

# **SYNOPSIS**

2135, l'homme a colonisé la Lune et Mars, maîtrisé l'IA et créé de nouvelles espèces. Les furries ont envahi les rues, d'abord destinés à être des serviteurs puis devenus des citoyens à part entière avec le temps. Ils représentent un bon tiers de la population mondiale.

Sous les villes, les égouts ont été envahis par des créatures nettement moins sympathiques, restes des armes biologiques utilisées pendant les dernières guerres. Elles sont sous contrôle, gardées à distance à défaut de pouvoir être éradiquées, et la vie poursuit son cours en les ignorant. Mais il devient de plus en plus difficile de trouver des gardiens pour les contenir: le citoyen moderne vit dans la tranquillité, le confort et la sécurité et ceux qui savent encore faire face au stress et au danger se font rares.

C'est ainsi qu'on crée les dupliqués: dans les années 1990, le docteur Norman Bader découvrait et expérimentait un procédé de scanner médical révolutionnaire. Il enregistrera la structure détaillée de centaines de cerveaux humains, c'est le projet Collombus qui sera la base future pour des avancées majeures dans l'étude de la neurologie et de l'IA... et qui est remis au goût du jour lorsqu'on devient capable de recréer des duplicatas d'individus à partir de ces anciens scans. Une source de "barbares du 21ème siècle" parfaite pour le travail à faire.

Du point de vue du dupliqué, qui n'a aucun moyen de percevoir que ses souvenirs sont ceux d'un autre, c'est une aventure déroutante. Un saut de plus d'un siècle en avant et dans un autre corps au moment du scan. Pourtant, le principe fonctionne très bien dès qu'on a fait du tri pour ne conserver que des aventuriers et des explorateurs. Ceux que le choc stimule plutôt qu'il ne les détruit.

Les joueurs sont de nouveaux dupliqués.

Quelques membres de plus pour la défense de la tranquillité de la ville. "Servir et protéger"... Sauf que cette nouvelle fournie à quelques particularités originales par rapport aux autres: ne pas se souvenir de leur scan, avoir tous été scannés au même endroit et au même moment, dans une station de ski après une avalanche qui tua des dizaines de personnes, se retrouver tous à travailler dans le même secteur pour des raisons apparemment sans rapport, le même employeur caché derrière plusieurs sociétés et l'enchaînement de coïncidences troublantes qui vas faire tourner ce travail en catastrophe.

Beaucoup de hasard, ou a on aidé le destin? La réponse se trouve dans le déroulement des 20 minutes précédant l'avalanche. 20 minutes, c'est la durée de la mémoire à court terme que l'on perd automatiquement lors d'un coma, ou lorsqu'on meurt et qu'on est scanné pour duplication. C'est aussi assez de temps pour une suite d'erreurs humaines qui provoquera de nombreux morts: précisément ce que quelqu'un tente de reproduire en mettant les mêmes acteurs dans les mêmes conditions.

Ce sera un crime de masse et un crime parfait, à moins que les pions ne comprennent l'histoire assez tôt pour en modifier la fin.

## **NOTES MD**

- Villes : Entourées de grilles électrifiées pour empêcher les créatures d'entrer. Les campagnes sont, en général, à l'abandon.
- Créatures : Il n'y en a que sur terre. Les spacioports sont très prudent sur ce point.
- IA : Téléphones portables avec pages jaunes intégrées. Télévision qui trouve les émissions que vous aimez et vous appelle même si elle sait que quelque chose d'intéressant passe. L'IA ne garde des LOGs que de l'utilisation pratique et des habitudes de consommation. Un marché discret de ces logs existe dans les décharges.
- Population : Quasiment Bisounours. Paix et félicité. Le crime « courant » et violent a été éradiqué. Il reste des batailles économiques et politiques à plus haute échelle.
- Furries : Pour ne pas rendre les humains obsolètes ou nerveux, la génétique clone des « hommes-animaux » considérés comme inférieurs. Ils font en moyenne 1m20. Ils ont leurs propres magazines, télévision, culture... mais restent très intégrés à la population humaine.
- Dupliqués : Furries considérés comme des barbares, même par d'autres Furries. On les respecte si ils font un travail dangereux comme la sécurité des égouts ou autre travail en sous-sol... Ils ont un implant électronique qui adapte l'ancienne mémoire au nouveau corps et sert de traceur pour les autorités « en cas de problème ». Ils se sentiront plus endurant, plus agiles, et légèrement plus fort pour leur taille. Les nouveaux dupliqués subissent une quarantaine d'une semaine pour leurs vaccinations. On leur explique que l'original est mort et qu'ils ne sont plus la même personne.

# **L'ENVERS DU DECOR**

Le méchant du film s'appelle Adémar Delcroix et les personnages auront le plus de mal du monde à le rencontrer si l'idée leur vient. Il est riche, il est respecté, il est le responsable de la sécurité des égouts de la moitié des villes du monde et il excelle dans son travail. Seul point noir, Delcroix est un véritable fanatique et ses problèmes de recrutement représentent plus que de simples complications pour lui: la population est d'une décadence intolérable, ces créatures un affront personnel abject, le Mal grignote doucement le Bien.

Cela fait longtemps que l'idée d'un joli accident bien sale lui trotte dans la tête: lâcher une poignée de monstres dans un centre commercial à une heure d'affluence, avec des centaines de caméras de surveillance pour immortaliser la moindre gerbe de sang, devrait donner un électrochoc salutaire à l'opinion. Un procédé désagréable certes, mais une saine injection de peur et de colère pour réveiller la combativité de ces gens si indifférents.

L'ennui c'est qu'il faut procéder avec finesse pour ne pas se faire prendre. Delcroix a creusé la question et étudié des centaines de scénarios, pour finalement trouver une ouverture dans ses propres fichiers: en tant que fondateur de la plus grande société créatrice de dupliqués du monde, il possède des informations rares sur certains événements du passé.

Une avalanche dans la station de ski du Col Blanc le 31 décembre 2004 par exemple. Le feu d'artifice de la nouvelle année allait être tiré et un grand nombre de personnes étaient dehors à l'attendre quand un chien enragé était venu gâcher la fête. C'était un énorme Saint Bernard, rendu forcené par la maladie. Panique, dispersion, un petit groupe trouve refuge en défonçant la fenêtre de la cabane du garde-chasse et y cherche une arme.

Le garde chasse conserve son fusil dans sa voiture mais, par une négligence impardonnable, il stock des explosifs dans sa cabane: ils sont normalement utilisés à dose bien calculée sur le flanc d'une montagne au nord pour déclencher régulièrement des "micro-avalanches", ce qui empêche que la neige s'accumule suffisamment pour une véritable avalanche.

Pressés par l'urgence et armés d'une quantité disproportionnée de TNT, les retranchés de la cabane tentent une sortie offensive dans le but de sauver ceux qui n'ont pas pu trouver de cachette. On ne sait pas s'ils ont atteint/effrayé leur cible: l'histoire se termine sous une coulée de quelques centaines de tonnes de neige après l'explosion. Il y aura peu de survivants.

Il se trouve que le médecin de la station connaît Norman Bader et qu'il réagit très vite: la mort par hypothermie donne des sujets parfaits pour Collombus. Tous les membres du drame seront donc scannés et ils auront tous oubliés les 20 dernières minutes avant leur mort, donc toute la scène.

Le parie de Delcroix est que s'il reproduit une situation semblable pour les mêmes acteurs, ils rejoueront la scène à l'identique. Il suffit de changer le décors pour, qu'au lieu d'une avalanche, l'explosion provoque l'effondrement d'une galerie ouvrant en grand les égouts vers la surface.

Partant de cet atout, il ne reste plus qu'à mettre en place la manipulation avec douceur et précision. Les détails sont donnés dans les sections de chaque équipe, chacune ayant son rôle à jouer...

## **NOTES MD**

- Delcroix vit sur terre, et n'en bougera pas. Il est considéré comme très important et est aussi protégé qu'un politicien. Il n'existera aux joueurs aucune méthode légale pour l'atteindre.

# LES DUPLIQUES

Comme tous les furries, ils mesurent en moyenne 1m20. Cette petite taille a pour but de lutter contre le « Syndrome de Frankenstein », c'est la dire une tendance des gens à craindre les créatures artificielles.

Les furries sont des citoyens à part entière. Ils exercent des métiers, possèdent des maisons et des voitures, etc. Leur seules restrictions par rapport à un humain sont l'interdiction au port d'arme et à l'accès à certains postes politiques.

Les furries représentent plus d'un tiers de la population mondiale et il y a longtemps qu'ils ne sont plus considérés comme exotiques ou étranges. La plupart naissent naturellement. Les dupliqués sont relativement rares mais pas au point d'être une curiosité.

Les relations entre les dupliqués et leur créateurs sont gérées par les lois de Parentelle. Hors détails juridiques complexes, le dupliqué est un individu et sa liberté est inaliénable. Il n'est donc pas possédé par son créateur et n'a pas de compte particulier à lui rendre. En revanche, le créateur est en droit d'exiger le remboursement du coût de sa fabrication, sous forme d'argent, ou par la signature d'un contrat de travail (cette dernière forme est la plus courante).

Le racisme envers les furries, et entre sous espèces, existe mais il n'est pas très développé grâce à une religion essoufflée et à un marché du travail très favorable: il y a peu de concurrence. En revanche, il existe une discrète mais réelle discrimination dans certaines entreprises (très comparable avec la discrimination sexuelle actuelle). Les racistes appellent les dupliqués des recyclés, et les furries la vermine.

Les furries et les humains vivent ensemble dans les mêmes quartiers et les mêmes immeubles, mais chacun a sa propre télé, ses propres revues, sa propre nourriture et souvent ses propres magasins.

La duplication d'un individu n'est légalement autorisée que 10 ans après la mort de l'original. Elle ne pose pas de problèmes éthiques à grand monde.

Il peut exister plusieurs dupliqués tirés du même scan. Ce n'est pas le cas pour les personnages.

Le scan ressemble à un scanner médical classique et prends du temps. Malgré la perte de mémoire des 20 dernières minutes, la plupart des dupliqués se souviennent s'être porté volontaires et avoir vécu le début de l'opération... les exceptions étant les rares scannés post-mortem.

Les dupliqués sont toujours des furries: on sait fabriquer des humains, mais la loi l'interdit formellement.

# LE MONDE

Il comprends maintenant la Terre, la Lune et Mars. Le monde se globalise de plus en plus et les principales entités ne sont plus tant les pays que les planètes. D'ailleurs, s'ils existent toujours sur terre en raison de l'histoire, on ne s'est même pas préoccupé d'inventer des pays sur la Lune ou sur Mars: on y parle de blocs continentaux et Paris2 est voisine de Tokio2.

Le capitalisme est plus sauvage et agressif que jamais, mais il ne gouverne plus le monde: avec la colonisation le besoin en main d'oeuvre à explosé par rapport aux actifs et le pouvoir a largement basculé vers le travailleur/consommateur.

On travaille à la carte, souvent beaucoup mais pour de hauts salaires, et on consomme à la pelle, les villes sont de véritables centres de loisirs (c'est la première industrie), les appartements n'ont plus de cuisines car tout le monde mange au restaurant, il sort en moyenne 3 nouveaux films au cinéma par jour (mais de qualité souvent médiocre: beaucoup de téléfilms en grand écran) et le manque de sommeil est la pandémie du siècle.

Recevoir une grosse partie de son salaire en nature (véhicule, logement, cartes d'abonnements diverses, ...) plutôt qu'en argent est courant.

La qualité de l'air et le niveau sonore en ville ont aussi bien changés depuis l'épuisement des réserves de pétrole: on circule dans des voitures électriques accrochées par suspension magnétique sous des monorails loin au dessus du sol.. Mais côté parkings et embouteillages, on n'a pas progressé d'un pouce.

Architecturalement, on a pioché dans les racines historiques et on les a mises au goût du jour: les colons exilés de la terre voulaient se raccrocher à leurs souvenirs. On a donc beaucoup de (fausse) pierre, de (faux) bois, de mansardes et de façades colorées... la moindre « cabane » ayant cependant une tendance à faire 15 étages. Beaucoup de choses existent en deux tailles pour les humains et les furries.

La robotique n'a jamais vraiment pris, on aurait pourtant la technologie pour créer des androïdes crédibles. En revanche, l'IA est partout et vous pouvez réellement passer un moment à discuter avec l'ascenseur de votre immeuble (qui vous critiquera si vous fumez dedans).

Le citoyen moderne est très concerné par son confort, son hygiène et la qualité de son alimentation.

# **LES ENTERRES**

C'est le surnom donné aux créatures qui infestent le sous-sol des villes.

Depuis l'époque des joueurs, il n'y a pas eu de grande guerre, mais diverses escarmouches dans le tiers monde et au moyen orient lorsque le pétrole a commencé à devenir rare. Mais surtout de nombreuses rebellions lorsque Mars a voulu prendre son indépendance.

On a créé des monstres pour s'en servir comme armes de dissuasion contre ces rebellions. Ils avaient l'avantage, sur le papier, d'être autonomes et résistants aux longs voyages spatiaux. Le projet à été très rapidement abandonné quand les premiers spécimens se sont échappés de leur enclos. Après la battue, il y eu quelques survivants... et il n'était pas possible de couper l'oxygène, contrairement à ce qui était prévu sur Mars.

Les monstres se sont alors multipliés et dispersés dans les campagnes, envahissant toute la terre. Ceux qui parviennent à entrer dans les villes se font repousser en sous-sol, d'où le surnom : les enterrés.

Il en existe de très nombreuses formes, certains sont petits, d'autres énormes, certains sont stupides, d'autres très intelligents. Tous ont le point commun d'avoir été conçu pour effrayer et détruire: ils sont laids, couverts de pics, de griffes et de dents acérées, émettent des sons répugnants et s'attaquent à tout ce qui bouge avec frénésie.

Les créatures sont contenues à l'extérieur ou en dessous des villes par des cloisonnements en grilles électrifiées. On parle de « mur d'enceinte » pour celle entourant la ville...

...inutile de dire que la campagne est de moins en moins habitée.

# **LE DEBUT DE L'HISTOIRE**

Quelle que soit l'équipe, elle débute le scénario de la même façon.

Le 31 décembre 2004, encore humains, ils s'apprêtent à assister au feu d'artifice du nouvel an de la station de ski du Col Blanc. Ambiance festive, pétards bougies et vendeurs bonbons, la nuit est belle et le temps idéal.

Ils ne verront pas la première fusée: soudainement, le noir... et réveil le 9 avril 2135 à Paris.

Ils sont chacun étendu sur ce qui ressemble à une table métallique, la pièce est d'un marron assez chaud, sans fenêtre et avec une lumière tamisée mais il leur faudra un moment pour s'y habituer. Il se sentent « bizarres » aussi, une impression d'« être dans le désordre ». Il y a une bonne odeur de café frais dans l'air.

Chaque équipe est ensemble et avec un PNJ d'accueil (voir les sections des équipes), ils vont vite découvrir qu'ils ne sont plus des humains mais de furries format 1m20.

Ils portent tous un uniforme noir très sobre avec un logo à gauche de la poitrine: un serpent en S capturé dans un C carré et solide. Securitech Corporation, la maison mère.

Le PNJ attends leur réveil en préparant le café: il y a une petite table dans un coin avec cafetière, gobelets en plastiques et assiettes de petits gâteaux. Une affichette en photocopies collée devant est marquée « Bienvenue! ».

Lorsque tout le monde sera prêt, le PNJ les accueillera, leur fera leur speech d'introduction et répondra à leurs éventuelles questions.

Ils recevront une carte de crédit avec un peu d'argent et un téléphone portable avec numéros des autres membres de l'équipe en mémoire. Action.

# **MATERIEL ET UNIFORMES**

## **EBOUEURS**

Bottes coquées, pantalons style ciré, armure semi-rigide ouvrant la poitrine et la nuque, brassards et genouillères.

2 bombes de spray paralysant, agit au contact sur la peau en relaxant les muscles sous-jacents. Quasi instantané, effet pendant 15/20 minutes.

Un « bâton de capture », bâton d'un mètre terminé par une boucle de câble pour attraper une créature.

Une torche, autonomie de plusieurs jours et anti-chocs, peut s'accrocher sur l'épaule de l'armure pour garder les mains libres.

10 bâtonnets luminescents (tordre pour les activer, durent 5 mins chacun).

Une paire de lunettes de protection et un masque respiratoire filtrant.

Une mini-trousse de premiers-soins accrochée à la ceinture.

Un téléphone portable, capable de recevoir les émissions cryptées du central des éboueurs, avec module mains-libres.

## **CHERCHEURS DE TRESOR**

Pas d'uniforme spécifique.

Bottes avec fourreau dissimulé pour contenir...

...couteau en céramique. Léger, maniable, invisible aux détecteurs de métaux.

Une torche, autonomie de plusieurs jours.

10 bâtonnets luminescents (tordre pour les activer, durent 5 mins chacun).

Une paire de gants de protection.

Une cagoule noire.

Un passe-partout électronique, ouvre facilement toute porte ancienne (peu efficace en ville mais sera redoutable dans l'ancienne galerie commerciale).

Un téléphone portable.

5 000 terras.

Rations de nourriture déshydratée pour 2 jours.

## **OUVRIERS**

Gants et bottes à armatures (anti-choc et anti-écrasement), gilet de protection avec bandes réfléchissantes, casque de protection jaune.

Un sifflet.

Une torche, autonomie de plusieurs jours.

Un téléphone portable.

Deux bombes de peinture (rouge/vert).

Un assistant électronique, contenant toutes sortes de cartes détaillées y compris du sous-sol et permettant d'utiliser...

Une sonde échographique (pour vérifier les galeries), voie en noir et blanc et un peu flou à environs 5m devant elle, même si vingt centimètres de roche ou de béton sont sur le chemin.

Un couteau à ultrasons. Tranche net dans les objets durs sur 5 cm de profondeur. Elle est totalement inefficace sur ce qui est plus mou, comme par exemple un bras ou une jambe. Le pointeur laser pour visualiser la lame et le bruit de roulette de dentiste sont impressionnants.

## **JOURNALISTES**

Pas d'uniforme spécifique sauf si déguisés en membres de l'entretiens: blouse, bottes et gants en caoutchouc.

Un téléphone portable.

Un assistant électronique pour prise de notes, cartes, dictaphone, etc... son IA est décemment maline.

Un appareil photo/vidéo professionnel, pas plus grand qu'un paquet de cigarettes mais pourtant équipé d'un excellent zoom et de systèmes de traitement d'image capables de voir dans l'obscurité quasi totale ou la fumée.

Assez de cartes de mémoires pour filmer/photographier sans compter pendant plusieurs semaines.

5 « boutons espions », de la taille d'un bouton de vêtement, ils se cachent facilement et peuvent enregistrer jusqu'à 24h de son. Il faut les récupérer pour lire leur contenus.

# **LE DEVERMINAGE**

Aussi surnommé « dépuçage », c'est un procédé (totalement illégal) consistant à désactiver la fonction de traçage de la puce d'un dupliqué.

Il se pratique avec une sonde de la taille d'un stylo terminée par une aiguille stérile. On doit insérer l'aiguille dans la nuque sur quelques centimètres pour contacter le connecteur de la puce, un signal sonore guidant l'opérateur (plus ça siffle, plus on est proche).

L'opération est plus facile et moins douloureuse qu'elle n'y paraît mais le sujet doit être aidé et risque un étourdissement passager. C'est sans danger.

La sonde peut servir autant de fois qu'on le désire, mais il est évidemment conseillé de changer l'aiguille entre chaque patient.

Problème: la puce va forcément émettre une alarme lorsqu'on la désactivera. Le seul moyen d'éviter une réaction immédiate de la police est donc de procéder à l'opération hors du réseau téléphonique (par exemple sous terre). De toutes façons, par sécurité, les sondes refuseront de fonctionner si elles captent le réseau.