dirigeants de la SGInc s'aperçoivent que leur lavage de cerveau ne tient pas et que les PJs pourraient se rappeler leur ancienne vie. Le scénario commence donc quand la corpo tente cette fois ci de les récupérer pour les laver une bonne fois pour toute...

## INTRODUCTION

Les Pjs ne se connaissent pas et sont contactés séparément pour des raisons très diverses (vaccin biopeste ,nourriture bio ,examens ,conseils médicaux...) à une clinique du Bloc-Homme de New-Harbor vers 11 heure du matin. Là ,on les fait patienter avec une vingtaine d'autres personnes de toutes classes sociales (Tous sont des E.G.O voir encart LES E.G.O). Pendant qu'ils attendent ,des médecins traversent la salle avec des caissons cryogéniques vides. (Les joueurs vont commencer à avoir la pression). Puis au bout de quelque minutes ,un gaz vert se répand dans la salle de dessous les sièges et des gardes débarquent avec des pistolets à fléchette en arrosant tout le monde.Il est important que les Pjs puissent s'échapper .

## LA FUITE :

Les Pjs fuient donc de la clinique avec les gardes aux trousses (la logique voudrait qu'ils ne se séparent pas ,s'unissant dans la même galère). Une course poursuite s'engage à travers tout le Bloc-Homme. Au niveau du parking ,tous leurs véhicules sont surveillés par des gardes. Aux joueurs de trouver un autre moyen pour sortir .

Mais la traque n'est pas finie :les personnages se feront cueillir s'ils vont chez eux ,se feront repérer s'ils utilisent leur carte bancaire ou même s'ils vont chez leur famille...

## LE VIRUS :

Une fois en sécurité ,les Pjs vont s'apercevoir que leurs ennuis ne sont pas finis :Ils commenceront par se sentir très fatigués ,comme après une intense activité physique. Tous ,sauf un ; l'amnésique... En fin de soirée ,ils perdront 1 point de CON et de REF. Leur nuit sera courte et dans les jours qui vont suivre ,ils perdront l'appétit ,le sommeil et changeront physiquement :yeux creux ,peau blanche (perte des globules rouges) ,muscles contractés et paralysés ,violents maux de tête ...etc.

Une analyse médicale simple révélera pour tous une appartenance au rhésus O- et une carence en glucose (plus précisément une enzyme contenue dans le glucose). Ils souffrent d'un mal similaire à celui des diabétiques. Ils sont dotés de capacités hors du commun et inconsciemment ,ils les utilisent ,provoquant par la même occasion une énorme dépense en énergie qui se traduit par des douleurs musculaires. Un apport en sucre (coca , sucreries , insuline...) amoïn-drit (au début) les douleurs et freine la perte des points de CON et REF. Quant à l'amnésique ,il semblerait que le mal ne l'atteigne pas .L'analyse de son sang révélera qu'il est atteint aussi ,mais de façon moins grave.

De plus ,si les joueurs pensent à le faire passer au scanner ,ils découvriront une quantité énorme de hardware de très bonne qualité et surtout très illégal ! Il possède un filtre nasal (une autre fausse piste pour leur faire croire que le gaz vert est la source de leurs maux) ,un neuromat ,des prises d'interfaces sous la peau (!) ,un cyberaudio et une cyberjambe recouverte de VraiPeau et pourvue d'un fusil à pompe démontable à l'intérieur...

A ce moment , les joueurs penseront certaine-ment que la cause de leurs maux est le gaz vert qu'ils ont inhalé dans la clinique. En fait ,c'est leur système biologique modifié qui possède un défaut majeur (voir LES E.G.O).Les Pjs n'ont plus qu'une petite semaine de vie devant eux...

## L'ENQUETE :

Les jours suivant ,si les Pjs n'entreprennent aucune recherches ,les points de CON et de REF vont continuer à descendre ,jusqu'à ce qu'ils meurent. Le glucose leur permet de se maintenir tout juste en vie et ne permet plus de récupérer les points perdus. La seule solution pour trouver la cause de leur maladie est de retourner dans les bureaux de la clinique du Bloc-Homme.

Une fois infiltrés à l'intérieur ,ils pourront avoir accès à des terminaux et peut-être qu'à ce moment ,pressé par le temps ,le médecin révélera ses talents de netrunner cachés. Ils pourront trouver une liste de noms (qui correspond aux séries d'E.G.O) .Tous sont barrés ,sauf les leurs et celui d'un autre :Hector SETTLOW. Tous les autres ont été récupérés. Il suffira aux Pjs ,avec l'adresse ,de trouver Hector.

Chez lui ,son appar-tement semble avoir été le lieu d'une sévère bagarre. On pourra trouver dans un carnet son lieu de travail aux Docks. A son lieu de travail ,ses collègues affirment ne l'avoir pas vu depuis une petite semaine. Mais qu'en revanche ,il a l'habitude de venir à la Planque ,un tripot situé au dessus d'un hangar ,le jeudi soir. Au jour dit ,Hector n'est pas présent ,mais une personne se présente comme étant son cousin et affirme que tout va bien. Cet homme est en fait un agent de la SGInc. S'il repère les personnages pour ce qu'ils sont ,il tentera de les amener dans un piège où l'attendent ses collègues. S'il est démasqué le premier ,il conduira les personnages dans un hangar désaffecté où est séquestré Hector depuis une semaine. Le dernier E.G.O mourra en leur disant qu'ils sont les derniers des E.G.O et qu'eux aussi vont mourir. Il ne sait rien sur le virus ,mais ne lui laissez pas le temps de le dire...Sur lui ,les Pjs trouveront un cahier remplit d'informations concernant un des dirigeants de la SGInc (Christy Turch).

## LA TRAQUE :

Les personnages vont donc pouvoir maintenant se lancer à la recherche des 5 dirigeants de la Space GeneticInc dans l'espoir de trouver un remède à leur maladie ainsi que la réponse quant à leur véritables identités.La première est Christy Turch ,(Elle a subit une opération chirurgicale faciale). Elle est biogéné-ticienne et travaille dans une clinique privée de Night City. Elle est accompagnée (sauf chez elle) de L'E.G.O 51 en permanence. Elle ne dira rien en ce qui concerne leur maladie ,même sous la torture ,et s'avouera même contente d'elle.

Le second , Andy Mctyre (Bio Pharmacologue) a laissé un message sur le répondeur de Christy .Il est en vacance sur son île artificielle ,non loin de la côte californienne. Cette île est protégée par deux gardes normaux et 6 APEX. Les personnages découvriront que le médecin PJ est le clone de Andy Mctyre (tout comme la prostituée PJ est le clone de Christy Turch). En fait ,les PJ sont les clones des dirigeants de la corpo. Mais avec des capacités bien supérieures. Andy non plus ne regrettera rien et se suicidera s'il en a l'occasion. Il vit dans une superbe villa avec sa femme et son fils de 8 ans , (au besoin ,il les tuera de sang-froid...).

Le prochain est Dave Cunnington (l'original du commerçant). Il est à la retraite. Il a coupé tous ses ponts avec la corpo et regrette amèrement tout ce qu'il a fait. Il leur avouera qu'ils sont la septième série des clones des dirigeants. Il leur dira qu'ils sont morts déjà sept fois pour le compte de la société ,qu'ils n'ont pas d'identité , que la majeure partie de leur vie n'est pas la leur ,qu'ils ne sont rien...

L'avant dernier mem-bre du conseil est William Nero (Chercheur / Médecin). Il vit dans une résidence privée et est gardé par l'E.G.O 52 en permanence. Il ne regrette rien et ne sait rien ,pas plus que les autres à propos de la santé déficiente des Pjs .

Rejoindre Victor Villan sera une autre paire de manche .Il se trouve en OTB ,dans une station spatiale d'essais orbitaux. Il faudra que les Pjs se débrouillent pour trouver un moyen de se rendre en orbite. Pour cela les Pjs découvriront peut-être que William Nero paye un pilote à l'aéroport de N-C capable de piloter un véhicule sub-orbital. Il ne devrait pas être compliqué pour les Pjs de se faire passer pour les dirigeants de la corpo...

## LA RENCONTRE :

La station n'est occupée que par Victor et les E.G.O 53 et 54. Tout est automatisé. En visitant la station ,il est possible que les personnages tombent sur des caissons frigorifique con-tenant quelques un de leurs précédents corps ,récupérés après certaines missions pour la société. Tous en trouveront ,sauf l'amné-sique...

Une fois les deux E.G.O éliminés (les personnages joueurs possè-dent à présent presque toutes leurs compétences de combat) ,ils pourront enfin accéder au bureau de Victor Villan. Au début ,il ne s'y trouve pas (pour que les joueurs soupçonnent l'amné-sique d'être le vrai Victor Villan). Puis ,il ne tarde pas à arriver et une petite explication va s'imposer. Victor est résigné à mourir et ne leur dévoilera pas où se trouve l'antidote dans un premier temps. Il déclenchera un compteur à retardement pour faire sauter la station. Et leur avouera que le remède n'existe pas ,que le processus est irréversible et qu'ils vont mourir...

Puis ,au bout de quelque secondes ,Pfiuuu ! Plus de station ,le noir complet ,le silence absolu.

## LA FIN :

Un par un ,les personnage ouvrent les yeux lentement , aveuglés par des néons .Ils se trouvent dans des caissons cryogéniques avec trois quatre autres personnes avec eux. Des personnes qu'ils n'ont jamais vus auparavant. Ils sont la huitième génération de clone et ils ne se souviennent ni de ce qu'ils viennent de vivre ,ni des autres personnages... tous ,sauf un ,l'amnésique ,qui possède dans son système de clonage une mise à jour permanente de mémoire. Il était l'E.G.O 1 ,le seul qui a survécu de mission en mission jusqu'à celle ci. Et lui seul sait...

## LES E.G.O :

Les E.G.O (Elément Génétiquement Optimisés) sont des clones auxquels ont a conféré un système organique un peu particulier. Ils sont capables de prouesses physiques incroya-bles ,et ce ,même sans cybernétiques. En fait ,on a réussi à optimiser les efforts musculaires possibles aux prix d'un apport en sucre important. Malheureusement ,ce n'est pas encore au point et la dépense physique est permanente ,ce qui épuise le sujet jusqu'à ce qu'il meure.

Mais ce n'est pas la seule erreur qu'on commis les dirigeants de la SGInc. Les E.G.O se rappellent petit à petit de leurs vies antérieures ,par flashes...Ils ne peuvent pas se souvenir volon-tairement. Il faut que ce soit un stimulus qui provoque le réveil de leurs compétences ,pour l'amnésique comme pour les autres. Le chauffeur de taxi est un solo spécialisé dans l'assassinat ,la strip-teaseuse est une solo spécialisée dans la torture ,le médecin est un netrunner spécialiste des armes lourdes ,le commerçant est un expert dans les explosifs et dans les arts martiaux et l'amnésique le chef de cette charmante petite équipe...

Les joueurs pourront découvrir leurs capacités au cours du scénario. Une partie d'échec montrera leur sens tactique ,un personnage n'obéissant pas à un ordre donné par l'amnésique se verra remettre à sa place sévèrement (commandement +6) et ,plus surprenant ,l'acceptera sans broncher...!Une attaque surprise sur le commerçant se verra esquivée et suivie d'une contre attaque terrible et involontaire (karaté +5)...etc.

C'est la résur-rection involontaire de ces souvenirs qui tue les personnages et ils n'y peuvent absolument rien. Les personnages sont les E.G.O de la série 40. Les derniers ,ceux de la série 50 sont à présent au point ,mais ne sont pas leurs clones. Ils sont au service des dirigeants de la corpo et il n'en existe que 4 opérationnels.

Les compétences des E.G.O sont impressionnantes : Leur capacité spéciale se situe entre 7 et 9 et leurs compétences entre 5 et 8 !

L'amnésique ,quant à lui ,à d'autres flashes. Un presse-papier sur un bureau ,que l'on retrouvera sur le bureau de Victor Villan ,une situation particulière ... etc (autant dire que les soupçons ne vont pas traîner à retomber sur lui...



Envoyez vos commentaires et suggestions à :

*LOBÓ-JC*, [arnaud-j@esc-tours.fr](mailto:arnaud-j@esc-tours.fr)

Copyright © 1998