

# Xipenutli

par meow

*Un mercenaire de classe inférieure vient de se faire abattre. Engagés pour enquêter sur la dernière victime de ce mercenaire, les PJ sont plongés dans une aventure où se mêlent chamanisme, matrice et Indiens, sur fond de rivalités d'entreprises de l'ombre.*

## Aztec versus Navaja

*Un premier chapitre pour planter le décor.*

### *Mauvais endroit, mauvais moment*

Mon nom est Mulloway mais qu'importe mon nom, il me reste à peine trois minutes à vivre et je ne le sais même pas. En mon temps j'ai été un bon, en témoignent ces coûteux gadgets qui améliorent ma condition humaine. Visée automatique, XP29 incorporé, accélérateur de réflexes... Je suis vieux maintenant, mais il faut bien vivre : J'exerce à plus petit niveau, c'est tout. Moins de risque, moins d'argent. C'est la base du mercenariat.

La forme trapue en loden crade parcourt le couloir avec une souplesse impressionnante pour sa carrure. Arrivé devant la porte du fond, il jette un œil au nom qui y est accolé : John Klives. Une seconde pour vérifier armes et implants, relever le stetson en arrière du crâne, prendre une inspiration... Et VLAN un grand coup de pied dans la porte qui explose sous le choc.

De l'autre côté, un grand type blanc relié à des appareils par une kyrielle de câbles, se relève d'un bond. Son corps devient flou, changeant, comme si de l'électricité dansait sur sa peau. L'inconnu se jette sur Mulloway, dans sa précipitation de nombreux tubes se

son décrochés de ses membres. Malgré la surprise le vieux mercenaire réagit immédiatement, et même alors que l'« albinos électrique » lui broie la glotte à mains nues, il continue de lui lourder ses pruneaux explosifs.

### *La mission*

Les joueurs sont contactés par l'éternel monsieur Johnson. Comme à l'accoutumée le commanditaire, monsieur X, tient beau coup à l'anonymat, mais il ne fait aucun doute qu'il est plein aux as et coutumier du fait. Monsieur X a eu vent du décès d'un mercenaire de classe inférieur du nom de Mulloway, il souhaite avoir toutes les informations possibles concernant la dernière victime de cet homme. Suit le visionnage de la scène en vision subjective (un implant mémoriel dudit Mulloway). Les joueurs revoient l'intro, ponctuée de pensées intimes du mercenaire. La caméra oculaire ayant continué de tourner quelques instant après la fin des fonctions vitales, les PJ assisteront à la transformation inverse de l'assailant. Son visage toujours au-dessus du mercenaire qu'il vient d'étrangler, l'« homme électrique » respire avec difficulté. Il s'agit sans conteste d'un albinos amérindien. L'homme se relève et contemple les huit orifices que le XP29 a laissés dans son buste. Les trous paraissent étrangement petits pour qui connaît cette arme, mais les

plaies sont suffisantes pour provoquer une mort rapide. L'indien s'affaisse devant l'œil toujours ouvert du mercenaire, à l'arrière de son crâne on devine un port assez gros de forme étrange.

Petite complication : la scène de crime a été nettoyée, et à l'arrivée des forces de l'ordre la pièce était totalement vide à l'exception du corps de Mulloway. Bonne chance.

### *Le fond du problème*

Où en est la situation au début de l'enquête. A l'intention du MJ uniquement.

La Navaja inc. est une branche R&D offshore de l'Aztec corporation. Elle œuvre officieusement pour le compte de cette dernière en explorant des sujets à la limite de la légalité. Du mauvais côté de la limite. Leur dernière étude porte sur les perceptions chamaniques en vue du développement d'implants permettant d'émuler la magie. Le sujet d'étude, Esteban, était un navajo albinos capturé dans un territoire voisin. Ses aptitudes magiques alternativement contrées et relaxées à l'aide de drogues étaient enregistrées et étudiées à l'aide d'un appareillage mis au point spécialement pour cette batterie de tests. Les résultats prometteurs ont donné à monsieur Y, président de la Navaja,

l'envie de se libérer de la tutelle de la corporation mère.

Cependant un des sociétaires (monsieur X) a commencé de nourrir des doutes à l'encontre de monsieur Y. Sachant qu'il n'obtiendra rien dans un affrontement direct en conseil d'administration, et qu'il préférerait de toute façon garder de probables avantages pour lui, il a résolu de mener une enquête pour son compte en embauchant un mercenaire. Mulloway a donc débarqué en pleine expérience et provoqué une peur panique chez un Esteban camé jusqu'aux yeux. Ce dernier, homme tonnerre confirmé, a fait usage de ses dons pour se défendre mais n'a pu contrer l'intégralité des dégâts occasionnés par l'arme du mercenaire et en est mort. Les hommes de la Navaja se sont empressés de faire disparaître les preuves : tout le matériel (le corps du chaman en fait partie) a été emmené dans les sous-sols de la Navaja. Le corps de Mulloway a été laissé sur place, faute de temps pour s'en débarrasser. Personne ne se doutait qu'il possédait ce genre d'implant oculaire...

Monsieur X est très prudent, sur la majorité des missions il embauche « un observateur » à l'insu de son premier groupe. Dans le meilleur des cas cet homme confirmera les conclusions des mercenaires, dans le pire des cas il témoignera de leur échec ou de leurs trahisons. C'est l'observateur Elias Brown, opérant derrière Mulloway, qui a ramassé l'implant mémoriel et l'a ramené à son employeur.

Sur ce, monsieur X a embauché les joueurs afin qu'ils continuent l'enquête de Mulloway. Quant à monsieur Y, il ne reste pas non plus à rien faire...

## Monsieur X versus Monsieur Y

Quelques pistes de jeu autour desquelles le MJ est invité à broder et à jongler.

### Mulloway

Les joueurs pourront légitimement se renseigner sur les événements. Les informations relatent les faits, à ceci près que dans leur version, le corps du mercenaire a été énucléé et quelque peu charcuté du côté de l'occiput (Elias n'en est pas fier.). Aux archives ou sur la matrice on en trouvera beaucoup plus. Outre les détails sans importance (trois pensions alimentaires à verser, une passion pour les films Rétros et un appart minable), Mulloway était un ancien mercenaire de bonne catégorie. Après quelques accidents de parcours il s'est visiblement reconverti dans des enquêtes de bas niveau (retrouver le toutou à mémé) pour payer les factures. Un compte bloqué avec une somme importante l'attendait cependant dans un peu moins d'un an. On trouvera le nom du cybernéticien qui a réalisé ses améliorations : le Dr Wuey de la Juarez corp., une branche médicale de l'Aztec corp. Pour obtenir les logs des opérations il sera plus simple de graisser la patte du bon docteur que de passer par les canaux archis protégés de cet hôpital. En outre Wuey pourra donner la description d'Elias. On trouvera aussi les détails selon lesquels Mulloway opérait maintenant : rabaisé à la condition de détective privé il travaillait suivant un protocole simple mais efficace : coup de téléphone anonyme de l'employeur, argent bloqué chez un tiers de confiance jusqu'à réalisation du contrat. Mulloway archivait tous les contrats visiophoniques de ses clients. Concernant le dernier, on visionnera une certaine miss Hansen 83 ans. La vieille dame souhaitait qu'on effraie un petit peu un certain John Klives, un gigolo trop attaché à sa petite fille. Renseignements pris, madame Hansen n'existe pas. Le tiers de confiance, Sanchez Inc, est encore une sous unité de l'Aztec. Ils sont tenus au secret professionnel et leurs accès à la matrice bien surveillés. Un bon decker pourra y relever un mouvement de fond depuis une banque

offshore. La piste du visiophone sera plus simple et plus fructueuse : l'appel peut être traqué jusqu'à un établissement de la maison mère de l'Aztec corp.

### Mémoires visuelles

L'autre source d'information réside dans la copie de l'implant mémoriel remise aux PJ par Mr Johnson. Les joueurs pourraient s'enquérir de la manière dont cet implant est parvenu entre les mains de leur employeur, aucune indication ne leur sera fournie. A priori les seuls éléments d'accroche y sont les appareils qu'on devine en arrière plan, et les ports corporels sur le corps de l'albinos. Le tout ramènera sur la piste des fabricants d'implants, et plus spécifiquement -en recoupant les informations sur les standards en vigueur- sur les filiales de l'Aztec. Quant au port à la base du crâne, il n'est absolument pas standard et implique donc une des branches R&D hors des circuits de production. Dans les environs il n'y a guère que la Juanita Inc.

L'autre indice immédiat dans ces enregistrements est tout simplement le portrait de l'indien albinos. Une simple confrontation avec les fichiers des disparus permettra de remonter à un Esteban Ibanez, déclaré disparu il y a un an et huit mois par les membres de sa tribu quelque part du côté de Sonora. La profession indique « homme tonnerre »...

### Elias Brown

Dans la précipitation du moment monsieur X a commis l'erreur de choisir le même observateur pour deux missions reliées. Elias est très discret, mais pas infailible. Si les joueurs le découvrent, il n'hésitera pas à balancer tout ce qu'il sait de sa première enquête, à commencer par la description de l'agent Johnson que les joueurs reconnaîtront : leur employeur les fait suivre. Il parlera encore du véhicule de la Navaja venu faire le ménage : que des cols blancs,

avec blouse blanche ou en costumes, mais tous avec cravate.

#### *A contre-courant*

Depuis l'« accident », Monsieur Y, ne dort plus tranquillement. Était-ce vraiment une coïncidence ? Quelqu'un connaît-il tout ou partie de son secret ? Qui est-ce ? Quelles sont ses intentions ? Monsieur Y a donc fait embaucher un groupe de mercenaires pour enquêter sur les événements. Les PJ ne pourront manquer de les rencontrer, au domicile de Malloway ou ailleurs. Comment la rencontre se déroulera-t-elle ? Il est probable qu'Elias ait remarqué ces individus, peut-être en avertira-t-il les joueurs s'il a pactisé avec eux.

#### *Opération mains propres*

Monsieur Y a toutes les raisons de devenir paranoïaque. Les récents rémous pourraient attirer l'attention de la maison mère ou d'autres corporations. Sans compter la possibilité que derrière l'accident il y avait une personne mal intentionnée. Il craint qu'un autre ne profite des découvertes qu'il a financées, ou pire qu'on remonte à lui. Dans cette alternative il se tient prêt : à la moindre preuve d'intérêt extérieur il fera embaucher un autre groupe de mercenaires dont la mission sera de faire disparaître les preuves. Les locaux de la Navajas seront proprement nettoyés : le personnel exterminé au gaz neurotoxique, le matériel évacué dans un caisson de la zone portuaire. Les membres survivants de la Navaja seront traqués et abattus. Les joueurs pourront tenter de rencontrer (protéger ?) ces membres. Essayer de contrer les mercenaires ou de passer un accord avec eux.

#### *Un serpent de lumière dans la matrice*

Au moment de l'intrusion de Malloway, sous le coup de la colère et de la peur Esteban a involontairement libéré Xipenutli, un dangereux esprit assimilé au tonnerre. Encore relié à la

machinerie de la Navaja via son port cérébral, le chaman a canalisé l'esprit dans la matrice où il est encore enfermé. Xipenutli le serpent de lumière est donc le premier esprit à avoir pris corps dans la matrice, ou du moins le premier dont les joueurs entendront parler.

Tout au long de l'enquête la sera soumise à des pannes de courant aussi subites qu'inexpliquées. La matrice, elle, sera sujette à une peur panique allant crescendo. Ses acteurs bruissent fiévreusement sous le coup d'un nouveau mal mystérieux, évoqué avec crainte même par les deckers les plus confirmés. Et tout le monde d'y aller de ses hypothèses : un nouveau virus ultra puissant financé par une organisation secrète ou par une corpo, un bruit fantôme gestahl de tous les deckers morts grillés en connexion... Ou pire encore.

Le fait est qu'au cours de l'enquête la matrice deviendra de moins en moins sûre et les prix des deckers augmenteront avec le risque. L'angoisse sera aussi de plus en plus palpable, de même que les témoignages plus ou moins dignes de foi : « je t'assure, je l'ai vu, une grande masse noire avec des dents, j'ai à peine eu le temps de déco ! »...

#### *Le SOS d'Esteban*

Entre ses fréquentes prises de drogue, Esteban a eu quelques rares moments de relative lucidité qu'il a mis à profit pour lancer un appel à l'aide sur le plan éthéré. Ses pairs se sont donc naturellement mis à sa recherche. Les chamans Genardo, Juan et Isabella sont en ce moment même dans la ville en recherche de leur comparse mais n'ont plus nouvelle de lui depuis bientôt une semaine. En revanche, ils ont senti un déséquilibre dans le monde des esprits : un esprit mauvais a été relâché sur le monde. Les indiens ne se méprennent pas sur la nature des pannes de courant, et comprendront l'origine des troubles de la matrice dès qu'ils en prendront connaissance.

Les joueurs seront amenés à rencontrer les trois vieillards, à eux de comprendre leur intérêt, sans quoi ils risquent de se retrouver avec de nouveaux ennemis autrement plus sérieux que les autres.

Les Chamans ne sont pas assez nombreux pour chasser Xipenutli et le renvoyer dans son plan d'origine. Il leur faudra en outre le chercher là où il se trouve, ou bien qu'on l'en fasse sortir. Dans tous les cas ils ont besoin de l'appui des joueurs. Soit qu'on connecte les chamans à la matrice, ou qu'on rabatte le gibier à l'extérieur et vers eux, il leur faudra entamer une longue danse improvisée à laquelle les personnages seront conviés. Au cours d'une longue lutte ici ou dans la matrice Xipenutli sera renvoyé.

## **Epilogue**

La journée avait été particulièrement chaude, et Tuck suait comme un phoque sur la banquise. Depuis le matin, le docker ne rêvait à rien d'autre qu'une bonne bière. Enfin, la corne de midi résonna dans tout le port. Tuck enleva ses gants de manutention et downlocka son implant de puissance, économie d'énergie. Il commença à se diriger vers la casemate lorsqu'un phénomène étrange attira son attention. Le ciel, bleu jusqu'alors commençait de s'assombrir au-dessus du port. Des nuages noirs et menaçants se mirent à apparaître et à grossir en tournoyant autour d'une source, comme un vortex. Soudain ce fut la grêle, et Tuck eut juste le temps de se jeter sous un Lifter alors que des morceaux de glace gros comme ses poings martelaient tout alentour.

Dans une déflagration cataclysmique un éclair frappa un conteneur à mètres de là, puis les nuages disparurent et tout redevint comme avant. Seuls témoins de l'événement, la tôle cabossée, les grêlons qui fondaient, les tympanes percés de Tuck, et le conteneur fumant.

Cet épilogue sous entend bien entendu que la tête d'Esteban a été transfé-

rée dans le port, si celle-ci est restée à la Navaja ce sont ces bureaux qui partiront en fumée, si elle a été remise à monsieur X, c'est un étage de l'Aztec corp. qui aura droit à un incendie. Dans tous les cas, l'esprit tonnerre viendra chercher son fils.

\* \* \* \* \*

**Rappel** : ce 15<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 14<sup>ème</sup> concours) :

- thème : un port étrange(r) ;
- élément : une danse improvisée.