

# GARE AUX MORILLES !

---

Un scénario de Thomas Laborey pour *Vigilantes !*

*Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.*

---

## CE MATIN A LA UNE

---

C'est une belle journée d'hiver. L'air est vif et piquant, mais le soleil brille. Le soir même, les personnages fortunés ou célèbres (sous quelque identité que ce soit) participent à une soirée de gala organisée par le Maire au bénéfice de la reconstruction sur le Vieux Continent (la Guerre est encore récente, après tout), dans un cabaret huppé (ie où il n'est pas considéré comme choquant de venir en couple admirer des jeunes filles vêtues principalement de paillettes).

Quoi qu'il en soit, les personnages ont repéré dans le journal un fait divers troublant (qui peut aussi être appris par un indic, un contact journalistique ou policier, etc.) ainsi qu'une bizarrerie dans les petites annonces. Gageons qu'ils vont s'efforcer d'en savoir plus.

## C'EST UN HOLD-UP !

---

Le fait divers est que la Banque Lauvergne de la 38<sup>ème</sup> rue a été attaquée le matin même... enfin presque. En effet, des hommes en tenue paramilitaire, armés, athlétiques, parfaitement organisés, ont fait irruption dans la banque, mis en joue les clients et le personnel, ouvert de gros sacs... Et en ont tiré des liasses de billet qu'ils ont distribuées à leurs otages en riant, les félicitant de leur sens de l'humour, s'assurant qu'ils n'étaient pas trop choqués, offrant des sucres d'orge aux enfants qui pleuraient et faisant respirer des sels aux dames évanouies, leur démontrant que les armes sont factices (elles tirent les classiques drapeaux portant la mention « bang ! ») et, sans se démasquer, quittant la banque sous les applaudissements.

Le tout a pris moins de 8 minutes et aucune alarme n'a eu le temps d'être

déclenchée avant que l'absence de danger soit établie. Expertisés, les billets distribués sont authentiques et leurs numéros semblent aléatoires (mais il n'a bien sûr pas été possible d'obtenir des « victimes » qu'elles les confient pour analyse poussée). La Direction de la Banque n'a fait aucun commentaire. Aller voir sur place ne peut que confirmer la version imprimée de l'affaire. Il sera très difficile de retrouver les clients présents, et là non plus rien n'est à trouver. Pour ceux que ça intéresse, un peu de recherche et de réflexion permettra d'estimer que chaque membre du personnel a reçu une centaine de dollars et que les liasses pour les clients étaient de la même épaisseur. C'était une heure creuse, on a dû distribuer près de 2 000 \$.

## OBJETS PERDUS, OBJETS TROUVES

---

Les petites annonces sont troublantes : 5 d'entre elles concernent des objets perdus qui semblent dépourvus de valeur (un peigne, un fume-cigarettes, un bouton de manchettes...), passées par des personnalités fortunées (d'ailleurs toutes présentes au gala du soir) qui offrent, en alléguant la « très grande valeur sentimentale » de l'objet, des récompenses de plusieurs milliers de dollars à

qui les retrouvera ! Ca fait beaucoup en une seule journée...

Il sera difficile de rencontrer les annonceurs, et ce, étrangement, même si on prétend avoir retrouvé leur objet perdu (après tout, lesdits objets sont assez anodins pour qu'il soit aisé de prendre ce prétexte pour rencontrer leurs propriétaires, quitte à admettre qu'on n'a pas le bon objet). Un

majordome glacial annoncera soit que l'objet a déjà été retrouvé, merci, bonne journée (slam !), soit qu'on attend quelqu'un dont « il n'est pas douteux » qu'il est en possession de l'objet attendu (avant même qu'on aie le temps de montrer le sien). Pour rendre la situation vraiment très compliquée, vous pouvez faire arriver le visiteur attendu en même temps que les personnages...

Se mettre en planque devant chez l'un des annonceurs permet finalement de voir arriver une silhouette en imperméable et chapeau mou, qu'on fait entrer sans discuter (des super-sens ou un micro caché permettent de remarquer qu'il dit « je suis celui que vous attendez »). Quelques minutes plus tard il ressort. Si on le suit, la même scène se reproduit chez l'annonceur suivant ; on peut le devancer (de toute façon il visite les annonceurs dans le même ordre que les personnages, mais notez qu'il n'y en a que 5 et qu'il en a déjà vu un, même si les personnages s'y intéressent très tôt) et dire soi-même la phrase (pas moyen d'entrer autrement... ou alors de façon clandestine).

Si on entre clandestinement chez l'un des annonceurs avant la visite qu'il attend, on assiste à une scène singulière. Le majordome, très nerveux, introduit l'homme à l'imperméable, qui aussitôt prend à partie son hôte :

- « Alors, richard, tout est prêt, j'espère ? »
- « Naturellement, gibier de potence ! »  
Il lui tend une mince enveloppe et ajoute « voilà, tout est là, disparaissez ! »
- « Minute, papillon. C'est gentil chez toi, dis donc. La vue est belle. C'est un bar que j'aperçois là-bas ? Il y aura bien une petite goutte pour un visiteur assoiffé comme moi, non ? Et puis il faut que je vérifie, tu comprends... » en décachetant l'enveloppe. Il apparaît que ce visiteur n'a pas les manières les plus policées...
- « Quoi encore ? Et pourquoi pas ma chemise, pendant que vous y êtes ? Assez de ce petit jeu, vous avez ce que vous voulez... »
- « Hep là ! C'est pas des façons de parler à un vieil ami ! Non,

décidément, je crois que je n'ai pas tout ce qu'il me faut, je regrette ! » en faisant mine de déchirer l'enveloppe.

- « Non ! D'accord, canaille, tout ce que vous voulez. Bloomington, servez un verre à ce monsieur, et qu'il parte ». Le majordome s'exécute.
- « Voilà qui est mieux, tu vois quand tu veux ! » en tapant familièrement sur l'épaule de l'hôte qui contient à grand peine sa rage. Le visiteur, en buvant leeeeeeement, extrait de l'enveloppe un chèque et un bristol. Il met le tout dans sa poche et prend enfin congé, en donnant une tape sur la joue du majordome. A aucun moment le supposé objet perdu n'est mentionné ou échangé. On peut bien sûr intervenir à tout moment...

Si on se fait passer auprès du majordome pour le mystérieux visiteur, on est reçu comme un chien dans un jeu de quilles : « vous voilà, salopard ! Tenez, prenez votre dû et disparaissez ! », tout en tendant une enveloppe. Demander des explications, ne pas ouvrir l'enveloppe, se comporter avec courtoisie sont des impairs qui mettront la puce à l'oreille de l'hôte : « attendez une minute, mon petit ami. Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ici ? » (ce qui devrait ajouter à la confusion). Ôter son imperméable pour apparaître en costume dessous, outre que ça rapporte un Cliché, permet à l'annonceur de parler à cœur ouvert (sauf si on a une réputation sulfureuse, auquel cas il passe à « cessez de me tourmenter, démon ! Prenez cette enveloppe maudite et disparaissez ! », de plus en plus agité). On peut bien sûr prendre l'enveloppe et partir.

Si on reste assez longtemps pour être interrompu par l'arrivée du vrai visiteur, la confusion est à son comble. Le majordome, éberlué, signale l'arrivée « d'un autre gentleman attendu par Monsieur ». « Quoi ? » dit l'hôte. « Pas d'entourloupette ! » ajoute le visiteur qui entre à grands pas dans la pièce. Si un personnage en costume est présent, le visiteur fuit aussitôt par la porte-fenêtre (il ne sera pas difficile de le rattraper). Sinon, il demande des explications « On avait dit pas de témoins. Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Qui est-ce ? ». La situation va dégénérer... Il peut être bon de se cacher

avant, si toutefois on a su gagner entre temps la confiance de l'hôte.

Si on intercepte le visiteur dans la rue, il affirme ne pas savoir ce qu'on lui veut, appelle au secours, etc. Le quartier est cossu, la police y est présente, c'est mauvais pour le personnage, surtout si sa réputation est déjà tangente. Le visiteur n'est pas armé et ne possède rien de suspect (sauf peut-être les enveloppes, mais il alléguera le secret de la correspondance – il n'y a objectivement aucune raison d'en ordonner l'ouverture. Et quand bien même on les ouvrirait...).

L'intercepter dans une ruelle sombre (ou chez l'un des annonceurs) est une autre affaire : c'est un voleur minable tout ce qu'il y a de plus banal (Communication 1, Technique 3, Spécialité cambriolage). Il a été engagé pour collecter les enveloppes, par un homme dont il n'a pas vu le visage, qui s'était introduit chez lui « comme un fantôme, mon bon Monsieur ! », qui lui a donné des instructions très précises et des menaces très claires si elles n'étaient pas exécutées. Si on le suit après sa dernière visite, il rentre chez lui (un garni minable près du Port) ; en chemin, il glisse le paquet d'enveloppes dans une certaine bouche d'égoût dont il ressort aussitôt une autre enveloppe plus épaisse (elle contient le prix de son travail, en liquide). Naturellement, le temps de soulever la plaque, il n'y a plus personne dessous (c'est l'intersection entre plusieurs collecteurs ; l'odeur donne une Gêne de 4 aux sens exacerbés).

Si on se débrouille pour rencontrer l'annonceur après la visite (à moins d'être un Justicier honorablement connu ou un ami

personnel, il ne reçoit pas, mais les Masqués entrent rarement par la porte), il est défait, hagard, sous le choc, et nie avoir eu une visite. Il faudra déployer des trésors de diplomatie pour lui faire raconter ce qui s'est passé. Communication 2 permet d'affirmer qu'il dissimule quelque chose, fort mal au demeurant. Un hôte reconnaissant pourrait inviter le personnage au gala du soir, de sorte que le groupe soit réuni, mais c'est optionnel.

Mais que se passe-t-il donc ? C'est simple. Les 5 annonceurs sont victimes d'un odieux chantage. Tous ont commis une faute secrète (accident sous l'emprise de l'alcool, relation extraconjugale – qu'on se contentera naturellement de suggérer, erreur médicale ou judiciaire, détournement de fonds...). Ils ont tous reçu une semaine auparavant un courrier présentant des preuves irréfutables de leur erreur, qui risquaient de parvenir à des gens qui ne doivent vraiment pas en avoir connaissance, à moins qu'ils ne publient une certaine petite annonce à une certaine date et attendent la venue de quelqu'un qui dira une certaine phrase... La récompense est en fait le prix du silence du maître-chanteur, versée par chèque assorti d'une carte de visite remerciant le bénéficiaire pour la restitution de l'objet. Les bénéficiaires sont 5 personnes différentes, aucune n'étant le visiteur (qui ne peut donc pas les toucher). Une fois ceci révélé, un petit speech sur le fait de faire face à ses erreurs « comme un homme » constituerait un Cliché. Impossible en revanche de trouver trace des bénéficiaires des chèques : ces noms sont inconnus (ce sont en fait de fausses identités, mais les Justiciers ne peuvent pas le savoir).

## UNE NUIT AU CABARET

---

Pour les personnages présents au gala du soir, les numéros (prestidigitation, jonglage, petits animaux dressés, contorsionnisme, ventriloquie...) se succèdent et sont de grande qualité, au point qu'un personnage disposant de Talents *ad hoc* peut très bien participer sous l'identité la mieux adaptée (c'est une façon d'impliquer certains personnages ni riches ni célèbres, sachant qu'un personnage déjà invité peut proposer de participer au spectacle si c'est compatible avec son image publique et ne menace pas son identité secrète).

En alternance avec les numéros, des hôtes jeunes, filiformes et peu vêtues annoncent des orateurs (dont, là aussi, les personnages qui le souhaitent) qui témoignent d'une voix vibrante de leur attachement à la cause qui les réunit ce soir, et donnent ostensiblement des sommes significatives. C'est une excellente occasion de nouer des contacts, d'affronter à fleuret moucheté (on est en société, que diable !) des rivaux sentimentaux, politiques ou financiers, d'entendre et diffuser des rumeurs. Les personnages en costume sont assaillis d'admirateurs, de soupirants, d'entrepreneurs

qui proposent des opportunités fabuleuses, et de critiques véhéments (G. Bell Foster est dans la salle !). Mêlez donc quelques personnages importants de la Ville (Masqués compris, pas forcément en costume) à la foule. Naturellement, la table et la cave sont impeccables.

Environnement 3 permet de s'apercevoir d'une sorte de tumulte dans un coin de la salle (les invités sont assis, même si beaucoup vont et viennent pour saluer des connaissances entre un numéro et un speech), comme si une dispute prenait de l'ampleur. En effet, un homme, apparemment éméché et dont la tenue ne vient visiblement de chez un bon faiseur, passe de table en table en titubant vers la scène, déclenchant ici le rire, là l'indignation. Technique 3 permet de s'assurer qu'il n'est dans doute pas blessé. Et le spectacle qui ne reprend toujours pas ! Il finit par atteindre l'une des tables où les personnages sont présents. Quiconque possède un Talent ou une Spécialité de prestidigitation peut faire un jet à 7 du Don correspondant pour sentir qu'il vient de se faire voler son portefeuille. Intellect 5 permet en outre de reconnaître l'individu comme étant « Magic » Mercurio (cf. Vigilantes p100).

Qu'il atteigne la scène sans encombre ou que les choses s'enveniment avec un personnage soupe au lait, « Magic » cesse subitement sa comédie de l'ivresse et, accueilli sur scène par les *girls*, salue profondément son public tandis que l'aboyeur « vous demande, Mesdames et

Messieurs, d'applaudir très chaleureusement le grand, l'unique, l'incomparable... « Maaaaagic »... Meruuuuuorio ! ». « Magic », qui n'est pas vraiment dans son milieu social habituel, fait quelques blagues déplacées sur « vous amener à vider vos poches, chers spectateurs », et commence à sortir des siennes une dizaine de portefeuilles qu'il a volés dans la salle. Feignant l'extralucidité (en fait il a jeté un coup d'œil aux papiers d'identité contenus dans les portefeuilles), il les restitue un par un, en en faisant des tonnes dans l'hésitation et en commentant la biographie des célébrités qu'il a visées, et qui montent sur scène récupérer leur bien... amputé de la généreuse contribution de leur choix à la cause du soir.

Etrangement, il y a deux portefeuilles que personne ne vient récupérer, l'un appartenant au producteur de théâtre Anderson et l'autre à Pullman, un cadre dirigeant de Slick. Intellect 6 permet de se souvenir qu'Anderson, tout comme la Slick Petroleum, avait soutenu la campagne de l'adversaire malheureux du Maire aux dernières élections : il est donc étrange que ces respectables citoyens aient été invités... C'est la goutte d'eau pour la performance de « Magic » qui sort de scène sous des huées qui cachent en fait le malaise de la salle : où sont donc passés Pullman et Anderson ? Personne ne les a vus dans la salle... Environnement 6, dans le feu de l'action, permet de réaliser que « Magic » a emporté les portefeuilles surnuméraires... Impossible par la suite de le retrouver ce soir-là.

## DEMAIN EST UN AUTRE JOUR

---

Si le visiteur n'a pas été intercepté, une nouvelle vague de petites annonces similaires paraît dans la presse du lendemain matin (un autre visiteur passera, et livrera les enveloppes dans une autre bouche d'égout). A l'inverse, si les enveloppes n'ont pas toutes été déposées dans la bouche d'égout avec le contenu attendu, on aura retrouvé le visiteur mort étranglé le lendemain matin (oui, même s'il a passé la nuit au commissariat) et les journaux seront pleins de révélations croustillantes sur les annonceurs qui n'ont pas payé : le maître chanteur ne plaisante pas. Aucune nouvelle annonce ne paraîtra.

Mais surtout, après un compte-rendu du gala qui omet soigneusement l'incident avec

« Magic » Mercurio, on mentionne un second *bold-up* pour rire d'une autre agence de la Banque Lauvergne ! Les circonstances sont absolument identiques, sans le premier instant de panique. Le chroniqueur demande avec ironie si c'est une idée publicitaire de la Banque (le Gentleman sait bien que ce n'est pas le cas).

Certains voudront peut-être passer au Blue Demon, le cabaret de « Magic » Mercurio. On l'y trouve, pas très en forme après son four de la veille. Il n'est au courant de rien concernant les annonces mais, comme tout le monde, perplexe au sujet des faux *bold-ups*. Il a conservé les portefeuilles pour les restituer. Mais au fait, où sont ces

damnés portefeuilles ? Que les personnages croient ou pas la parole d'un escamoteur, ils ont disparu du tiroir de sa loge, dont lui seul a la clé (qu'une Spécialité serrurerie permet de forcer sans laisser de traces en peu de temps). Quant à Anderson et Pullman, il sont l'un et l'autre en voyage à l'étranger depuis des jours et n'ont en effet même pas été invités au gala...

La seule vraie piste consiste à surveiller les agences de la Banque Lauvergne. Les probabilités sont contre, mais nous sommes dans Vigilantes et l'agence surveillée par l'un des personnages est bien la prochaine visée (les 2 premières sont, comme elle, situées dans des quartiers aisés et il n'y a pas tant d'agences que ça). Quoi qu'il en soit, toutes les agences sont bourrées de monde, qui espère participer à la distribution. Et de fait, les assaillants surgissent d'un camion blindé qui pile en face de l'agence sous les applaudissements des personnes présentes. Les assaillants, cagoulés, serrent les mains, saluent, ouvrent leur sac... et tirent une rafale dans le plafond ! « Fini de rire, mes gaillards ! Cette fois, on ne joue plus. Merci d'être venus si nombreux. Portefeuilles, montres, bijoux, hop, tout va dans le sac ! Toi, là-bas, à la caisse, tu remplis l'autre sac. Toi, la blondasse, tu m'accompagnes à la salle des coffres. Quant au signal d'alarme... » dit-il alors que l'employé qui s'approchait subrepticement du bouton se fige sur place, « voilà ce que j'en fais ! » et, sautant par-dessus le guichet en brisant la vitre, il arrache le fil. C'est un colosse dont la force et l'agilité font merveille.

Les assaillants (en nombre suffisant pour gêner les personnages) sont des gens normaux (Technique 3, Spécialité terrorisme),

mais leur chef est une autre affaire. Il se battra comme un lion. Dès qu'il sera en mauvaise posture, il fuira, idéalement avec une partie du butin, et les autres couvriront sa fuite sans essayer de fuir eux-mêmes. Ils se comportent alors comme s'ils avaient une Motivation à 4 pour favoriser sa fuite. Capturés, démasqués, ce sont des inconnus. Ils s'effondrent tous après quelques instants en criant « Vive la révolution ! ». Ils se sont empoisonnés à l'acide prussique contenu dans une dent creuse. Le camion qui les a amenés a été volé à Slick une heure avant (le chauffeur lui aussi aide le chef à fuir puis se suicide).

Un autogyre survole la rue dès que le chef y apparaît. D'un bond prodigieux, il saisit l'échelle de corde qui y est suspendue, et la lâche dès qu'il est au-dessus du Fleuve. Il ne reparait pas, mais les cagoules de tous les membres du commando contiennent des appareils miniatures de respiration sous-marine d'une autonomie d'une heure, de quoi, dans sa condition physique, aborder n'importe où. L'autogyre s'en va vers le large ; on peut l'abattre, et si on l'intercepte il ne contient à nouveau que des kamikazes.

Mais ces kamikazes portent tous un tatouage représentant un glyphe Indigène du Sud, au-delà de nos frontières. Intellect 6 ou des contacts académiques permettent d'identifier qu'il symbolise un singe. L'autopsie révèle aussi que tous étaient sous l'influence d'un extrait de champignon rare qui explique leur fanatisme... et ne pousse qu'au Goatepaltlan, qui fait partie de l'aire culturelle à laquelle se rattache le glyphe du singe. Non, ce n'est pas là qu'Anderson et Pullman sont en voyage. Se pourrait-il que le R.I.N.G. (cf. Vigilantes p103) soit impliqué ?

## RECAPITULONS

---

Une bande de fanatiques drogués invente le hold-up publicitaire, sans doute pour maximiser les fonds dérobés (et couvrir l'investissement) tout en limitant les risques (si plus personne ne prend les *hold-ups* au sérieux). Un mystérieux maître-chanteur rançonne des personnalités fautives. Et au moins deux personnes, au gala, avaient sur elles le passeport de célébrités qui sont pourtant à l'étranger (donc munies de leur passeport). Et tous ces gens sont

parfaitement organisés et totalement sans scrupules. Que se passe-t-il ?

Le Goatepaltlan est en proie à une guérilla sanglante, qui a sans doute besoin d'argent, comme pourrait en procurer un hold-up ou un chantage massif. Et pour faire transiter des fonds en secret, quoi de mieux que de faux papiers ? Mais bien sûr, se faire passer pour un grand voyageur connu peut abuser un douanier, mais pas ses amis proches, sur une scène bien éclairée. Il y a sans doute au moins deux imposteurs qui,

ayant fait récupérer les faux passeports de Pullman et d'Anderson au Blue Demon après avoir fait partie des victimes du numéro de « Magic » au gala, vont s'embarquer avec l'argent, s'il en a été collecté, pour financer la guérilla... Et, « Magic » n'ayant pas visité systématiquement les poches de tout le monde, il y a peut-être tout un réseau d'imposteurs !

Si les personnages le comprennent, ils peuvent organiser une souricière au Port, à l'aérodrome, etc. On leur confirmera que des passagers nommés Anderson, Pullman et quelques autres ont tous pris place à bord d'un même hydravion privé qui va bien vers le Goatepaltlan. Il est trop tard pour lui ordonner de faire demi-tour : il a quitté notre espace aérien. Apparemment, un voyage s'impose...

## PENDANT CE TEMPS-LA, A GOATEPALTLAN-CITY

---

Après ce foisonnement de mini-enquêtes frustrantes, l'épisode décolle vraiment avec de l'exotisme, du mystère, de l'aventure !

Les personnages peuvent arriver ensemble ou séparément, par un moyen de transport collectif ou privé, éventuellement lié à leur identité Masquée. A eux de gérer les complications improbables résultant de l'éventuelle présence simultanée de leurs identités civile et secrète dans un pays étranger...

Comme toutes ces républiques *latinas*, le pays n'est constitué que de sa capitale et de la nature environnante (montagnes abruptes, déserts suffocants, jungles touffues). La capitale est malpropre, noire de monde, pleine de musique et de parfums inconnus. Bien qu'on soit en hiver, il y fait chaud et humide. Tout le monde parle, rit, pleure, très fort. C'est usant, mais sympathique. Faites-en des tonnes sur le pittoresque (couleurs bariolées, motifs macabres dans la décoration, ânes en pleine rue et bien sûr des chariots de fruits à renverser au cours des poursuites qui ne manqueront pas de se produire).

Chaque place comporte une statue du Presidentissimo Sanchez (en général seule la tête et la plaque ont été changées sur une statue antérieure qui n'a rien à voir). Il est aussi très représenté sur des affiches kitsch (il distribue du pain aux enfants avec un sourire carnassier, il tend vers le ciel un fusil d'une main et des fleurs de l'autre...). Une bonne part de ces monuments est vandalisée par des slogans contestataires (en anglais, mais avec des accents aigus et quelques terminaisons en -o ou -a, pas toujours à bon escient d'ailleurs). Des patrouilles militaires moustachues à l'uniforme douteux et aux armes désuètes arpentent nonchalamment les rues, mi-paternalistes, mi-menaçantes vis-à-

vis de la population civile. Les personnages pourront assister à des interpellations musclées, sans motif très clair (« Terroristas ! Revolucionarios ! ». Puisque vous le dites...). Selon leur Motivation, ils pourront agir ou pas, mais même si les soldats sont balourds, les *gringos* pâles, grands, sveltes et bien rasés, habillés comme des civilisés ou costumés, ne passent pas inaperçus. Attention donc à la discrétion.

Le champignon, *fragularophyllus cystatus*, ou *xixizla* dans le dialecte local, est une rareté même ici. Moyennant des actes de charité ou d'héroïsme remarquables (quelques points de Cliché habilement dépensés devraient permettre de sauver des enfants menacés par des chiens enragés, des serpents venimeux ou des charrettes emballées ; on peut aussi tenir tête à la milice ou résoudre une situation sanitaire ou sociale préoccupante), on se verra dirigé vers ces furtives boutiques où l'adepte des religions syncrétiques se procure des charmes d'amour ou de guérison. Là, on vend à prix d'or, sous forme de poudre iridescente, *el fungo de los demonios*, qui transforme les hommes en héros. On peut aussi et surtout en observer des spécimens frais et se documenter sur son biotope (Intellect 9 pour disposer de l'information par soi-même, et Environnement 8 pour savoir où en chercher en pleine jungle). Impossible de se faire accompagner sur place (vous connaissez des gens qui donnent leurs coins à champignon, vous ?), mais on peut apprendre, par l'intimidation, la manipulation ou le soutien populaire, qu'on en trouve surtout dans *las ruinas de la ciudad de los tibias*, en pleine jungle.

Le glyphe, de son côté, accompagne fréquemment les graffitis anti-Sanchez. La population est réticente à en parler (poser des questions trop ostensiblement peut même déclencher une dénonciation à la milice !),

surtout à des *gringos*, mais là encore un acte héroïque peut délier les langues. Pour l'homme de la rue, c'est le symbole d'El Gorillero, le chef charismatique de l'insurrection, que nul n'a vu mais qui est une

sorte de légende vivante et dont on dit qu'il prépare un soulèvement général « très bientôt ». Par ailleurs, l'Université locale (ou Intellect 7) peuvent confirmer que le glyphe est typique de la *cuidad de los tibias*.

## TEQUILA !

---

Le soir qui précède le départ des personnages pour *la ciudad de los tibias* a lieu l'inauguration d'une nouvelle statue en l'honneur du Presidentissimo. Les personnages peuvent en auront entendu parler depuis des jours ; même s'ils décident de ne pas y aller, les nombreuses rues barrées pour raison de sécurité les amèneront en vue de la Plaza de la Libertad, où a lieu l'inauguration. Des forces de sécurité (en uniforme d'opérette) sont largement déployées. La foule est nombreuse et partagée entre les thuriféraires du régime (ou du moins ceux qui répètent en transpirant les slogans que leur aboient les paramilitaires) et des grappes d'opposants qui sifflent, jettent des pierres et crient « A bas el tyranno ! » avant de se fondre dans la masse (enfin, les plus chanceux : les autres sont roués de coups et emmenés Dieu sait où). L'ambiance est explosive...

A pied de la statue, toujours voilée, est disposée une estrade remplie de dignitaires dont les décorations dissimulent en partie l'uniforme. Au milieu d'eux se tient le Presidentissimo, reconnaissable à ses lunettes noires. Les tavernes de la place font salle comble et le *pulque* coule à flots. Au moment où le Presidentissimo va prendre la parole, un bruit de moteur se fait entendre, de plus en plus proche. Un autogyre (encore un) frappé du glyphe du singe, tous feux éteints dans la nuit, fond sur la place et laissant derrière lui une traînée de poussière opalescente. La garde ouvre le feu, notamment les tireurs placés sur les toits. Soit qu'ils tirent mal, soit que l'appareil est blindé, en tous cas il poursuit inexorablement sa route. La foule panique, surtout à cause des coups de feu, ce qui ajoute un problème à la milice, rapidement débordée. D'autant que les clients des tavernes se mettent soudain, comme fous, à courir vers la place en, brandissant qui une machette, qui un balai, qui un tabouret ou une cruche brisée (les tonneaux des tavernes avaient été drogués).

Tous ceux qui ont vu de l'extrait de champignon reconnaîtront sans peine ce que déverse l'autogyre ; les quantités en jeu sont considérables. Et bien sûr, les effets ne se font pas attendre : bientôt c'est, sur la place, une mêlée sans nom où chacun, y compris les miliciens, tue pour ses convictions. Les blessés sont innombrables, et le pire est qu'ils se relèvent aussitôt ! N'hésitez pas à injecter quelques clichés de films de zombies. Naturellement, les personnages ne sont pas épargnés : ils subissent des dommages de 6 contre leur Physique, chaque succès remporté contre eux leur donnant 1 point de Motivation temporaire et l'obligation de les dépenser au plus vite pour assaillir quiconque ne convient pas à leurs standards moraux (dictés par leurs autres Motivations et leur personnalité), y compris parmi leurs compagnons, au mépris de leur identité secrète. Des dépenses des Motivations habituelles des personnages permettent de contrer ces effets à raison d'un point pour un point. La scène doit être incontrôlable et tragique : multipliez les retours à la réalité. C'est l'occasion que l'univers mature quelque peu...

L'autogyre ne contient qu'un pilote fanatisé. Faute de combattants, et avec le vent qui disperse la poudre et ne permet pas d'en absorber de vastes quantités, le combat cesse vite. Éliminant définitivement les effets du champignon au rythme d'un point par Réplique après la fin du combat, les personnages peuvent essayer d'apporter un peu d'aide. Des miliciens en larmes serrent dans leurs bras des enfants qu'ils ont abattus, des femmes frappent faiblement leur mari en pleurs, le Presidentissimo lui-même arrache une à une ses décorations avant de prendre à deux mains la plaque en son honneur qu'il devait poser aux pieds de la statue, la lever haut au-dessus de sa tête et la fracasser par terre avant de s'asseoir, anéanti. Gouvernementaux et révolutionnaires, tous n'étaient plus que des bêtes fauves, et ne sont plus que des gens traumatisés. Il va vraiment falloir demander des comptes au Gorillero...

## LES RUINES CYCLOPEENNES A PEINE EUCLIDIENNES

Si les personnages ont déjà gagné la confiance du peuple ou se sont conduits avec héroïsme et ingéniosité lors de la vague de folie, c'est à la tête d'une armée d'union nationale qu'ils se mettent en route vers la jungle. Rien ne les empêche toutefois de préférer ne pas risquer de vies supplémentaires. La traversée de la jungle peut naturellement receler les situations usuelles : ponts de liane précaires, prédateurs implacables, moustiques, piranhas, marécages, mygales... Pas d'indigènes hostiles, en revanche : les guérilleros les ont écartés.

On arrive à la longue à proximité des ruines. C'est une cité de taille modeste, traversée par un bras du fleuve et envahie par la végétation. Si on sait quoi chercher, Environnement 5 permet de repérer quelques champignons désormais familiers. Si on omet de l'observer à distance, il faudra un Environnement 6 dans cette luxuriance et cette cacophonie de singes et d'oiseaux pour repérer les sentinelles, qui bénéficieront sinon de l'effet de surprise. En effet, c'est le QG de la guérilla. Une approche discrète assortie de l'élimination de quelques sentinelles permettra d'atteindre la place centrale, autour

du temple du singe, frappé du glyphe bien connu, en haut duquel trône un zeppelin bien incongru. Il faut pour cela demander à la foule qui accompagne peut-être les Justiciers de rester loin à l'écart. On peut planifier un assaut, ou plus brutalement foncer sans réfléchir, mais ce sera un bain de sang peu conforme au genre. Mieux vaut que les personnages agissent seuls et que leurs alliés se contentent d'encercler les ruines pour capturer sans coup férir d'éventuels fugitifs.

Le temple est évidemment le centre névralgique de la cité, et il est très bien défendu : ses flancs à degrés sont pleins de barbus en treillis qui fument le cigare et brandissent des armes, et les rues avoisinantes sont patrouillées. On a largement désherbé cette partie de la ville. Rien en somme qu'une bonne diversion ne pourrait distraire suffisamment pour entrer...

La première chose qu'on remarque en entrant, c'est le ronronnement d'un groupe électrogène. La deuxième, c'est qu'on a modernisé l'intérieur : portes vitrées coulissantes, câbles électriques, radios... La troisième, ce sont les singes dressés qui assaillent les personnages en piaillant.

### SINGES COMMANDOS DE LA GUÉRILLA NIHILISTE

Ils appartiennent à diverses espèces de taille moyenne (atèles et lagotriches principalement), portent des maillots et attaquent de façon coordonnée ; il y en a 2 par personnage. Combat 4 permet de repérer du coin de l'œil le sigle qui orne leurs justaucorps : celui du S.A.T.A.N. ! C'était donc eux ! Qui d'autre serait aussi dénué de scrupules ?

**Combat 4** (*acrobatique*)

**Environnement 7** (*jungle*)

**Physique 3** (*coordination*)

**Talents** : trapèze 7 (dép. 4, récup. 2)

**Motivation** : défendre le temple 4 (dép. 2, récup. 1) – ils sont sous l'effet des spores, ce dont on peut se rendre compte avec Intellect 4.

## LE DIABLE DANS LA BOITE

Affaiblis mais vainqueurs (mention spéciale aux personnages qui épargnent ces pauvres bêtes, et Cliché à qui fait un commentaire sur la lâcheté de ceux qui les exploitent ainsi), les Justiciers parviennent à la salle centrale, bardée d'écrans qui montrent plusieurs lieux internationaux reconnaissables à leurs monuments célèbres, dont la Ville. Le plus grand écran affiche l'image

monumentale du Masque de Fer ; juste dessous se tient un homme qui braque son fusil sur les personnages, le glyphe du singe sur le torse. C'est le chef du commando qui a attaqué la banque. La voix du Masque de Fer s'élève :

« Bienvenue, naïfs laquais du système ! Bienvenue dans la future capitale d'un monde nouveau ! Savez-vous ce qui a détruit cette

civilisation ? La même chose qui va détruire la vôtre, Messieurs : ce champignon, qui exalte les idéaux de chacun, le libère des conventions sociales, l'affirme comme un surhomme ! Les grands empires de ce continent ont tous été fondés par des descendants de cette culture primordiale, née ici, dans cette cité, abandonnée comme chacun doit un jour tourner le dos à ses parents pour s'affirmer seul, sans attaches, sans contraintes ! Toutes ces capitales que vous voyez seront bientôt abreuvées de notre poussière des dieux. Seuls les forts y survivront et nous, les plus forts de tous, régnerons sur eux, et demain sur les étoiles ! Vous êtes, vous aussi, des êtres d'exception. Vos talents, votre volonté, en témoignent. Rejoignez-nous ! Méritez aujourd'hui une part de l'empire de demain ! Levez-vous comme des hommes... ou mourez comme des chiens ! »

Pendant ce soliloque (Cliché pour qui le réfute en réaffirmant le bien-fondé d'une société collaborative), le chef du commando retire peu à peu son accoutrement de cambrioleur : c'est le Tapir. Les guérilleros commencent à arriver, sans hâte, dans les couloirs qui mènent à cette salle. Eux aussi retirent leurs défroques pour révéler des uniformes du S.A.T.A.N. Vous pouvez offrir aux personnages une bagarre homérique (les lieux avantagent plus des combattants isolés comme eux que des unités coordonnées) avec explosion d'écrans, acrobaties sur les frises sculptées, balancement sur des lianes, révélation subite de passages secrets quand une balle perdue touche un bas-relief... Les personnages peuvent aussi retourner la dialectique du S.A.T.A.N. contre ses troupes, en demandant aux terroristes pourquoi ils se soumettent à un chef (« parce qu'ils nous a libérés, et que demain nous serons tous comme lui ! ») – un jet de Communication permettra de leur donner 1 point de Gêne par point au-dessus de 7 en ébranlant leurs convictions (5 si on rappelle que jusqu'ici les agents ont été drogués et sacrifiés).

De son côté, le Tapir n'attendra pas la conclusion des joutes verbales et hurlera « Pourquoi obéir ? Parce que les forts dictent leur volonté, et renforcent ceux qui les suivent jusqu'à ce qu'eux aussi soient forts !

Forts comme moi ! Etes-vous forts comme moi ? » Et il se jettera sur le personnage qui a le plus en Physique (en cas de mêlée générale, c'est l'adversaire qu'il se réservera). C'est un coriace, faites durer le combat en recourant à toutes ses facultés et en utilisant le décor. Dès qu'il a 5 points de Gêne, son masque se détache. Quelle n'est pas alors la surprise des personnages de voir révélé... le visage d'un gorille ! Le combat s'arrête net.

« Vous connaissez mon secret, désormais. Vous savez pourquoi je me faisais appeler ici... El Gorillero ! Je suis né ici, dans ce pays. Je connaissais la légende du *xixtztla*, le *jungo de los demonios*. J'en ai usé toute ma vie, pour entretenir ma combativité. J'ai été de toutes les guerres, dans tous les camps et, pendant la dernière, j'ai été gravement blessé. Même si je survivais, je ne pourrais plus jamais me battre. Alors l'Homme au Masque de Fer est venu me trouver, et il a restauré ma force, en greffant mon cerveau dans le corps d'un jeune gorille ! Maintenant j'ai ma ruse, mon expérience, et la vitalité d'une bête ! Rien ne m'arrêtera ! ». Il se jette en hurlant sur son adversaire. N'hésitez pas à endommager fortement le temple avec ses explosifs : visiblement il ne cherche même plus à survivre, seulement à tuer. Le Masque de Fer s'efforce de le calmer en lui rappelant le plan, mais peine perdue. Comme il défouraille aussi allégrement sur ses propres troupes, celles-ci commencent à se replier vers le toit, donc le zeppelin.

Les personnages peuvent les suivre, ou les précéder pour leur couper la retraite, ou fuir par où ils sont venus. La fin idéale passe par la destruction du temple avec le Tapir encore dedans, et la capture des hommes de main par les alliés des personnages (le zeppelin peut très bien être abattu au décollage et rester accroché dans les arbres). Congratulés par le peuple Goatepaltèque, les personnages épuisés deviennent des héros nationaux, qui ont ramené la paix dans un pays divisé par des influences extérieures. Ils sont décorés par le Presidentissimo, qui promet un scrutin démocratique le mois suivant. Le monde est à nouveau en sécurité, mais pour combien de temps ? Vous le saurez dans un prochain épisode...

## **EPILOGUE**

---

Un laboratoire immaculé, empli d'éprouvettes bouillonnantes, d'oscilloscopes en folie et d'arcs électriques. Un homme aux traits dissimulés par un masque chirurgical s'affaire autour d'une table d'opération. Il est en train de prélever le cerveau d'un gorille par ailleurs gravement mutilé. Le signe du S.A.T.A.N. orne les murs. Il est visible qu'il s'affaire à regreffer le cerveau dans un autre corps, couvert d'un drap et aux contours indiscernables. Posé à côté de ses instruments se trouve un masque de fer...