

BARDAK

NUM ARG BURIEL PAR EXTENSION : DÉSORDRE, PACAILLE, FOUTOIR.

Ce PDF pour **SOVOK** est le résultat du concours de scénario qui s'est déroulé pendant le mois d'avril 2005. C'est donc un joli *bardak*, une sorte de pot-pourri issu des participations diverses qui m'ont été adressées pendant un mois. Certains textes ont été légèrement remaniés pour être lisibles mais j'ai essayé dans la mesure du possible de respecter le style de l'auteur et de laisser le texte sous sa forme brute. Les voici rassemblés sans classement particulier pour que vous puissiez vous donner une idée de la diversité des scénarios et éventuellement les faire jouer à votre tour. Bonne lecture.

Cédric Ferrand



Sommaire

Nouvelle : <i>Où vont les étoiles</i> <i>de Amaury Fourtet</i>	2
Scénario : <i>Mort Rouge</i> <i>de Olivier Castan</i>	4
Scénario : <i>Cyber</i> <i>de Paul-Henri Verheve</i>	8
Scénario : <i>Compte à rebours</i> <i>de Alexandre Clavel</i>	11
Scénario : <i>Tirez pas sur l'ambulance</i> <i>de Laurent Devernay</i>	17
Scénario : <i>Bienvenue les bleus !</i> <i>de Laurent Ferreboeuf</i>	21
Scénario : <i>Vodka s'aggrave</i> <i>de Bernard Delhausse</i>	26
Scénario : <i>Un cocktail détonnant</i> <i>de Oliver Vulliamy</i>	35
Scénario : <i>Lutte d'influence</i> <i>de Jean-Marc Dumartin</i>	40
Scénario : <i>Droit d'asile</i> <i>de Pascal Minoche</i>	49

OU VONT LES ÉTOILES

Quart de finale du tournoi Arena 2025

Banlieue Ouest de Moscou

3 mois plus tôt

“ - Le Bataillon Troïka semble être devenu la cible de tous les autres participants ! Ah, leur montée inexorable dans le classement ces derniers mois fait des jaloux ! ”

La voix du présentateur se réverbère au milieu du hurlement des moteurs. Irina ne l'écoute que d'une oreille, elle se concentre sur les ordres de Dimitri. Il est le leader des Troïka : ses deux équipiers croient en celui que le public surnomme le Grizzly Noir.

“ - Crash Dummy se met à la hauteur du Grizzly Noir : une manœuvre osée de la part de la benjamine du bataillon mais son surnom ne lui est pas venu pas du hasard !

- En effet, Boris, les gars qui avaient parié sur son coma à la fin de la dernière course se rappellent douloureusement de la leçon !

- Si je me souviens bien, elle était sortie avec seulement une côte fêlée après un triple tonneau qui s'était terminé dans le moteur en feu du véhicule de son adversaire, c'est bien ça, Ivan ?

- Exactement ! Adversaire qui d'ailleurs ne participe pas à la session d'aujourd'hui, car il est ma foi bien difficile d'actionner les pédales quand on est... paralytique. ”

La voix chaude de Dimitri dans son casque est rassurante.

Elle oublie la peur, se laisse guider par les ordres. A travers la vitre lézardée, il lui fait un signe de sa main gantée. Avec un mouvement de tête signifiant qu'elle a compris, elle braque brusquement : les répulseurs vibrent en contrant l'énergie cinétique de l'antigrav. Surpris, deux poursuivants font un écart et se percutent violemment, leurs véhicules soudainement embrasés mordant la poussière de l'arène. Bjorn, "le Viking de l'Oural", hurle d'excitation et la félicite. Elle sourit sous son masque de cuir clouté et quitte la formation.

“ - Da svidania au Renard des Steppes et à Igor Tête d'Acier ! La jeune Crash Dummy est décidément fêlée !

- Je vous crois, Boris, si elle continue sur sa lancée, elle sera très bientôt au sommet du classement alors qu'elle n'a seulement que 24 ans.

- Si sa fameuse résistance ne l'a pas lâchée d'ici là, bien sûr ! Nul n'est à l'abri d'un coup dur, tôt ou tard ! Mais voilà le Fantôme du Kremlin qui affronte seul les Stakhanovistes Gloutons... Il n'a pas froid aux yeux... ”

Le présentateur parle d'un autre concurrent, l'attention du public est portée ailleurs. Irina ne sent plus leurs yeux sur elle, ça l'agace. Dernière recrue du Bataillon Troïka, elle est l'archétype même du jeune espoir qui a le potentiel de se forger un nom dans le milieu de l'Arena. Elle fronce ses sourcils blonds et enfonce l'accélérateur...

Immeuble Radtchenko, appartement 42
Moscou nord
31 août 2025, 21h16

Irina reprend une rasade de vodka, tournant entre ses doigts l'annonce qu'Olga, sa colocataire, lui a découpée dans la Pravda. Le rendez-vous est à quelques rues seulement de son appartement. Ira, n'ira pas ? Depuis qu'elle a tout plaqué, elle ne sait plus trop où elle en est. Ses rares fans, déçus, ont cessé de lui envoyer du courrier ou de l'attendre en bas de chez elle. D'ailleurs elle ne sort plus, lassée de les entendre parler des prochains matchs. Lassée d'entendre discuter les parieurs. Lassée de voir qu'on la reconnaît mais que personne n'ose lui adresser la parole. Lassée d'avoir à repousser ceux qui osent. Lassée de voir que le Bataillon Troïka n'est plus.

Après l'accident, le peu de gloire qu'elle avait déjà gagnée était intact, grandi peut-être. Après tout, elle avait une fois de plus mérité son surnom. Le Crash Dummy avait résisté, était sorti de l'hôpital en deux semaines alors que ses camarades avaient perdu la vie. Mais elle ne voulait pas d'un nom bâti sur les pierres tombales de ses équipiers. L'Arena, c'était bel et bien fini.

Bjorn et Dimitri... Irina serre les dents et regarde les photos au mur, puis son regard descend. Survivante des Troïka, elle a hérité de leurs trophées : jamais sortis des cartons, ils reposent dans l'obscurité du coin de la chambre. Elle y a ajouté son écusson de l'équipe, arraché de la poitrine de son blouson. Mais elle a gardé son blason personnel, le symbole des crash-tests, sur ses épaules et son bonnet. Elle reste Irina "Crash Dummy" Lebedev, ex-futur-star de l'arène, qui a vu ses compagnons mourir. *"A votre santé, tovaritchs."* Un verre de

la vodka préférée de Bjorn, et le morceau favori de Dimitri sur la chaîne : c'est leur anniversaire et ils sont là avec elle, pour toujours.

“*"Urgent ! Recherchons personnel polyvalent urgentiste pour travail déclaré et nocturne. Débutants acceptés. Contactez le standard de Blijni."*”

Urgentiste, hein ? Le genre de personnes qui auraient pu sauver ses amis. Demain elle ira au rendez-vous. Pour voir. Et peut-être jeter un œil à leurs ambulances antigrav.

Dehors, dans le Moscou engourdi, une sirène lancinante pousse sa chanson.

*Fin du quart de finale du tournoi Arena 2025
Banlieue Ouest de Moscou
3 mois plus tôt*

“*- ...à ajouter au bilan de cette session, la fin tragique mais néanmoins sportive du Bataillon Troïka.
- Oui, en effet, Bjorn Heinendarr Lensherrson, le Viking de l'Oural, et Dimitri Grigorovitch Romanov, le Grizzly Noir, ont donc trouvé la mort dans un carambolage.
- Mais les médecins sont optimistes comme toujours, Ivan, sur l'état d'Irina Ivanovna Lebedev, Crash Dummy.
- Cette fille est en acier trempé, Boris, elle nous le prouve encore une fois. Attention aux fesses de ses adversaires quand elle sortira de l'hôpital !
- Oui, elle risque d'en envoyer plus d'un aux urgences...“*

Amaury Fourtet

MORT ROUGE

Introduction

Qui a dit que vous, les urgentiste de Blijni Corp. n'aviez jamais de bon matériel ? Aujourd'hui, votre plus grand fantasme va enfin prendre corps : VOTRE Jigouli va se voir gratifié de la dernière innovation technologique : le « Resurektor TM », un ordinateur médical dont les sondes aident le médecin à réguler l'organisme du patient, et ce même en cas de lésion grave ! Même ces salopards d'américains n'en disposent pas. Il faut dire qu'eux n'accepteraient sans doute pas de tester une technologie à peine brevetée sur des patients en situation réelle...

Quoi qu'il en soit, ce prêt de matériel n'est que le début de la coopération entre Blijni Corp. et la toute jeune, mais déjà puissante corporation « Midikal ». Si les tests sont concluants, vous pouvez rêver d'un futur où vous seriez les chouchous d'une entreprise comptant sur vous pour tester dernières nouveautés médicales. Mais assez révassé. Saoul Vatenko, votre patron, vous a mis une sacrée pression au briefing de départ. Le prototype vaut très cher... Il ne doit rien lui arriver. VOUS en êtes responsables.

I. Une nuit bien tranquille

Le bon côté d'avoir à bord un matériel coûteux est que Melania ne risque pas de vous mettre sur les coups les plus dangereux. Vous avez amplement le temps de casser la graine en vous

renseignant tranquillement sur les derniers ragots de la nuit :
 - Grève des éboueurs : nombreux cas de morsures de rats
 - Epidémie d'overdoses provoquée par l'apparition d'une nouvelle drogue appelée la « Mort Rouge » : la guerre des gangs liée au contrôle de cette nouvelle came génère une importante quantité de blessés qui donne du travail à tous les urgentistes

Soudain, le premier appel de la soirée vient sonner à vos oreilles.

« *On nous signale un client pour vous : c'est encore votre vieux copain Vlad « Bras cassé » qui fait des siennes. »* ,

Ahhh, Vladimir... Le rêve de l'ambulancier moderne. Le neveu d'un petit maffieux local qui l'emploie comme coursier. Un type qui doit tellement d'argent à tellement de monde qu'il n'y a guère de semaines où vous ne le ramassez pas avec un pouce cassé ou un cutter dans l'épaule... Un garçon charmant, toujours souriant, un peu kleptomane sur les bords, mais qui laisse toujours de bons pourboires... Un délice !

II. La Place Rouge était viide...

Blotti au fond d'une arrière cour sordide, Vlad est apparemment en pleine crise d'épilepsie. C'est un « ami » de son oncle qui a appelé les secours : un patron de bar nommé Vissenko.

« *Et dites à Vladenko que si son enfoiré de neveu refait une overdose dans mon bar, je n'appellerai pas les secours : je l'enterrai dans les bois ! »* ,

Vlad a les poches remplies de petites fioles marquées d'une tête de mort rouge. C'est sans doute un dealer de la nouvelle

came à la mode. Ah, folie de la jeunesse... Il y en a une quantité impressionnante : de nouvelles petites fioles n'arrêtent pas de tomber, tomber, tomber, pour rouler et aller se cacher dans les endroits les plus invraisemblable.

Arrêt cardiaque : il faut le transporter d'urgence dans le véhicule et l'amener immédiatement à l'hôpital. Quelle merveilleuse occasion de tester le Resurektor... Malheureusement, durant le vol, un bruit de verre cassé se fait entendre : une ultime fiole qui a résisté aux investigations de nos amis secouristes vient de tomber d'une poche de Vlad et s'est brisé sous le choc. Le gaz qu'elle contenait est en train de s'évaporer dans l'espace exigu de l'ambulance. Les urgentistes commencent à voir de très jolies couleurs. Puis c'est le noir. Et le choc.

A leur réveil, ils constatent que leur Jigouli est encastré dans une montagne d'ordure : que bénies soient les grèves des éboueurs. Mais plus de client. Vlad' s'est détaché de ses contentions et est parti avec une bonne provision d'antalgiques et surtout, en embarquant le « Resurektor TM » !

III. My uncle says...

A ce stade, nos amis auront sans doute envie de dire deux mots à l'oncle de Vlad, le dénommé Vladenko. A leur arrivée à la boutique de prêteur sur gage servant de repaire à l'oncle en question, ils tombent sur deux « hommes en noir » qui les prient poliment mais fermement « *d'attendre leur tour* ». A l'intérieur, trois autres types en noir flanquent la dérouillée de sa vie au vieux maffieux... Cinq minutes plus tard, Vladenko est à point pour être chargé dans l'ambulance.

« *Je parie que vous venez pour mon neveu ? Si vous le voyez, dites-lui qu'il est viré...* »

Vladenko fait de son mieux pour répondre aux PJ s'ils l'amènent rapidement à l'hôpital. Non, il ne sait pas où se trouve son crétin de neveu. Il n'a plus d'adresse fixe, car il ne paie jamais son loyer. « *Tout son argent lui sert à maintenir en vie le légume qui lui sert de copine, à l'hosto.* » Et de raconter en détails les turpitudes de son neveu pour trouver l'argent nécessaire à l'entretien de Nathalie, son grand amour, dans le pavillon des comas dépassés du nouvel hôpital Poutine. Turpitudes qui ont poussé Vlad à prélever une « taxe » sur les marchandises qui lui sont confiées. En ce moment, il est soupçonné par les « hommes en noir » d'avoir volé 3 caisses de Mort Rouge sur les 20 qu'il aurait dû livrer. Il aurait été assez bête pour vouloir les fourguer lui-même.

IV. Les virus intelligents rêvent-ils de neurones électriques ?

Il est sans doute temps de vous parler un peu de la Mort Rouge. Tout commença avec les recherches bactériologiques de l'empire soviétique. Une découverte soigneusement tenue secrète révéla que certaines souches de virus étaient capables d'utiliser le corps de leurs hôtes pour communiquer entre les diverses colonies. Ce message était constitué de traces chimiques captées et intégrées à leur insu par les porteurs qui fournissaient des informations sur les aléas de la colonie émettrice, que pouvait capter la colonie réceptrice. Certains virus possédaient donc une forme de communication élaborée, donc d'intelligence ! Heureusement, il s'agissait de souches sans danger pour l'homme (jusqu'ici...). L'état-major ne retint de

l'extraordinaire découverte que la possibilité de communiquer des informations sans possibilité d'être intercepté. En pleine guerre froide, on voit le potentiel de la chose...

Quelques dizaines d'années plus tard. De nos jours.

La manipulation génétique a permis de créer des souches stables, difficilement transmissibles, dotées de l'ahurissante capacité de transmettre des « instantanés neuronaux »... Les virus encodent les « informations neuronales » et les diffusent comme des phéromones. Ces phéromones sont interprétées par d'autres individus à d'autres « stades » de la maladie... Pour l'instant, le projet est à l'essai.

« Etait à l'essai » serait plus juste, puisque dorénavant des dizaines de junkies moscovites saturent les réseaux chimiques de leurs délires hallucinatoires... Merci Vlad ! En effet, les fioles de Mort Rouge amplifient les effets des drogues agissant sur le système nerveux. Mieux : le virus permet de percevoir les délires, sensations, voire les mondes intérieurs des autres drogués. Les porteurs « officiels », personnes soigneusement choisies pour leur stabilité de caractère, sont tous tombés malades vu les horreurs dont ils sont aspergés quotidiennement. Et les PJ ne vont pas tarder à subir le même sort.

V. Une très, très mauvaise nuit

Retrouver Vlad dans Moscou ressemble fort à retrouver une aiguille dans une meule de foin. De plus, leur ambulance est submergée d'appels qui pour la plupart concernent des victimes de la Mort Rouge. L'évolution en eux du virus transforme peu à peu la nuit des PJ en délire hallucinatoire digne du personnage

de Nicolas Cage dans le film de Coppola « A tombeau ouvert ». C'est d'ailleurs la chance des personnages : comprendre que cette « drogue » crée un lien entre ses utilisateurs, et tenter de remonter la piste en suivant les délires correspondant à notre ami Vlad.

Quelques urgences :

- Un honnête père de famille brûlé au 3^{ème} degré sur tout le corps par l'explosion d'une bouteille d'essence s'obstine à vouloir cuire parfaitement les côtelettes de veau maintenant qu'il a réussi à allumer son barbecue. Le tout sous l'œil horrifié de sa famille.
- Overdose dans un crackhouse. Un type a avalé trop de Mort Rouge. Problème : lors de l'extraction, le crackhouse est attaqué par un gang rival qui veut s'emparer des stocks.
- Encore une mort par overdose. Les PJ arrivent trop tard, mais auront l'impression d'être accompagnés tout le reste de la soirée par le fantôme de la junkie leur demandant pourquoi ils ne l'ont pas sauvé.

Quelques pistes et autres renseignements :

- Le papa de Vlad était un gros maffieux, éliminé lors d'un règlement de compte. Vlad a passé 6 mois à se cacher dans les sous-sols de la capitale en attendant que ça se tasse. Il avait alors 12 ans. La sortie de prison de son oncle lui a permis de revoir la lumière du jour.
- Nathalie était une fugueuse qu'il a rencontrée lors de son périple souterrain. Elle lui aurait appris comment survivre, et lui aurait subventionné sa carrière de danseuse classique depuis leur sortie. Elle était douée.
- Nathalie a reçu une balle destinée à Vlad. Il est inconsolable et dépense des fortunes pour la maintenir dans le pavillon des comas dépassés et tenter de nouvelles thérapies.

- (Coup de fil au pavillon des comateux) : "*Nathalie ? Non, elle n'est plus là. Son tuteur est venu la chercher. Un jeune homme délivrant qui prétendait avoir trouvé un nouveau moyen pour la « ressusciter ».* Tsss Tss »
- (Si les personnages font analyser une fiole de Mort Rouge) : « *Ce n'est pas une drogue, c'est apparemment un vaccin composé d'un virus atténué... Comment ça quel virus... Vous croyez que j'ai le temps pour ces conneries ? Attendez, je dois vous quitter, j'ai un type en noir qui vient d'entrer...* »
- (Si les PJ ont la bonne idée de faire appel à un ancien chercheur ayant travaillé sur des projets viraux militaires) : Ils ont droit à une version de l'histoire du projet Mort Rouge, mais leur interlocuteur pense qu'on a laissé tombé le projet il y a longtemps.

Les personnages peuvent finalement retrouver la trace de Vlad soit en épuluchant des témoignages sur sa jeunesse, soit en suivant les rumeurs concernant une « danseuse fantôme » dans les couloirs du métro.

VI. Stalingrad, tout le monde descend

Vlad s'est réfugié dans son ancien QG situé sous l'antique station de métro Stalingrad. Il s'agit d'un antique abri antiaérien transformé en dépôt de matériaux dangereux (le symbole Biohazard à l'entrée décourage en général les curieux). Bourré de Mort Rouge (il y en a des caisses et des caisses), il fantasme sur la merveilleuse vie à deux qui les attend, Nathalie et lui, dès qu'il aura compris comment fonctionne le Resurektor. Pour s'entraîner, il propose aux clochards du métro de les soigner gratuitement, et les conduit les yeux bandés vers son repère. Il les relâche ensuite, en général beaucoup plus malade, voire

mourrant.

La conclusion de l'histoire dépend donc de la diligence des PJ :

- **S'ils sont rapides** : ils empêchent Vladimir de tuer son amie Nathalie, et récupèrent le Resurektor en état.
- **S'ils traînent un peu** : ils trouvent le couple mort. Le Resurektor a arrêté le cœur de Nathalie, et Vlad s'est tiré une balle dans la tête. Dans le métro, on parlera longtemps d'un couple de danseurs fantômes.
- **S'ils sont incroyablement lents** : ils trouvent peut-être le repère avec le corps de Vlad et de Nathalie, mais ni Resurektor, ni stock de Mort Rouge. Les hommes en noir sont passés par là et ont tout raflé.

Epilogue

Le Resurektor TM s'avère être parfaitement inadapté à la médecine d'urgence sur le terrain. Suite au scandale lié au nombre retentissant de victimes sur lesquelles a été utilisé cet appareil, la corporation MIDICAL plonge en bourse et fait faillite. La Mort Rouge disparaît des rues de Moscou et l'organisme de la plupart de ses porteurs l'élimine lentement. Pourtant, à l'université de médecine, un jeune interne camé et passionné de biochimie isole la souche, et tente d'en produire une nouvelle version « améliorée ».

Mais c'est une autre histoire...

Olivier Castan

CYBER

Créatures
 Au futur
 Incertain
 Cyber
 Et si fier de ne plus être
 Humain

I. Synopsis

Depuis quelques temps, des meurtres et mutilations horribles sont commis au cœur de la nuit de Moscou. Les équipes d'ambulanciers de Blijni sont confrontées à des cadavres auxquels on a sectionné des membres, mutilé les oreilles et le nez ou pire encore, arraché les yeux. En fait, il y a toujours eu des individus peu scrupuleux pour pratiquer ce genre de crime et arracher de leur porteur tous ces implants cybernétiques qu'ils revendent au marché noir en pièces détachées et en composants électroniques. Mais la différence aujourd'hui, c'est que tout ceci semble être réalisé nettement et proprement au bistouri ou au scalpel. Le plan est simple : quand ces hommes et ces femmes sortent de la table d'opération après avoir payé un prix exorbitant, ils sont suivis par une ambulance de Last Chance qui les neutralise, les opère sur place pour extraire les gadgets technologiques tout juste installés. Ce matériel est par la suite revendu dans un odieux mais profitable trafic de seconde main. Cette vérité révélée au grand jour ferait l'effet d'une bombe si elle venait à être découverte par les joueurs.

Cyber de Zazie © 1998 Larsen

II. Introduction

Au début ces faits divers sanglants alimentaient les quotidiens dans l'indifférence la plus totale, mais désormais la psychose commence à gagner peu à peu les esprits car cette série ne semble pas s'arrêter. Au contraire, elle accélère mortellement. Dans l'ambulance de Blijni, entassés comme des sardines en boîte, macérant dans une sueur malsaine, l'équipe des PJ tue le temps comme ils peuvent en attendant, aux aguets et aux abois, leur prochaine intervention sur le terrain.

Voici soudain que se fait entendre le feulement si caractéristique qui crépite du haut-parleur, prémissse d'une communication imminente. La voie sèche et gutturale du standard des forces de l'ordre énonce les données pertinentes dans un style purement télégraphique :

« *Angle de l'avenue des Gloires nationales et de la rue du Congrès - homme - 50 ans - à terre - inconscient - fortes hémorragies.* »

Le pilote peut noter qu'ils ne sont pas très loin pour intervenir et mais ses talents de conduite vont être mis à rude contribution car une double course contre la montre vient de s'engager : arriver sur place avant ces « bourrins de ricains crâneurs, toujours prêts, tels des rapaces, à passer sous notre propre nez et barbe » et tenter de sauver la vie de ce malheureux. Sur place, laissé dans une mare de sang, un homme est étendu immobile, abandonné. Personne n'ose se mêler à la violence et la mort étant déjà tous préoccupés par des besoins beaucoup plus vitaux.

L'équipe, après que le soldat du groupe ait sécurisé la zone,

pose pied à terre et s'affaire autour du blessé à l'agonie pour tenter de le stabiliser et de l'embarquer. Son nez a été arraché violemment et sauvagement. Il saigne abondamment et a perdu beaucoup de sang. Trop... Il ne tardera pas à mourir dans leurs bras.

Le médecin peut supposer que le décès est dû à l'hémorragie provoquée par une pince, une tenaille ou d'une morsure canine. En se renseignant mieux (en obtenant son dossier médical par exemple), on peut apprendre qu'il a subi une intervention chirurgicale récente pour lui afin de se faire greffer un nez artificiel pour se protéger des émanations toxiques de son travail dans une usine chimique où il transbahute des fûts nocifs. Son employeur a financé l'opération comme le préconisent les services de santé du travail.

III. Marché noir, sombre profit

Avec ces renseignements les joueurs peuvent en conclure (en s'aidant éventuellement de quelques contacts spécialisés dans le trafic en tous genres) que son équipement lui a été arraché pour être revendu au marché noir. Il ne s'agit pas, comme la psychose ambiante le prétend, des agissements d'un tueur en série mais d'un trafic vénal, banal somme toute en ces temps... Mais ce qui va suivre diffère dans les circonstances et le *modus operandi*. Un peu plus tard dans la soirée, de nouveaux événements donnent à l'affaire une toute autre tournure. Alors que les joueurs sont occupés par une nouvelle intervention, un événement pour le moins étrange se produit sous leurs yeux.

La localisation de la victime est située dans une rue contiguë aux quartiers des financiers et des médias. Il est assez rare

que les joueurs interviennent dans ce quartier suite à une agression, le quartier étant fortement policé, patrouillé et sécurisé par toutes sortes de milices privées et corporatistes. Le pilote de l'ambulance peut remarquer au détour d'un immeuble, juste avant d'atterrir, qu'une ambulance rutilante et clinquante de Last Chance quitte bizarrement les lieux. Mais celle-ci ne semble pas évacuer en urgence quelqu'un : ses sirènes, ses gyrophares et même ses phares sont tous éteints comme pour tenter de passer inaperçu, eux qui habituellement arrivent et se déplacent toutes sirènes hurlantes et à grands renforts d'effets tapageurs.

Sur place, la victime est toujours là, étendue sur le sol, comme endormie. Le caméraman n'a aucun mal à identifier immédiatement Yvanovich Aspartan, homme d'affaires russe, pro capitaliste et technocrate de renom. Quel scoop pour lui : un magnat de la presse agressé ! La caméra tourne des images qui vaudront une fortune auprès de médias. L'homme a été mutilé soigneusement et proprement à l'oreille gauche. Le médecin peut sans peine conclure que la blessure est nette, sans hésitation, faite au bistouri et au scalpel par une main experte. Mais par contre, on l'a laissé saigner abondamment, sans doute pour le saigner à blanc comme un vulgaire cochon qu'on égorgé. D'ailleurs, ses poignets ont été entaillés nettement afin d'accélérer la perte de sang pour le tuer d'une manière particulièrement ignoble et lente.

Il était de notoriété publique qu'il s'était fait greffer une oreille téléphone, coûteux gadget qui lui permettait toutefois de gérer tous ses appels d'affaires intuitivement et facilement sans s'encombrer d'un téléphone portable. «*Ces saloperies de trucs cybers coûtent une fortune et sont toujours foireux et à double tranchant ! Tu perds ou amoindris toujours l'usage de l'un*

de tes sens » jugera d'une façon critique et sévère n'importe quel chirurgien respectable au sujet de ces prothèses cyber-technologiques. Malheureusement, il faut dans ce cas précis appeler la Police car la mort d'un homme si important ne permet pas d'emmener directement son corps à la morgue sans un avis officiel.

IV. Fruits pourris dans le panier

Il est facile d'apprendre que l'opération exorbitante a été réalisée sans nul doute dans l'une des salles d'opération nette et propre de Last Chance, clinique privée qui pratique ce genre d'intervention somptueuse pour satisfaire les caprices de gens avides de progrès pou être « *in* ». Une équipe véreuse d'ambulanciers de Last Chance retirer ces implants de force pour ensuite, via une clinique privée, les revendre à des patients moins scrupuleux et pas assez fortunés pour s'offrir un service honnête et de qualité. Ces pièces sont ainsi recyclées au marché noir, en état de marche et complètes. Profit. Les joueurs peuvent dénoncer ces pratiques, mais sans vraiment apporter une véritable preuve tangible, car seule une ambulance a été aperçue sur les lieux de l'odieux méfait.

Les joueurs peuvent suivre un patient récemment opéré et attendre en embuscade que l'ambulance de Last Chance apparaisse, le prenne en chasse et lui « extrait » ce qu'il vient de lui être greffé. Le caméraman peut filmer la scène tandis que le reste de l'équipe agit pour empêcher l'ignoble crime. Ou alors le meneur peut faire rencontrer par hasard l'ambulance adverse avec celle des joueurs au détour d'une ruelle sombre. Le pilote la reconnaît, il allait s'attaquer à un homme dans la rue, sa prothèse est visible. Il s'en suit également un sérieux

affrontement. Éventuellement les PJ peuvent faire venir une équipe de collègues ambulanciers en renfort pour appuyer leur défense, riposter ou appeler les forces de police. On retrouve dans l'ambulance de Last Chance des preuves accablantes afin de les faire condamner pour trafic, vol, extorsion, trafic d'organes, meurtre, contrebande, etc. La liste est longue.

V. Conclusion

La réputation de Last Chance est sérieusement entachée, le scandale éclate au grand jour dans la presse. Tout cela profite aux PJ qui voient le nombre de leurs interventions augmenter, les moscovites préférant faire appel à leurs services – peut-être – plus rudimentaires mais beaucoup plus honnêtes et respectables.

Paul-Henri Verheve



COMPTE A REBOURS

C'est un début de soirée comme les autres, les moscovites rentrent fuir la réalité en regardant des films américains, un de ceux où le héros gagne et embrasse la fille à la fin. Pour les ambulanciers, l'incohérence majeure de ces films provient du fait que les héros finissent toujours blessés, à l'article de la mort, et que tous les traumatismes subis sont ignorés pour le « Happy End ». A défaut de regarder la télévision, les personnages se morfondent dans leur véhicule. La nuit débute de manière particulièrement paisible. Loin de les détendre, ils savent qu'ils ne gouttent qu'aux maigres instants de calme avant la tempête. A quelques blocs de là, les pompiers finissent de bloquer la circulation. Ils sont en grève depuis que l'État a coupé dans leur maigre budget. Pour eux, cela veut dire que seule la vente de leur calendrier constituera une source de revenus décente. Pour les politiques, cela représente trois bénéfices : un premier immédiat dû aux coupures de budget, un second provenant des bâtiments qui vont brûler car ils n'auront plus à payer pour les entretenir ou les rénover, et un dernier issu des économies qu'ils vont faire en ne relogeant pas les morts.

Les joueurs sont dans leur ambulance pour ramener un couple de petits vieux. Ils ne les ont pas encore déposés qu'une explosion retentit. De grands jets de flamme sortent du septième étage d'un vieil immeuble. Bientôt le feu s'étend à toute la battisse.

Première partie : De 451 à 25.

Fahrenheit 451

Les flammes lèchent le building. Cas classique dans un tel fait divers, ni les systèmes de gicleur, ni l'alarme à incendie ne fonctionnent. Que font les joueurs ? Plusieurs possibilités d'action et plusieurs remarques peuvent être faites. Les voici détaillées dans l'ordre chronologique de leur possible interventions :

- Alors qu'ils appellent des renforts, les personnages peuvent remarquer deux individus louche s'éloigner de l'immeuble. Fait le plus étrange, l'un d'eux a une cigarette à la bouche ([vigilance ND 8](#)).
- S'ils soignent et s'occupent des blessés à l'extérieur, ils verront débouler une ambulance Last Chance très peu de temps après leur premier appel. Sont-ils prévenus, complices ... Ce n'est pas le moment pour les joueurs de se poser une telle question.
- S'ils rentrent pour aider à l'évacuation, ils seront bousculés par les divers locataires pressés de sauver leur vie en sortant de l'immeuble en flamme. Bien que le préfabriqué brûle facilement, il est étrange que l'incendie ait pris une telle proportion en si peu de temps. Voici quelques indications qui vous permettront d'augmenter un peu plus l'aspect cinématique de la situation. Dans la cohue, une vieille femme tombe. Va-t-elle être relevée avant qu'on lui marche dessus ? Une porte est coincée, des cris proviennent de l'intérieur. Une fois la personne sauvée, des flammes barrent le passage. Un inconscient remonte pour sauver ses maigres possessions. Un homme a perdu connaissance et gît inconscient au sol, les fumées ont dû

l'étouffer. Une jeune femme tente de le traîner. Les vêtements de l'infortuné sont touchés par les flammes.

Mis à part un ou deux blessés, les dommages ne sont pas aussi catastrophiques qu'on aurait bien pu le prévoir. L'évacuation, quelque peu chaotique, n'a fait quasiment aucune perte humaine. Une vieille femme a eu un malaise, un jeune enfant est légèrement brûlé et une femme enceinte s'inquiète pour son bébé qui a inhalé un peu trop de fumée. Seul l'homme dont les vêtements ont pris feu est dans un état critique. D'une trentaine d'année, il est dans le coma. Il faut intervenir rapidement sinon il va mourir.

250 sur le périph'

Fait étrange, les hommes de Last Chance semblent chercher quelqu'un en particulier. Ils dispensent leur aide avec parcimonie. Non, ils recherchent quelque chose ou plutôt quelqu'un : un brûlé. Les ambulanciers de Last chance proposent même une trêve aux PJ : ils emmènent le brûlé et laissent les autres blessés à Blijni. Une équipe de PJ normalement constituée devrait tenter de le sauver par elle-même. S'ils acceptent le scénario risque de tourner court. S'ils hésitent, ils mettent le patient d'avantage en danger.

L'homme souffre de plusieurs problèmes. Il perd du sang (**dû à un coup de couteau ND 10 pour s'en apercevoir**) et souffre de brûlures au troisième degré sur les jambes. Il ne respire qu'avec peine et souffre d'un manque d'oxygène. Il a été frappé à la nuque (**médecine ND 14**), peut-être a-t-il mal été déplacé ou est-il mal tombé. Alors que les joueurs font un premier constat, l'homme s'agit et leur balbutie quelque chose ressemblant

à « *La danse, dans ...* ». Alors qu'ils prêtent l'oreille, un bruit strident retenti. Ils sont en train de le perdre.

36^{ème} Dessous

Quelque soient les soins, notre brûlé meure, même le défibrillateur n'y fera rien. Il ne reste plus rien d'autre à faire que de constater le décès. Il est 23h24, 36 minutes avant minuit et un homme, inconnu, sans papier, est mort. Les joueurs doivent donc amener le corps à la morgue puis reprendre leur activité normale. Un contact dans la Police ou dans un service dentaire peut permettre l'identification via les empreintes digitales ou les relevés dentaires.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. D'ailleurs, elle n'a pas commencé tout à fait comme ça. Tout débute huit mois avant quand Vladimir Nicolai, agent double des services secrets russes, vole des plans au gouvernement français puis les mets sur micro-film. Il insère ces derniers dans une de ses dents (il n'a bien évidemment pas essayé de parler aux joueurs de sa « danse » mais bien de sa dent). Puis retourne à Moscou pour réaliser l'extraction des renseignements. Toutefois ce dernier a été trahi par une taupe des services secrets. Ce qui l'attend au point de rendez-vous n'est pas son contact habituel mais deux tueurs. Ces derniers voulaient l'assommer et le faire évacuer par une ambulance de Last Chance. Malheureusement, notre homme se défend et met le feu au cours d'une lutte armée avec ses deux agresseurs en tirant dans un jerrican d'essence. Les fumées lui font perdre connaissance. Le travail des deux tueurs s'achève ici. Une ambulance, celle de Last Chance, doit venir chercher le corps. Ils s'attendent donc à voir les américains arriver d'une minute à l'autre mais la venue des urgentistes

de Blijni (les PJ) et le retard des hommes de Last Chance vont compliquer un peu le plan. Car maintenant extraire le microfilm va être plus difficile.

32 dents

L'homme est mort et il faut désormais l'identifier. Étant membre des services secrets, son identification est rendue malaisée par les voies administratives. Ses empreintes digitales ont été retravaillées ([médecine ND 16 pour s'en apercevoir](#)) et son code ADN a été changé dans son dossier. Seul son identification dentaire aurait pu faire l'affaire. Toutefois la présence du microfilm change le profil de sa mâchoire. De ses trente-deux dents, trente et une correspondent ce qui permet d'identifier l'homme comme étant Mikaël Davaï mais sans en être certain à 100%. Dans un premier temps, les empreintes digitales ne donnant rien, les préposés à la morgue proposent de laisser tomber. Mr X rejoindra les statistiques. Enfin pas tout à fait car la police moscovite va reprendre le dossier en main.

25, V'la les flics

Les joueurs ont donc droit à quelques questions : Qu'ont-ils vu? Comment était le corps? Qui était la jeune femme qui tentait de l'aider? Pourquoi lui plutôt qu'un autre dans leur ambulance? Quel est son appartement dans l'immeuble (répondre trop rapidement à cette question risque d'en amener encore plus)? Ont-ils vu des hommes suspects? Des traces d'essence? Est-il mort de ses blessures dû à un coup de couteau, de son choc crânien ou de la fumée? Ont-ils remarqué quelque chose d'étrange?

Les policiers ne sont que peu loquaces à moins que les ambulanciers montrent soit particulièrement coopératifs. Mais même dans un tel cas, ils ne leur divulguent que peu de choses : c'est à dire ce qu'ils ont obtenu pour l'instant. Sur les lieux de l'incendie, se trouvent plusieurs indices permettant de conclure à un meurtre. Les trois coups de feu (qui ont réveillé les voisins), les restes des bidons d'essence, le coup de couteau et la contusion à la nuque.

A leur sortie de l'interrogatoire, les PJ trouvent une enveloppe déposée sur leur Jigouli. Elle contient des noms, des dates, des lieux et des photos de Mr X en noir et blanc.

Photo 1 : Mr Christopher Beck, Berlin, 12 avril 2018, 14 h 30

Photo 2 : Mr Alexandre Penn, New York, 8 mai 2020, 6 h 02

Photo 3 : Mr Renaud Nicolai, Lyon, 2 janvier 2023, 20 h 45

Photo 4 : Mr Arnon Fritz, Paris, 8 mai 2025, 12 h 22

Ces quatre photos sont envoyées par le fameux contact de Vladimir Nicolai. S'étant fait doubler il se tient dans l'ombre et rameute le plus de pions possibles. Il agit de la sorte pour se protéger tout en faisant avancer l'enquête. Il ne peut aider les PJ plus directement car de son côté, il veut identifier la taupe. Les joueurs vont devoir rechercher la vérité par eux-mêmes.

Deuxième partie : De 24 à 4.

24 heures chrono

Le contact, membre des services secrets, laisse désormais 24 heures aux joueurs et aux policiers avant de s'occuper personnellement de l'affaire. Il les observe les PJ et les policiers en attendant que les microfilms soient retrouvés (car il ne sait

pas où ils sont cachés). Les joueurs vont donc devoir faire leur petite enquête. Une fois les 24 heures passées, le contact avertira ses supérieurs afin de récupérer les microfilms, toutefois il perdra le moyen de découvrir qui est la taupe.

Pour trouver la dent, il existe plusieurs moyens d'aiguiller les joueurs :

- « *La danse, dans ...* » est un premier indice.
- Le contrôle dentaire en est un second.
- Le médecin légiste de la morgue doit effectuer une autopsie. Débordé de travail, il propose au médecin de l'équipe des PJ d'augmenter son salaire mensuel en faisant le travail à sa place. L'autopsie permet d'obtenir les renseignements suivants : l'homme a subi plusieurs opérations de chirurgie esthétique ; il a reçu quelques coups de couteaux antérieurs à celui de la veille et a été blessé à de nombreuses reprises; un modulateur vocal ainsi que des yeux de synthèse lui ont été greffé. Enfin, une de ses dents est plus blanche que les autres.
- Un scanner permet de trouver un objet métallique dans la bouche qui est un peu différent d'un plombage (**médecine ND 14**).

Si les PJ tentent de se renseigner auprès du propriétaire de l'appartement qui a pris feu, ils découvriront que notre homme n'était pas le locataire de l'appartement dans lequel il a été retrouvé.

Pendant ce temps, le travail continue. Le premier problème survient quand un chanteur de la Star Academy appelle Blijni sous un faux prétexte et demande finalement aux ambulanciers de le conduire le plus rapidement possible à sa salle de concert. La course s'effectue alors qu'un autre appel fait mention d'un arrêt cardiaque à quelques rues de là. Bien que la rémunération de taxi soit intéressante, les secouristes ne peuvent pas

à la fois être à l'heure au concert et sauver le mourant. Les PJ risquent un procès pour non assistance à personne en danger s'il délaissait cet appel pour empêcher leur pourboire de taxi. Si les PJ font le mauvais choix, les hommes de Last Chance ont les preuves que le passage de l'ambulance de Blijni coïncide avec l'appel au secours. S'ils n'ont pu arriver à temps pour sauver la victime de l'Arrêt cardiaque, les américains n'ont pas tout perdu car le chantage est le suivant : l'identité de l'homme brûlé ainsi que le moyen de le retrouver contre la destruction des preuves de non assistance.

Les 12 salopards

Pendant ce temps le gouvernement français réagit en ordonnant au capitaine John Reiseman et à ses hommes de retrouver l'homme connu sous le nom d'Arnon Fritz. Leur enquête les a mené jusqu'à l'immeuble en flamme. Ils sont sur le point d'entrer en force dans la morgue pour récupérer le corps de l'homme. Ces agents français sont non seulement violents mais aussi déterminés. Mais pour l'instant, ils se rendent à l'appartement ravagé par les flammes.

9^{ème} porte

L'appel d'un locataire de l'immeuble sinistré les pousse à revenir sur les lieux de l'incendie. Les ambulanciers retournent donc à l'endroit même où tout a commencé. Ils sont appelés car un homme souhaite mettre fin à ses jours. Ayant tout perdu dans l'incendie, ce dernier menace de se pendre à une poutre. Il se trouve au neuvième étage, neuvième porte. Ses sanglots guident les sauveteurs. Les PJ arrivent pile quand il se passe la corde au cou. L'homme rate toutefois sa sortie puisque

la poutre à laquelle est accrochée la corde a été abîmée par l'incendie et ne résiste pas au poids de l'homme. Il se retrouve donc avec un hématome en guise de collier.

7ème ciel

Ce sauvetage effectué, les joueurs devraient penser à visiter l'appartement du septième étage dans lequel ils ont trouvé l'homme pour la première fois. Mis à part ce que les policiers leur ont peut-être déjà signalé (c'est à dire les trois trous correspondant aux trois coups de feu et les restes fondues des jerricans), ils ne trouveront que des murs noircis. Alors qu'ils font leur recherche, les mercenaires français et les hommes de Last Chance leur tombent dessus.

Ne pas y aller par 4 chemins / Se plier en 4

La fusillade fait alors rage entre les mercenaires qui montent, les joueurs dans l'appartement et les hommes de Last Chance qui descendent du toit où ils se sont garés. Pour peu que les PJ aient encore parmi eux la victime du suicide raté, les deux groupes le prendront pour l'espion. Tous veulent le prendre vivant afin de pouvoir retrouver les microfilms. Les ambulanciers doivent improviser s'ils ne veulent pas terminer sur une civière. Se sortir de ce mauvais pas n'est pas impossible. Encore une fois, plusieurs options sont possibles :

- Se battre. Repousser les hommes de Last Chance est sans doute le choix le plus facile.
- Les planches brûlées sont abîmées, il est donc possible de les casser et descendre deux étages de cette manière (ou d'en monter un).

- S'échapper par la corniche extérieure est également envisageable. Se cacher et attendre qu'ils se tuent les uns les autres conduit à un résultat de quatre morts chez Last Chance et cinq chez les mercenaires français. Bien évidemment, des tests d'**escalade (ND 10)** et de **discrétion (ND 13)** sont demandés pour éviter de se faire prendre.

- Une dernière possibilité, mais de très loin la plus mauvaise, existe encore. Elle consiste à sacrifier l'homme ayant tenté de se suicider afin de couvrir leur fuite. Le temps que les hommes de Last Chance et que les mercenaires se rendent compte que ce n'est pas l'espion, les PJ peuvent alors effectuer un petit bout de chemin.

Une fois qu'ils ont fui l'immeuble en ruine il est vraisemblable, s'il ne l'ont pas déjà fait, que les PJ aillent à la morgue étudier le cadavre.

Les cinq hommes de Last Chance 9

Arme de poing 11, Bagarre 12, Vigilance 10, Sang-froid 10, Esquive 10, Init. : 6, Impact 2, PV : 9

Beretta M92 (T/R 1, C/R 2, Mag. 15, P.E. 15, P.M. 30, dégâts 7)

Homme malchanceux

Esquive 10, Init. : 6, Impact 2, PV : 8

Les douze mercenaires 11

Armes de poing 12, Armes d'épaule 13, Bagarre 11, Vigilance 16, Esquive 12, Init. : 5, Impact 5, PV : 10

Browning cal. 50 (T/R 1, C/R 10, Mag. 50/100, P.E. 200, P.M. 400, dégâts 16)

Troisième et dernière partie : De 3 à 1

Les trois petits cochons

Vous pouvez rendre la partie encore plus mouvementée en rajoutant une scène : les joueurs sont à la morgue et les mercenaires guidés par le survivant de Last chance mènent une attaque et tentent de mettre la main sur les microfilms. Pour une fois, les joueurs n'auront pas à conduire les blessés à l'hôpital. Le contact intervient *in extremis* pour sauver les PJ. Accompagné de trois gardes du corps des services secrets, elle (car le contact est une femme) « sécurisera » rapidement la place. Si vous ne jouez pas cette scène, le contact arrive avec seulement un garde du corps.

Il ne peut en rester qu'un

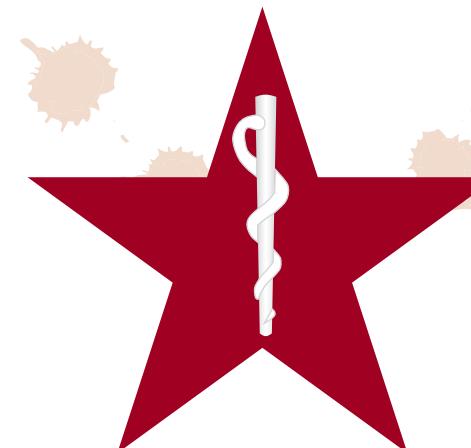
Le contact n'est autre que la jeune femme ayant sorti le brûlé (Mikaël Davaï) des flammes. Elle n'a pas trouvé la taupe mais pense à juste titre que la vie des ambulances a été trop mise en péril. Elle n'a pu rester avec Mikaël de peur de se faire prendre et l'a donc laissé aux ambulanciers de Blijni. Le débriefing qu'elle fait aux joueurs dépend de leurs réactions aux premières révélations mais surtout au fait qu'ils aient ou non trouvé les microfilms.

Point Zéro

De nombreuses questions restent en suspend. Les PJ ont-ils mis la main sur un trafic de renseignement de Last Chance ? Vont-ils pouvoir en profiter ? Qui est la taupe ? Que sont de-

venus la taupe, les assassins et les mercenaires ? Veulent-ils se venger ou tenter d'engager les ambulanciers ? Les joueurs accepteront-ils le rôle d'agent double voire triple ? Enfin qu'y avait-il sur le microfilm ?

Alexandre Clavel



TIREZ PAS SUR L'AMBULANCE

Les joueurs vont connaître une nuit relativement calme mais, sur la fin, l'ambiance sera plus tendue. Ils se retrouveront notamment confrontés à un groupe de criminels très organisés et aux méthodes pour le moins expéditives. Les interventions sont relativement espacées au cours de la nuit. Toutefois, rien n'empêche d'en rajouter.

Le calme avant la tempête

Les joueurs commencent tranquillement leur service sur les coups de 20h. C'est le calme plat jusqu'à ce que leur radio se mette à grésiller à 22h45 :

“ *On nous signale trois personnes ayant fait un malaise à l'appartement 27 au numéro 14, rue de Varsovie. La personne qui a appelé est une voisine qui ne nous a rien indiqué de plus. Essayez de vous y rendre le plus vite possible.* ”

L'immeuble concerné est plus que vétuste. Un pan de la façade s'est semble-t-il écroulé il y a plusieurs années de cela. Malgré tout, de nombreuses familles démunies continuent de vivre à l'intérieur, n'ayant pas d'autre endroit où aller. Elles ne sont bien entendu pas les seules dans ce cas à Moscou. C'est pourquoi de nombreuses interventions concernent des accidents étant survenus dans de tels immeubles. Celles-ci concernent le plus souvent des chutes dues à un effondrement du plancher, d'une poutre ou d'un pans de murs.

Une vieille dame en peignoir rose attend l'équipe médicale en bas de l'immeuble. Elle semble paniquée et les conduit

directement à l'appartement, au troisième étage de l'immeuble. La première chose remarquable en entrant dans l'appartement est une forte odeur de gaz. Ceci est dû à une petite fissure dans le tuyau d'alimentation de la gazinière, facilement réparable (au moins provisoirement) avec une bande de ruban adhésif. Un couple d'une quarantaine d'années et une fillette sont étendus sur le sol de l'unique pièce du logement. Les personnages devraient donc, selon toute logique, appeler les pompiers et sortir les personnes de l'immeuble pour les examiner. Il va sans dire que la moindre étincelle provoquerait l'explosion. Dans ce cas, on peut dire « au revoir » aux personnages s'ils sont dans l'appartement ou à proximité.

La famille intoxiquée n'est pas en danger de mort et peut être immédiatement conduite à l'hôpital.

Intervention rapide

Vers 01h30 du matin, l'équipe est avertie qu'une personne a été victime d'un chauffard non loin de la Place Rouge. D'après celui qui a appelé Blijni, la victime est inconsciente et a été portée sur le trottoir par un homme ayant été témoin de l'accident. C'est lui qui a ensuite appelé les urgences.

Quand l'équipe arrive sur place, les PJ voient effectivement un homme de grande taille et très corpulent penché sur un vieillard qui semble toujours inconscient. Quand les membres de l'équipe médicale s'approche d'eux, le grand homme s'avance pour se présenter. Il s'appelle Boris et était en train de revenir d'une soirée un peu arrosée quand il a assisté à l'accident (effectivement, une forte odeur de vodka émane de lui et il semble avoir du mal à marcher droit). Quand il remarque la Jigouli, il a un moment de recul avant d'annoncer, furieux :

« Attendez, c'est des gars avec une bagnole comme la vôtre qui ont renversé ce vieil homme. Vous êtes tous aussi tarés ? C'est franchement une honte de voir que les urgentistes russes en sont réduits à écraser d'innocents citoyens et à fuir comme des lâches. »

Il a juste reconnu une Jigouli de Blijni mais n'a rien relevé d'autre. Le vieil homme a une bosse au niveau du front et semble avoir la jambe gauche fracturée. Ses signes vitaux sont normaux mais il faut quelque peu arranger sa jambe avant d'espérer pouvoir le transporter (une attelle devrait faire l'affaire). Quand l'équipe commence à s'éloigner avec le blessé, Boris les interpelle :

« J'espère qu'au moins vos collègues qui ont fait ça seront suspendus. Si les urgentistes se mettent à blesser les gens, on ne s'en sortira jamais. »

Le trajet jusqu'à l'hôpital se fera sans encombre. Si les joueurs décident d'appeler le central pour se renseigner sur le véhicule responsable de l'accident, il leur est répondu qu'ils sont la seule équipe à circuler dans le coin cette nuit. Il est également possible que les joueurs n'accordent pas de crédit aux propos d'un homme saoul.

Les ennuis commencent...

A 05h55, la radio recommence à grésiller. Cette fois-ci, le central appelle l'équipe pour signaler une explosion de grande importance au niveau du commissariat des quartiers sud de Moscou. Il est toutefois recommandé aux équipes situées à plus de cinq minutes de ne pas faire le déplacement car Last

Chance sera de toute façon sur les lieux en premier et qu'il ne faut pas pour autant délaisser le reste de la ville. Les PJ ne doivent donc pas faire le déplacement, le lieu du drame étant de toute façon à au moins 15 minutes de leur secteur. Toutefois, dix minutes plus tard, la radio recommence à grésiller pour leur signaler un cas de crise cardiaque à la Banque Fédérale de Moscou. Dans le secteur des PJ, donc.

Ces derniers devraient arriver sur les lieux en moins de cinq minutes (*voir l'appendice 1 pour une description de la banque*). Quand les personnages passent le sas, le détecteur de métaux se déclenche. Les gardes se contentent cependant de leur demander de laisser leurs armes à l'entrée avant de pouvoir aller plus avant dans la banque. Ils sont ensuite conduits par l'un des gardes dans une pièce au fond de la banque où l'homme qui a fait un malaise a été transporté.

Pendant ce temps, les employés et les clients continuent leur activité normale dans la banque.

Quand l'un des personnages s'approche pour examiner le malade, ce dernier se relève brusquement et s'exclame :

« Mais vous êtes qui vous ? C'est pas ce qui était prévu ? Où sont les autres ? »

A ce moment précis, des cris et des coups de feu retentissent en provenance du hall d'entrée. Alors que le garde qui était avec les joueurs se précipite vers l'origine de ces bruits en dégainant un pistolet, de nouveaux coups de feu retentissent. Celui qui se faisait passer pour un malade court à son tour en-dehors de la pièce, laissant les joueurs seuls. Si ces derniers ne se décident pas, un homme habillé en infirmier de Blijni armé d'un pistolet vient les chercher pour les amener à l'entrée de la banque. Les clients et employés ont été regroupés dans un coin et sont gardés par deux hommes avec des kalachnikov,

un autre surveille l'entrée et deux autres escortent celui qui semble être le directeur vers les coffres. Au centre de la pièce, Nicolaï beugle des ordres à ses hommes. Il leur recommande notamment d'aller plus vite. Les deux gardes se trouvent étendus sur le sol. L'un d'entre eux est visiblement mort tandis que l'autre a reçu une balle dans le torse mais semble encore respirer. L'un des hommes de Nicolaï est assis contre les guichets et semble avoir été grièvement blessé au bras gauche. Les braqueurs sont habillés comme les membres d'une équipe de Blijni. Pour être précis, ils sont apparemment habillés comme l'équipe de Blijni qui a été assassinée il y a quelques semaines. De plus, une autre Jigouli est garée devant la banque.

Quand Nicolaï voit arriver l'équipe, il les fait maîtriser par ses hommes (si ce n'est pas déjà fait) et leur ordonne d'aller s'occuper de Sergeï (le cambrioleur blessé). Si à un moment ou un autre, les PJ tentent de résister ou de désobéir, Nicolaï menace d'exécuter l'un des otages. Il ne profére cette menace qu'une fois avant de passer à l'acte. Sergeï a juste eu le bras traversé de part en part mais l'os n'a pas été touché. Cette blessure est donc relativement facile à soigner sur place.

Au bout de dix minutes, les hommes de Nicolaï reviennent de la salle des coffres sans le directeur mais avec une grande quantité de sacs en tissus qui ont l'air très lourd, chargés sur un chariot. Les cambrioleurs décident alors de s'enfuir le plus rapidement possible. Ils repassent par le sas et s'enfuient donc au volant de la Jigouli volée.

Une fois que les malfrats sont partis, le garde survivant fait signe aux Ps de s'approcher, tant bien que mal. Il leur demande à voix basse d'aller au plus vite dans la salle des coffres voir ce qui est arrivé au directeur. Le directeur en question a été exécuté d'une balle dans la nuque. La porte des coffres est grande ouverte.

Le temps que l'équipe revienne s'occuper du garde, ce dernier est tombé inconscient (si l'un des PJ reste s'occuper de lui pendant que les autres vont ailleurs, il le voit tourner de l'œil). Le garde a une plaie par balle au milieu du torse et a perdu beaucoup de sang. Ses signes vitaux sont très inquiétants et il faut essayer de le transporter à l'hôpital le plus rapidement possible. S'il n'est pas aux urgences dans le quart d'heure qui suit, il meurt des suites de ses blessures. Heureusement, l'hôpital le plus proche n'est qu'à 10 minutes de la Banque. Au final, seuls Sergei, les deux gardes et le directeur ont été blessés pendant l'attaque. Une très importante somme d'argent a été dérobée et la police arrive sur les lieux vingt minutes après le départ de l'équipe (elle n'a pu être appelée qu'après le départ des malfaiteurs).

Appendice 1 : Background

La BFM (Banque fédérale de Moscou)

Fondée en juillet 1990, sous l'appellation de Banque Centrale de la Russie Fédérale, la Banque a changé de nom en 2019. Le bâtiment lui-même date de 1860 et a longtemps joué un rôle fondamental dans l'économie russe. Depuis plusieurs années, la Banque fédérale de Moscou est ouverte au grand public. Elle permet ainsi à chacun d'y déposer de l'argent et de faire des emprunts à des taux très élevés. Grâce à cette nouvelle activité, elle a pu survivre aux crises économiques qui ont ébranlé le pays.

L'entrée dans la banque se fait par un sas muni d'un détecteur de métaux afin de limiter les tentatives de hold-up. De plus, des binômes d'agents de sécurité triés sur le volet se relaient pour assurer le contrôle des personnes entrant dans l'établissement. Ces agents disposent d'implants électroniques en grande

quantité, que ce soit dans une volonté de s'améliorer ou en remplacement suite à des blessures en service.

Une fois le sas franchi, on trouve les guichets sur la gauche, à une vingtaine de mètres de l'entrée. Sur la droite se trouvent les bureaux, et ce jusqu'à l'autre bout du bâtiment. On trouve également un couloir qui mène à la salle des coffres.

Appendice 2 : Les malfaiteurs

20 août 2024 : Nicolaï Andrevski, officier dans l'armée russe déserte en compagnie de plusieurs de ces hommes. Le motif de cette désertion est une grande déception liée à la déchéance de la Russie. Avant de partir, il profite de ses différentes connaissances pour subtiliser une certaine quantité d'armes et d'explosifs. Personne n'entend parler de lui jusqu'à aujourd'hui. Pendant les plusieurs mois qui se sont écoulés, il échafaude un plan pour profiter de la déchéance de la Russie pour son profit et celui de ses hommes. Pour leur premier coup, il vise rien de moins que la Banque Fédérale de Moscou.

La première étape de ce plan a été de s'attaquer à une équipe de Blijni. En effet, il y a trois semaines, Nicolaï a organisé une embuscade dans l'une des banlieues de Moscou. L'un de ses hommes s'est chargé d'appeler les secours non loin de quartier général de Blijni pour un cas de crise cardiaque. Quand l'équipe est arrivée sur les lieux, ils ont tout d'abord remarqué un homme étendu au milieu de la route (un complice de Nicolaï). L'infirmier et son camarade soldat ont tenté de s'en approcher mais ils ont été abattus par des complices dissimulés non loin. Avant que le chauffeur ait le temps de repartir avec le reste de l'équipe, ils ont été attaqués par Nicolaï et ses autres hommes. Ils n'ont rien pu faire pour résister. Nicolaï et ses hommes se sont emparés de tout l'équipement du groupe d'intervention de

Blijni et sont repartis avec la Jigouli. Les corps ont été retrouvés au petit matin mais l'affaire en est restée là, le méfait ayant été attribué à des contrebandiers plus retors que la moyenne. Le plan pour cette nuit est très simple : à 05h50, deux des hommes déclenchent un engin explosif situé devant le commissariat central de Moscou, situé dans les quartiers du sud de la ville. Profitant de l'affluence des secours sur les lieux, Nicolaï et ses hommes s'occupent de la Banque Fédérale à l'autre bout de la ville. Pour cela, encore une fois, le plan est simple mais calculé à la minute près.

A 06h00, heure d'ouverture de la Banque Fédérale au public, un complice de Nicolaï entre et simule un malaise. La Banque appelle alors une aide médicale. C'est à ce moment-là que Nicolaï et quatre de ses hommes arrivent dans la Jigouli volée, habillés en équipe d'intervention. Ils dissimulent des armes à feu avec le matériel médical (le fait que le détecteur de métaux sonne à leur passage ne devrait pas alerter les gardes grâce au matériel médical). Il est alors 06h10. A 06h15 au plus tard, les gardes sont neutralisés et la bande n'a plus qu'à s'emparer de tout l'argent disponible pour repartir au plus tard à 06h25 dans la Jigouli.

Nicolaï est un homme d'une cinquantaine d'années. Il mesure 1m80 pour 80 kilos. Son visage est très marqué. Ses cheveux sont gris et coupés très court. Il a l'air particulièrement déterminé et est prêt à tout pour arriver à ses fins. C'est un expert en armes à feu, armes blanches et combat rapproché.

Les hommes de Nicolaï lui ressemblent beaucoup, en-dehors du fait qu'ils sont plus jeunes que lui, leur moyenne d'âge étant de 30 ans. Ils ont une confiance aveugle en leur leader.

Laurent Devernay

BIENVENUE LES BLEUS

I. Introduction

Ayant été recrutée par la même procédure sibylline que celle décrite dans le paragraphe « recherche urgentiste » de la journée de lundi de la campagne « Mort à l'arrivée », la nouvelle équipe se voit affectée à un travail un peu particulier.

« *Bon les gars, c'est ok pour nous, vous formez dorénavant l'équipe 69. Félicitation et bonne chance ! Pour votre première nuit, on ne va pas tout de suite vous confier un petit bijou tel qu'une ambulance classe Jigouli, vous le comprenez bien ? Et puis on veut vous voir un peu bosser, ça vous laisse le temps de vous connaître. Sur le terrain c'est mieux de ne pas être avec de complets inconnus.*

Donc vous aller vous présenter à la porte des urgences de l'hôpital. Vous y passerez quelques nuits avant de prendre complètement vos fonctions.

Ah, si vous décidez d'abandonner, ne vous inquiétez pas, on ne vous en tiendra pas rigueur, on a l'habitude... »

II. Un nouveau travail

Quelques pâtés de maison plus loin se dresse l'hôpital. L'extérieur bien que gardé par des patrouilles armées est le refuge de toute une foule de nécessiteux, de drogués et de tout ce que la société agonisante de la grande Russie peut

compter d'épaves. Tous venus quémandés des soins, un peu de nourriture, de drogue ou quelques paroles. Bien peu seront satisfaits, et tout cas bien moins nombreux que ceux qui subiront les violences, mensonges et rackets de ceux venu exploiter cette misère pour s'extraire eux même de la leur.

L'équipe aurait intérêt à ne pas s'arrêter face aux multiples sollicitations de toutes ordres qu'ils subiront.

En s'adressant aux gardes après avoir réussi à les convaincre de leur sérieux, ils seront introduit aux urgences et présentés au professeur Prokhor Nikititch Yakunin que tout le monde appelle Doc Procha voire DP. La cinquantaine, les cheveux hirsutes et gris, une certaine mollesse dans le visage et les attitudes. Maniaque du café, il le boit systématiquement froid et trop fort. Cet idéaliste désabusé aime à se réfugier derrière des proverbes populaires pour exprimer sa lassitude et le détachement qu'il a bien malgré lui laissé s'installer par rapport à son travail.

Petit florilège de dictons russes à l'usage de Doc Procha.

- Quand les roubles tombent du ciel, le malchanceux n'a pas de sac.
- Tel dans le berceau, tel dans le tombeau.
- Tout est amer à qui a du fiel dans la bouche.
- Qui n'a pas senti le besoin, ne connaît pas le bonheur.
- Mieux vaut être boiteux que toujours assis.
- Ne crache pas dans le puits - il peut se faire que tu en boives.
- Même d'un bon chien, on attrape des puces.
- Même en enfer, il est bon d'avoir un ami.

- L'abolement du chien ne fait rien à la lune.
- Nous regardons le même soleil, mais nous ne mangeons pas le même dîner.
- La neige est blanche, mais le chien y pissoit; la terre est noire, mais elle produit le froment.
- Avec sept nourrices l'enfant est sans surveillance.
- Les bruits rampent plus vite que ne volent les nouvelles.
- La gaieté; est la moitié de la santé.
- La fourmi n'est pas grande, mais elle creuse la montagne.
- Quand on est tombé dans l'eau, la pluie ne fait plus peur.
- Un mur ne se fait pas avec une seule pierre.
- Le fardeau est léger sur l'épaule d'autrui.

L'entretien est court et communautaire, DP demande à chacun de se présenter et de décrire brièvement ses compétences. Il a lieu autour de la machine à café où, comme il se doit, il sera difficile aux non initiés de ne pas faire une grimace au goût du contenu de la cafetière. Deux infirmières en pause seront là également à fumer en ricanant à chaque hésitation ou interrogation des nouveaux venus.

Passé cette présentation, Doc Procha fera les affectations :

- Le médecin, l'infirmier et le prêtre iront à l'accueil. (La réception et le traitement des malades)
- Le soldat à la sécurité (La supervision de la sécurité dans le service)
- Le caméraman, la psychologue, le mécanicien et le pilote aux services. (Le personnel affecté au nettoyage et aux livraisons, souvent appelé « garçon d'étage » ou « coursier »)

Sur ce, une agitation se produit dans le service, une femme geint sur un brancard nouvellement amené en se tenant le bas du ventre. D'un œil rapide DP prend la fiche d'admission et ricane :

« *Super, une appendicite, voilà exactement ce qu'il vous faut pour commencer ! Aller tout les 5 dans le box 3 et en piste !* »

Sur ce il lancera un laconique « *Quand on est tombé dans l'eau, la pluie ne fait plus peur.* »

Et partira vaquer d'autres activités.

Pendant ce temps, les brancardiers ont mis madame Efrenovna dans le box 3 et ses cris redoublent d'intensité ! Poser ses vêtements civils, trouver des blouses, des gants, se désinfecter devraient être leurs premiers réflexes. Sinon madame Efrenovna ne les laisse pas approcher hurlant qu'elle veut un médecin ! Après examen, il paraît évident au médecin que madame Efrenovna ne souffre pas d'une appendicite comme elle l'a déclaré à l'accueil mais est enceinte et à deux doigts d'accoucher.

Cela est surprenant mais il arrive que les modifications physiques lors d'une grossesse rejetée soient si infimes qu'elles peuvent passer inaperçues sur une personne en surpoids. Souffrant d'un profond rejet de son état, elle nie être enceinte, ni d'ailleurs d'avoir eu des rapports sexuels. Il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est mettre le bébé au monde. Au final, elle ne veut pas toucher son enfant, ni lui donner un nom. Sa folie doit être abrutie par voie médicamenteuse et l'enfant confié à une sage-femme descendue à l'accueil à la fin de la prestation de nos héros.

III. Une nuit comme les autres

Quelques saynètes d'ambiance à jouer assez rapidement afin d'éviter que la séparation des joueurs ne soit pénible. Cela dit en fonction des nécessités de service, il se peut que plusieurs personnages soient présents dans le même endroit quand ces évènements ont lieu.

- Ceux affecter au service se voient confier un chariot métallique de 2 mètres de haut. C'est simple : on se met à deux, on pousse fort et vite, arriver devant chaque porte on s'arrête, on laisse les infirmières charger et décharger ce qu'elles ont à faire, au bout du couloir on prend le monte charge, on descend le chariot et on en prend un vide pour faire l'étage suivant. Petite particularité, vu qu'en poussant, on n'a aucune visibilité, des sonnettes comme celles des vélos ont été installées afin de prévenir les accidents en sonnant frénétiquement à chaque déplacement...
- Le soldat est abordé par une famille. « *Un gars comme vous, dans le métier des armes, vous devriez pouvoir nous rendre un petit service. Dans un hôpital, les accidents sont si vite arrivés...* » En fait, leur belle maman, madame Frunze, est hospitalisée pour une fracture bénigne. Ils ont demandé au médecin de ne pas faire d'acharnement thérapeutique afin de lui éviter des souffrances inutiles. Mais bien entendu rien dans son état ne justifie que le médecin envisage l'euthanasie. C'est juste une famille qui veut gérer un héritage de manière un peu rapide.

- Le prêtre est appelé par un interne qui vient de traiter une patiente se trouvant dans un état hystérique. L'interne explique juste qu'elle a un crucifix coincé dans la gorge. En fait la dame est persuadée que son chien est possédé par le diable et en cherchant à l'exorciser elle-même, elle s'est fait mordre. Du coup elle est devenue certaine que le diable a profité de la morsure pour la contaminer. Elle a donc cherché à le bannir en mettant un crucifix dans son corps. Une fois le crucifix ôté, elle exige qu'on lui amène la dépouille de son chien pour pouvoir le brûler.
- Le médecin doit ausculter un ouvrier ayant été happé par un rouleau compresseur dans un chantier où il goudronnait une route. L'auscultation montre que la peau de son torse est totalement arrachée (les intestins et les côtes sont visibles), son dos a été brûlé au 3^{ème} degré par le goudron chaud mais aucun de ses organes internes n'a subi de lésion et il ne présente même pas de fracture. Des soins, des greffes, un séjour en baignoire et il retrouvera sa santé là où tout le monde aurait spontanément pensé qu'il allait mourir.

IV. Sortie dans la nuit

Vers 5h00, alors que la fatigue est à son comble, des crissements de pneu, un fracas, des coups de feu d'armes automatiques se font entendre. L'action est super rapide, un énorme véhicule noir visiblement blindé percute une entrée de service. L'échauffourée est de très courte durée, les PJ ont à peine le temps de rejoindre la source des bruits que déjà ils

voient le véhicule aux vitres noires repartir en marche arrière, faire un demi-tour digne d'un cascadeur et fuir à grande vitesse.

Au sol, deux hommes blessés par balle : un garde de l'hôpital blessé à la jambe (il est encore conscient et hurle toutes les insultes qu'il connaît), l'autre au ventre est un inconnu. Il est dans le coma, sa blessure est déjà pansée mais elle continue à saigner. Il ne porte ni papier ni arme d'ailleurs. Il y a une feuille arrachée d'un carnet glissée dans une de ses poches portant la courte phrase : « *Soignez-le bien sinon...* »

Le diagnostique est rapide : blessure sans danger pour le garde, blessure critique par balle au foie pour l'inconnu. Il faut le mettre sous perfusion pour compenser la perte de sang mais ses heures sont comptées.

Doc Procha fait venir les nouveaux :

« *Bon les gars, je vais vous solliciter un peu plus car on ne peut se permettre de fâcher la mafia. Il va falloir que vous alliez chercher le docteur Vorochilov. C'était un célèbre chirurgien hépatologue qui a arrêté d'exercer par dépit. Mais ce qui est notable, c'est qu'il avait des résultats statistiquement 5 fois meilleurs que ses collègues sur ce genre de plaie au foie. Il nous rend encore parfois quelques services... Il se prénomme Gordi Iakovitch Vorochilov et voici son adresse : c'est dans un quartier peu reluisant... Prenez un véhicule de service et faites gaffes à vous et à lui. »*

Une démarche auprès de la police n'est bien sur pas du tout envisagée.

Arriver à l'adresse indiquée, qui se trouve effectivement être dans un immeuble à l'état de délabrement et de saleté inimaginable, il est assez facile de trouver la porte de son appartement. Après avoir frappé, il faut attendre un moment avant qu'une voie féminine crie « *Il est 6 heures du mat ! Vous n'avez pas autre chose à faire que de m'emmerder ?* ». C'est sa femme, Ievpraksia. En lui expliquant le but de leur visite, elle finit par ouvrir la porte. La soixantaine, très marquée par la fatigue et la malnutrition, elle est enveloppée dans une immonde robe de chambre. Ce que l'on aperçoit de la pièce, éclairé par une bougie, fait peine à voir.

« *Non il est pas là ! Mais contre quelques roubles, je peux vous dire où il est parti ... Ce con il ne demande jamais rien en échange de sa médecine et pourtant on vit dans l'indigence à cause de ses idéaux !* »

Au final, elle leur explique qu'il est parti à la soupe populaire (qui s'appelle le restaurant du cœur « restorane ot cerdza ») prendre sa place dans la queue à 4 heure ce matin, histoire d'avoir une chance d'avoir enfin quelque chose à manger. Sur place la foule en déjà nombreuse, en interrogeant les gens qui font la queue, il est facile de trouver le docteur. Il n'accepte de quitter sa place que si on lui promet de la nourriture à ramener à la maison. C'est à ce moment qu'arrivent deux anciens transports de troupe de l'armée rouge, les mitrailleuses en tourelles visant la foule alors qu'une vingtaine de quinquagénaires en uniforme disparate descendant arme au poing. Un homme en uniforme de colonel escalade un des véhicules avec un porte voie :

« *Camarades, vous êtes nos otages, mais je pense que vous aurez plaisir à savoir qu'aucun mal ne vous sera fait si nos*

pensions d'anciens combattants de la Tchétchénie nous sont versés. Nous avons donné notre sang et notre jeunesse pour vous, il est tant de nous aider à recevoir ce qui nous est du par la collectivité. Vous allez entrer dans le bâtiment sans résistance et sans bousculade. »

Les portes ont étées ouvertes, le périmètre est sécurisé par les anciens combattants mais il est temps pour l'équipe de trouver un moyen de fuir en emmenant le docteur Vorochilov. Après quelques échanges de coup de feu, une fuite est possible d'autant plus que les preneurs d'otage ne les poursuivent pas. Ramené à l'hôpital, le docteur arrive à sauver miraculeusement le mafieux après une opération stressante de plusieurs heures.

S'ils ne s'échappent pas, les PJ sont retenus toute la journée dans l'attente d'une intervention des Spesnatz. Et tout le monde a encore en tête l'intervention pour le moins musclé en 2002 sur l'opéra populaire de la rue Doubrovka : 129 morts parmi le public de la comédie musicale « Nord-Ost » que des Tchétchènes avaient pris en otage... Selon la fin que vous souhaitez donner soit l'intervention a lieu avec plus ou moins d'efficacité, soit les preneurs d'otages, voyant qu'aucune de leurs menaces ne semble émouvoir les pouvoirs publics, finissent par plier bagages dans l'indifférence générale. Mais surtout, le mafioso meure de sa blessure dans la journée...

Remarques

Autant que faire se peut les anecdotes et situations de ce scénario sont inspirées de faits réels vécus aux urgences d'un grand hôpital français.

Et en conclusion, il ne faut pas laisser la santé publique être démantelée.
En quinze ans, j'ai vu une telle évolution que Sovok me semble quasiment idéaliste.
Et je ne suis pas russe...

Laurent Ferreboeuf



VODKA S'AGGRAVE

Nouvelle

Seule la lune nouvelle éclairait la ruelle menant à l'entrepôt. Les réverbères ne fonctionnaient plus depuis longtemps. Des câbles électriques pendouillaient ça et là, sans risque d'électrocution. Ils avaient tant servi aux squatters vivant dans les entrepôts voisins que la société moscovite d'électricité avait fini par couper l'alimentation. Cela ne s'était pas fait sans mal, ni sans d'énormes gaspillages. L'habitude.

Les quatre silhouettes avaient tenu un bref conciliabule, le temps de synchroniser leurs montres et d'avaler quelques pilules colorées, de sniffer un spray et de s'en remplir les poumons. Furtivement, elles s'étaient ensuite séparées, disparaissant rapidement dans les ombres. Pas un cliquetis de leurs armes de poing, pas un chuintement de semelle, pas même une respiration pour indiquer leur position.

A plusieurs kilomètres de là, loin des faubourgs nord-ouest de la ville, l'horloge de l'hôtel de ville indiquait 19h05. Il était en fait 19h00 pile, pour une fois que Moscou était en avance... et les quatre ombres se mirent en action. Leurs gestes mercenaires parfaitement réglés étaient le fruit de nombreuses heures d'entraînement et de missions aussi périlleuses qu'exotiques. Fenêtres et conduits d'aération leur servirent d'entrée. A l'intérieur de l'entrepôt aménagé en appartement de fortune, les terroristes passaient à table. C'était aussi le temps de la prière, moment de vulnérabilité aussi bref qu'indispensable pour eux. Ils plongèrent vers leurs armes, mais trop tard.

Les assaillants arrosaient en arc de cercle, soulevant des gerbes de plâtre, des éclats de bois, des giclées de sang et de tripes au passage. La surprise passée, la riposte vint timidement et l'espace d'un instant, on aurait même pu croire que les terroristes allaient faire jeu égal et repousser les quatre mercenaires tout de noir vêtus. Mais c'était sans compter sur la détermination de ceux-ci chiffrée en 1 et de nombreux zéros. Les terroristes refluaient.

Le grain de sable se produisit quand un mercenaire saisit un terroriste blessé et remarqua qu'en fait, il s'agissait d'une terroriste. Un large sourire illumina son visage. Une lubricité tout animale alluma son regard. Dans le même mouvement, il vit la zone aménagée en chambre, et la femme menottée sur le lit. Il hurla un cri de ralliement à destination de ses coreligionnaires et entra dans la chambre, traînant la terroriste. Alors tout bascula...

Igor avait très mal au crâne en se réveillant. Stupéfait par la scène post-orgiaque qui l'entourait, détaillant sur les deux cadavres de femmes, terroriste et otage, de multiples traces de sévices, il se remémora tout et vomit. Toujours attaché aux barreaux du lit, un homme se mit à hurler des invectives, à l'agonir d'injures, beuglant toute sa rage et sa haine. Igor mit la main sur son flingue et lui logea une balle dans la tête.

La détonation réveilla ses trois camarades endormis. Le trip s'achevait en plein cauchemar.

Igor saisit son interface radio et composa le numéro d'urgence. Celui que l'on n'appelle jamais. Et il prononça ces mots restés célèbres :

“- Allo, Houstonsski, nous avons un problème. ”

Le début

La Jigouli des joueurs erre dans le secteur nord-ouest de Moscou. La journée a été terne. Il est presque 22h00, c'est le début du service. Deux vraies interventions depuis le début de la nuit (à jouer pour les mettre dans l'ambiance), sinon ils se sont fait griller la politesse par Last Chance plusieurs fois.

Intervention 1

Vol à l'arracher : une grand-mère agressée par deux jeunes loubards en mobylette. Des témoins de la scène ont appelé les urgences. Les voleurs se sont arrêtés au bout de quelques dizaines de mètres car la baboushka est toujours fermement attachée à son sac. En fait, elle y est menottée car ce n'est pas la première fois qu'on la braque. Au moment où les joueurs arrivent, un des loubards a entamé un dialogue avec la vieille femme. Il tient une scie à métaux mais considère que le plus simple est de scier le poignet que la chaîne. Son copain estime quant à lui que « *trainer la vieille sur quelques centaines de mètres de plus lui passera l'envie de jouer les dures* ». Aux joueurs d'entamer les pourparlers. Mais ils faut qu'ils se dépêchent: les témoins commencent à rassembler suffisamment de courage pour faire rendre des comptes aux imprudents.

Intervention 2

Tentative d'autodéfense : deux appels consécutifs mentionnent deux blessés au 34 rue Youri Gagarine, appartements 4 et 6, contigus comme les joueurs vont le découvrir. Découvrant un voleur dans son appartement, Sergei Vlodorski a sorti un vieil

AK-47 et l'a plombé. Le hic, c'est que les cloisons sont très fines et qu'il a presque rectifié son voisin. Mais cela il l'ignore encore. Quand les joueurs arrivent, il se demande simplement s'il ne plomberait pas définitivement l'apprenti voleur. Une fois qu'il verra son voisin blessé, il pensera à le plomber aussi, car c'est un "sale con". Les joueurs vont d'abord devoir le désarmer.

Entre les tasses de café fort et les blinis tartinés de tarama, les joueurs s'acheminent vers la fin de la journée. L'interphone grésille vers 21h45 et leur annonce un appel signalant « *un enfant blessé au Foyer Sergei Boubka* ». Il y en a pour un quart d'heure de trajet, ils peuvent espérer être seuls sur le coup. Quand ils arrivent, pas de trace de Last Chance, ils ont du bol.

Le Foyer Sergei Boubka

La rigueur de l'hiver et le délitement des services sociaux et des soins psychiatriques ont remis les foyers au goût du jour. Disons plutôt qu'ils n'ont jamais disparu, mais ont été passés sous silence par les autorités pendant de longues années. Ils sont peuplés de clochards, SDF, indigents, pauvres y ayant établi leur domicile, débiles mentaux légers, asociaux, cas psychiatriques légers... En général, on n'y trouve que des adultes, pas d'enfants. Situé en bordure de banlieue nord-ouest, celui-ci abrite en ce mois de février pas moins de 30 pensionnaires. Il affiche complet.

Les fenêtres sont éclairées quand les joueurs se posent devant la double porte d'entrée. Pas de passant dans la rue, pas de Last Chance. En pénétrant dans le vestibule, les joueurs se trouvent devant deux corps de SDF, pas propres, morts et encore chauds. Tous les deux ont été abattus par du gros

calibre tiré de face. En faisant le tour du foyer, les joueurs trouvent 34 corps fraîchement abattus, tous les pensionnaires, le directeur, le concierge et deux aides-soignants. Certains ont même reçu le coup de grâce. Ils ont été pris en tenaille par les deux accès du foyer, et par un ou plusieurs tireurs surveillant les fenêtres. Du travail de professionnel, s'il y a un soldat parmi les joueurs.

Les joueurs peuvent récupérer le registre d'admissions du foyer. Ils verront que le foyer était plein depuis plusieurs heures. Pas d'enfant admis peu avant l'appel d'urgence, mais un Piotr Schlamek, avec la mention "clochard" qui a été refoulé par manque de place.

Les joueurs peuvent aussi noter une faible odeur de gaz. Les robinets sont ouverts dans la cuisine. Pas encore de risque d'explosion, il faudrait pour cela que le gaz se concentre davantage. Les conduites publiques manquent de pression. Mais sans intervention, une explosion aurait pu se produire au milieu de la nuit.

Il n'y a pas d'argent à se faire. Tout ce que les joueurs peuvent faire, c'est appeler les pompiers et la police. Le temps de le faire et deux ambulances Last Chance se sont posées non loin.

La baboushka et l'enfant

Leur service terminé, les joueurs songeront à rentrer au dépôt remettre la Jigouli pour une révision rapide. Ils s'apprêtent à remonter dans l'ambulance quand ils sont hélés par une vieille femme courbant sous le fardeau qu'elle porte dans ses bras. Essoufflée, elle essaie d'attirer l'attention des joueurs. Elle tient un enfant.

Ce n'est visiblement pas l'enfant blessé dont l'appel faisait état

30 minutes auparavant. Cet enfant-ci a juste de la fièvre, pas de blessures. Il a pris froid et fait un début de grippe. Rien de grave, rien qui nécessite une hospitalisation. D'ailleurs en y réfléchissant bien, rien qui devrait inquiéter une grand-mère rompue aux hivers moscovites et possédant plus de secrets et de trucs que les ambulanciers eux-mêmes.

Si elle est là, c'est qu'elle a quelque chose à dire aux PJ, bien sûr. Mais tout cela se fait dans l'esprit local, c'est aux joueurs qu'il incombe de le comprendre. Par des questions qui se répondent par oui ou non, elle accepte de faire part de ce qu'elle a vu. Quatre silhouettes furtives, bien armées et équipées comme son mari lorsqu'il est parti en Afghanistan bien des années plus tôt. Elle n'a pas vu d'enfant. En aidant son petit-fils, les joueurs se font une alliée.

Le dernier appel du jour

Malgré l'heure tardive (il doit bien être 22h45), Melania, l'opératrice, les appelle avec insistance. Ils doivent se rendre non loin de là sur les lieux d'un incendie. Une autre ambulance de Blijni déjà sur place tout comme Last Chance. En prenant de l'altitude, les joueurs peuvent voir les lueurs de l'incendie à l'ouest.

Sur place, c'est le grand déploiement. L'incendie est parti des entrepôts désaffectés non loin et se propage aux petites maisons à proximité, lesquelles abritent souvent plusieurs familles. En comptant les matériaux de fortune, les réserves de pétrole pour l'hiver, les produits toxiques dans les hangars, il n'est pas étonnant que pompiers et policiers soient là en nombre. La presse est là aussi.

L'information filtre peu. On murmure qu'un haut fonctionnaire du Ministère de l'Intérieur se trouve là et chapeaute les

opérations depuis un van noir garé en retrait et surveillé par des Spetsnaz en armes. A l'intérieur de l'entrepôt se seraient trouvé Vassili Gregorevitch, magnat du pétrole russe, sa femme et son fils de 10 ans, ainsi que huit terroristes indépendantistes koubanistanais.

Originaires de la région de Krasnodar, en bord de Mer Noire, ils se font appeler les Cosaques de Kouban. Ces indépendantistes réclament la création de la République du Kouban, ce qui priverait la Russie d'un accès à la Mer Noire et de nombreuses ressources (dont le pétrole).

Pas d'information officielle, soit les preneurs d'otages ont décidé d'en finir, se sentant encerclés, soit en essayant de s'évader les otages ont précipité leur fin et celle des terroristes.

Le vrai déroulement des choses est esquissé dans la nouvelle introductory.

Les otages étaient détenus depuis deux semaines et l'affaire défrayait la chronique plusieurs fois par jour dans les médias. Le gouvernement se montrait très dur en négociations vus les énormes enjeux, liés d'une part à de nouvelles scissions de provinces russes et d'autre part à la possible étatisation de la compagnie pétrolière.

Les joueurs embarquent un maximum de blessés et foncent vers l'hôpital puis vers le garage et enfin vers leur lit quand la nuit se termine. Ils signalent sur la fiche ad hoc quelques ennuis de radio (beaucoup de parasites) et quelques problèmes de stabilisation de l'appareil en basse altitude, entre autres.

Les mercenaires Spetsnaz

Ce sont les forces d'élites de la Russie. Quasiment les seuls à ne pas subir le délitement des services publics et les restrictions budgétaires qui l'accompagnent, leur entraînement et leur matériel sont toujours nickel. Par contre leur paie laisse à désirer.

Ils servent donc dans des opérations mercenaires de protection de pontes, de prises d'otages, de formations de milices, etc. Tout cela est toléré par l'Etat-major, à condition que tout se passe bien et que les forces d'élites ne soient pas salies.

Mais, ici, cela a foiré, cf. introduction. Quatre Spetsnaz ont été engagés pour délivrer Vassili Gregorevitch. Ils agissaient pour le compte du Groupe pétrolier YOUTKI. Gregorevitch en était le Directeur Général jusqu'à ce qu'Igor Vlotenko lui loge une balle dans le front pour mettre fin à ses cris.

Tout a dérapé parce qu'il arrive que les forces d'assaut se gavent de drogues de combat. Les officiels militaires russes ont d'ailleurs mis la main sur de larges stocks inutilisés en provenance entre autres des USA. Inutile d'essayer de les persuader que ces drogues ont des effets secondaires indésirables.

L'usage de ces drogues est sévèrement limité et contrôlé. Igor et ses 3 copains ont fondé In Extremis, agence de mercenaires, voici plusieurs mois, et ils se sont procurés du VOD-K40° sans le consentement de leur hiérarchie. Ils ne savent pas grand-chose des effets, si ce n'est que cela décuple la perception de la réalité et l'acuité sensorielle. Et cela marche ! Mais les effets secondaires sont nombreux et peu documentés : développement de pulsions sexuelles, explosion de la libido, perte de conscience, amnésie, perte de contact avec la réalité et troubles récurrents du comportement...

En plus de ces troubles dont les joueurs seront témoins s'ils

entrent en contact avec eux, les mercenaires sont devenus monomaniaques : ils sont persuadés que si tout rentre dans l'ordre, tout sera oublié par tout le monde. Et la manière de tout faire rentrer dans l'ordre, c'est retrouver le gosse et le butter. Notons qu'en un sens, en fonction de la manière dont fonctionne la Russie, ils n'ont pas tout à fait tort. S'ils se tiennent à carreau, les enquêtes finiront par s'arrêter d'elles-mêmes. Bien sûr, si on sait qu'ils sont à l'origine des troubles, ils auront un blâme. Mais pas davantage, à condition que cela ne soit pas connu du grand public. Or, ils vont prendre le chemin opposé, persuadé de la justesse de leur logique.

Ces mercenaires ne doivent pas être confondus avec les vraies troupes d'élite Spetsnaz fidèles aux préceptes, et que les joueurs rencontreront aussi.

Intervention 3

Ils interviennent dans le cadre du braquage d'un night shop avec blessés et se trouvent face à un type en plein délire psychotique consécutif à l'ingestion de drogues (amphétamines de combats ou non) récupérées au marché noir (cf. section L'enfant). Regard fou, main tremblante, perte de mémoire instantanée, tics nerveux... il devient petit à petit incontrôlable. Sans compter quelques vieilles grenades en poche. Aux joueurs de s'arranger pour qu'il ne fasse pas plus de dégâts.

Intervention 4

Les joueurs sont approchés par Natasha Petrovna, journaliste de télévision, qui aimerait pouvoir monter à bord pour un reportage dédié *“à la gloire des russes les plus courageux”*.

Elle développe l'argument dans le cadre d'une série d'émissions consacrée aux valeurs traditionnelles de la Mère Russie (l'amère Russie, oui !). Elle laisse sous-entendre qu'elle paie bien (c'est vrai), qu'elle possède des infos sur l'incendie à l'entrepôt (c'est vrai), et qu'elle les donnera aux joueurs s'ils la prennent à bord (c'est faux, elle tergiversera et noiera le poisson pour gagner du temps). Son vrai but est de savoir ce que les joueurs savent afin de renseigner In Extremis sur l'emplacement de l'enfant. Parallèlement et sans aucune connexion, elle est commanditée par Last Chance pour monter un reportage destiné à montrer à quel point les services d'ambulance moscovites publics sont en ruine. Elle est le dos au mur : In Extremis a kidnappé sa fille Irina et la menace des pires sévices si Natasha n'apporte pas des infos concrètes rapidement. Elle reviendra à la charge en augmentant son offre jusqu'à ce que les joueurs acceptent ou que In Extremis ne la dessoude. C'est une mère célibataire.

Jour 2

Le service des joueurs se passe plutôt bien (surtout si Natasha est à bord). Natasha livre peu d'informations, au compte-gouttes et rien de très secret. Elle se montre très aimable et prend peu de place. Elle joue les candides. Elle filme souvent sans prévenir les joueurs. De toute façon, le secret d'un "bon" reportage est dans le montage.

S'ils se montrent passionnés, efficaces, polis et attentionnés, les joueurs vont commencer à filer des remords à Natasha. Elle sera de plus en plus mal à l'aise en leur présence. Sa conscience va la travailler. Elle se dira que si Moscou mérite d'être sauvée, c'est parce que de tels ambulanciers y vivent.

Intervention 5

Appel en urgence: un certain Kornelius est blessé et on fournit l'adresse. Ce n'est pas un prénom russe, et pour cause !, c'est un chien. Kornelius a déjà participé à deux combats dans la soirée et est assez mal en point. Son propriétaire est dépité et il veut que les joueurs le remettent d'aplomb pour le combat suivant. Les joueurs savent que le chien ne passera pas un tour de plus sans repos ou soins majeurs. Le propriétaire ne les laissera partir qu'après le combat de Kornelius. Il insiste pour qu'ils le dopent. Il ne peut envisager que son chien perde le prochain combat (il "faut" qu'il gagne).

Intervention 6

Appel d'une femme qui a trouvé sa soeur au lit en rentrant du travail. Elle répond à peine, ne réagit quasiment pas au toucher, est fiévreuse. Les joueurs constatent que la soeur s'est fait retirer un rein. L'opération a été faite dans l'après-midi, sans beaucoup de soins. Elle fait une réaction post-opératoire, sans doute supporte-t-elle mal l'anesthésiant. L'existence de cette chaîne de prélèvement d'organes, sur des patients sans doute non volontaires, peut servir de thème récurrent ou être développé en scénario à part entière.

L'entretien et l'attaque

Peu importe dans quel ordre les deux événements surviennent. Les PJ boivent un verre dans un bar en compagnie de Natasha entre deux interventions. A leur retour dans la Jigouli ils apprennent qu'une autre ambulance de Blijni a été attaquée. On pense tout de suite à un traquenard orchestré par Last

Chance, ce ne serait pas la première fois ! Ils doivent aller illico presto sur les lieux de l'attaque.

Sur place, la Jigouli est en pièces, encore fumante. On dénombre quatre blessés incapables de fournir de l'info intéressante et deux morts, torturés (marques caractéristiques d'un couteau de combat). Natasha est livide, sans réaction. Si les joueurs ne le lui rappellent pas, elle ne filme rien. Au rang des indices, pas grand-chose si ce n'est des douilles, les mêmes qu'au foyer Sergei Boubka.

Les joueurs doivent faire le travail de deux équipes pendant une partie de la nuit et sont secondés vers 2h00 du matin par l'équipe suivante, prenant son service en avance. Le lendemain, leur boss aura retrouvé du personnel pour remplacer les pertes.

Les mines sont graves.

En rentrant au garage, ils peuvent discuter avec le mécano qui commence par leur passer un savon, **"y'avait du sang et de la boue sur le Jigouli, 'spèces d'inconscients, savez pas prendre soin du matos ?"**, puis il éclate de rire. Il s'en fout de la propreté extérieure de l'ambulance. Là où il rigole moins, c'est qu'il y a eu des pressions anormales sur l'antenne radio et sur les câbles de transmission ascensionnelle (gestion de la hauteur du véhicule). Bien sûr, de tels câbles doivent être gainés et blindés, **"mais faut pas rêver, hein, c'est Moscou ici, pas Las Vegaski"** (sic).

Quand ont-ils commencé à avoir des parasites ? Dur à dire, il y a toujours des parasites dans une Jigouli, ce n'est pas une option, c'est livré de base. Quand ont-ils cessé d'en avoir ? Dur aussi. Le Foyer et l'hôpital seront les deux réponses les plus probables.

Si on prend un gosse de 10 ans et qu'on le fait s'asseoir dans

les tubulures de la carrosserie de la Jigouli, bingo, on se rend compte qu'il met ses pieds sur les câbles de transmission et doit se tenir à l'antenne radio pour ne pas tomber. La nuit, il est même quasi indétectable tant le carénage de l'ambulance est peu aérodynamique.

Est-il besoin de dire qu'à l'hôpital personne ne l'a vu ? Du moins personne n'osera dire qu'elle se trouvait dans les parties désaffectées de l'hôpital (cf. infra).

L'enfant

A 10 ans, Rogdaï est déjà très débrouillard. Il a dû faire avec un père absent et une mère qui n'assurait pas tellement. Quand les mercenaires d'In Extremis ont envahi l'entrepôt, il avait les mains et les pieds libres. Il s'est caché dans un premier temps. Blessé par des éclats de métal, de pierre ou de bois, il a vu les mercenaires s'en prendre à sa mère et il a fui, errant au hasard des rues, grelottant. A deux pas du Foyer Sergeï Boubka, il a été aperçu par un clochard cherchant un abri pour la nuit : Piotr Schlamek. Le directeur l'accueille et, voyant son état, prévient les urgences.

Mû par un étrange instinct, Rogdaï sort du Foyer peu de temps avant que les tueurs d'In Extremis n'arrivent pour le récupérer. Il se cache et profite de l'ambulance et de ses sympathiques occupants (compte tenu des traumatismes récents) pour s'accrocher à la carrosserie. A ce stade il pense encore que ses parents sont sains et saufs.

C'est en voyant l'incendie qu'il comprend tout. Il se cramponne à la Jigouli des joueurs et quand celle-ci atterrit à l'hôpital pour livrer les blessés, il en saute sans être vu et se réfugie dans les couloirs désaffectés de l'hôpital.

En effet, la plupart des hôpitaux et hospices de Moscou regorgent de couloirs inutilisés, d'ailes désaffectées qui

témoignent d'un passé glorieux, d'insuffisances budgétaires et de nombreuses erreurs de gestion. Ce n'est qu'un paradoxe de plus, des hôpitaux surchargés sous-utilisent leurs capacités d'accueil pour essayer de dégager des profits. Capitalisme quand tu nous tiens.

Car les couloirs dans lesquels Rogdaï a élu domicile sont tout ce qu'il y a de plus fonctionnels. Ils contiennent des chambres et de salles d'opération en état de marche, munies d'un équipement vieux de 20 ans mais qui n'a jamais été utilisé (toujours sous plastique). Au sein de l'hôpital, il est même possible que de nombreuses personnes en ignorent l'existence, à l'exception d'un ou deux couples illégitimes allant s'y livrer à de "tendres ébats" ou d'un interne se servant dans les armoires pour y puiser des produits qu'il pourra revendre au marché noir (cf. Intervention 3). C'est pour cela que même si elles croisent Rogdaï, ces personnes n'iront pas s'en vanter.

Autre attaque

Vers 5h00 du matin de cette deuxième nuit, c'est au tour d'une ambulance de Last Chance d'être attaquée. Les mercenaires d'In Extremis ne font plus la différence entre une ambulance et une autre. Ils carburent aux pilules de VOD-K40° et de VOD-K50°, ne distinguent plus rien et sont de plus en plus convaincus que tout va s'arranger dès qu'ils auront le gosse. Là, il y a 4 morts et 2 blessés dans le coma. Impossible d'en tirer quoi que ce soit. L'équipe de l'ambulance de Last chance a riposté, disposant d'une meilleure puissance de feu que les collègues des joueurs. Un des assaillants est blessé.

Dénouer les fils

Sur le chemin vers leur boulot, les joueurs peuvent avoir l'impression fugace qu'ils sont suivis.

Quand ils arrivent, ils apprennent l'attaque de l'ambulance de Last Chance. La Police est au garage pour interroger tout le monde sur son emploi du temps. La version à laquelle les policiers s'accrochent est que Last Chance aurait attaqué la Jigouli des collègues des joueurs, qui se seraient vengés en contre-attaquant. Ils vérifient les blessés parmi les joueurs. L'insistance et le côté borné des policiers vient des protections dont bénéficient encore les Spetsnaz d'In Extremis.

Ce n'est pas la Police qui les suivait mais des émissaires envoyés par le Ministère de l'Intérieur. Le Ministre aimerait faire le ménage au sein des différents services d'ordre et de sécurité. Pour cela il a besoin d'infos et de preuves. Les joueurs, pense-t-il, sont susceptibles d'en fournir. Au minimum, cela ne coûte rien de vérifier leurs faits et gestes (ils sont sans doute les suivants sur la liste des attaques) ou d'aller directement leur poser des questions.

Et c'est ce qui est fait une fois la Police partie. Le boss des joueurs est furieux : les interrogatoires font prendre du retard.

Libre aux joueurs de déterminer ce qu'ils disent aux hommes en noir, en présence ou non de Natasha. Celle-ci est toujours liée à In Extremis et à Last chance, même si elle se pose beaucoup de questions et a perdu sa belle jovialité de la veille (elle n'a plus de nouvelle d'Irina). Donc, tout ce qu'elle entend va être transmis à Igor d'In Extremis (elle a son numéro de portable). La démasquer et l'amener à collaborer ne doit pas être compliqué.

Si les joueurs choisissent de ne rien dire aux envoyés de

l'Intérieur, ceux-ci partent en désignant Natasha et en leur conseillant de faire attention à qui ils parlent dorénavant. Ils sont au courant pour son lien avec Last Chance.

Si les joueurs ont parlé de la baboushka de la première nuit, elle se fera tabasser à mort par Igor et ses loufiats.

Pour retrouver le mercenaire d'In Extremis blessé, inutile d'aller regarder les admissions dans les hôpitaux. Ils sont barjos mais pas à ce point-là. Il faut dresser la liste de médecins véreux et de ceux qui ne se sont pas pointés au travail le matin. Igor et ses compagnons ont en effet débarqué après la fusillade chez un interne du Grand Hôpital de Moscou qui prend son service à 12h00 pour le forcer à opérer Kousma, leur blessé. Ils l'ont ensuite abattu.

Grand absente de tout cela : la société YOUTKI. Le nouveau dirigeant, David Houstonsski (cf. nouvelle introductory), sait qu'il est dans l'illégalité par rapport à la prise d'otages et à l'intervention des mercenaires. Il y avait des pourparlers officiels, mais le gouvernement traînait en vue de déstabiliser la compagnie et de conduire à une possible reprise par l'Etat consécutive à son affaiblissement économique et financier. Il fallait intervenir. La solution pratique n'est pas celle rêvée par Houstonsski mais il fait avec. Et maintenant il est le big boss. Les choses pourraient être pires.

Il est néanmoins contrarié par la tournure des événements et pense vendre In Extremis à la Police (pas aux forces de l'Intérieur) au terme de la deuxième journée s'ils n'arrivent pas à démêler l'écheveau de leurs problèmes eux-mêmes.

In fine - le 3^e jour

Les joueurs prennent donc leur service en retard et font de leur mieux pour parer aux situations d'urgence.

Si les joueurs n'ont rien compris ou ne font rien, ils sont attaqués par In Extremis vers minuit. Natasha, prévenue, n'est pas là, elle n'aura pas récupéré sa fille (cf. infra). Les joueurs sont appelés pour une urgence, c'est un piège; au moment où Igor et ses sbires passent à l'attaque, les Spetsnaz (les troupes régulières) rentrent en action également, de même que la Police mise au courant par Houstonsski.

C'est le sauve-qui-peut général et une deuxième Jigouli passe très certainement à la casse.

Si les joueurs comprennent et agissent, ils ont de nombreux moyens pour mettre In Extremis hors d'état de nuire. Le plus aisément est de passer par les hommes en noir du Ministère de l'Intérieur pour organiser un guet-apens.

Récupérer Rogdaï demande un peu de doigté, mais il n'aspire qu'à un peu de calme, d'amour et d'attention. De plus, il reconnaîtra les ambulanciers de l'autre nuit.

Ils connaissent même une baboushka qui se fera un plaisir de l'accueillir. Et de toute façon, il est l'héritier d'une sacrée fortune (pour peu qu'elle ne soit pas nationalisée).

Toutefois, récupérer Rogdaï sans confondre d'abord Natasha ou sans neutraliser In Extremis, c'est aller au devant des pires ennuis.

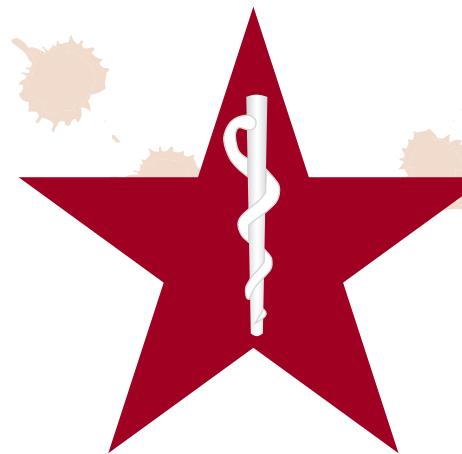
Reste Irina. Les mercenaires d'In Extremis ne se laisseront jamais prendre vivants. Drogués, complètement accrocs, dans un autre monde, ils n'identifieront même pas leurs assaillants. Ils se feront sauter plutôt que de "tomber dans des mains

afghanes" (sic).

Retrouver la fille de Natasha peut ne pas intéresser ni regarder les joueurs. Tout dépend des confessions qu'elle aura faites et des relations qui se seront nouées.

Cette traque contre la montre peut faire l'objet d'un scénario à part entière ou se jouer très rapidement, au choix de meneur de jeu. Irina est enfermée dans une des planques d'In Extremis et pourra tenir environ trois jours avant de sombrer dans l'inconscience. Une semaine de plus, et son coma sera irréversible.

Bernard Delhausse



UN COCKTAIL DETONNANT

Moscou, banlieue est, novembre 2025. La neige fouette le pare-brise, occultant un peu de la grisaille des plattenhaus héritées du glorieux socialisme. Des rangées d'HLM préfabriqués, les pieds figés dans la glace qui immobilise les flaques omniprésentes, forment un tableau aussi fade que la luminosité blafarde des lampadaires qui fonctionnent encore.

-Evgeni, tu nous le trouves ton bistro ? J'ai les tripes en bouillie tellement j'ai...

-Patrouille 121, ici Central.

-Ouais...

-Un client à récupérer au café Boulgakov, malaise et perte de connaissance, coma éthylique probable.

-On est pas loin, on récupère le client.

-On oublie la pause bouffe...

-A moins de profiter pour visiter les stocks du café...

-On verra si le client est d'accord d'attendre sur tes travers boulimiques... ,

Le bruit strident de la sirène croît lentement, couvrant petit à petit le bruit assourdissant des turbines, la vieille Jigouli s'enfonce dans un tunnel de flocons serré. La nuit ne fait que commencer.

I. L'histoire dans ses grandes lignes

Le premier client de la soirée est une vieille connaissance des PJ, **Papa Oleg**, un journaliste de TV Glasnost (une des chaînes locales), bien connu des urgentistes pour avoir travaillé à une époque pour Blijni, mais qui arrive en fin de carrière. Son

malaise est dû à l'absorption d'une vodka de contrebande à la composition douteuse. Sa mort imprévue pour cause d'allergie à un des composants de la boisson va obliger les PJ à enquêter sur cette vodka, la chaîne de TV accusant Blijni de faute professionnelle crée ainsi une opinion fort défavorable au service et dope la concurrence qui n'en a pas besoin.

II. Un chien écrasé peut en cacher un autre

Papa Oleg est un vieux journaliste dont les meilleures heures sont bien passées. C'est un pilier du café Boulgakov (établissement assez proche de l'hôpital et lieu de rencontre des urgentistes) ou il fait souvent la fermeture. Grand buveur devant l'éternel, c'est un alcoolique "social", une figure aimée des habitués. Trop vieux pour continuer à couvrir l'actualité brûlante, il s'est vu confier une enquête sur une soi-disant pollution d'une distillerie pas très légale et a levé un lièvre bien plus chaud que prévu, soit la production d'une vodka à fort taux d'accoutumance. Plus vraiment habitué à enquêter sur des sujets chauds, il s'est fait repérer par les hommes de main du propriétaire et avant d'avoir découvert quoique ce soit de sérieux, il s'est fait coincer, on l'a drogué et saoulé avant de le larguer devant le café Boulgakov, où le dernier verre de la soirée l'a plongé dans un coma éthylique néfaste.

III. La Vodka Neva

L'alcool et la misère sociale ont toujours fait bon ménage. Devant les problèmes endémiques d'approvisionnement des commerces locaux en diverses denrées, **Sergueï Ivanov**,

baron local de la pègre, a eu l'idée de monter une distillerie et "d'améliorer" la recette traditionnelle de la vodka en lui ajoutant quelques adjuvants chimiques provocants une accoutumance rapide à son produit (histoire de fidéliser la clientèle). Pour ce faire il a engagé **Alexander Sukov**, chimiste connu pour avoir trempé dans la confection de drogues illégales. Son affaire est vite mise sur pied, grâce entre autre à la complaisance de **Micha Paderevski**, préfet local aux dents longues qui a besoin de fonds pour ses ambitions politiques (soit la Mairie de Moscou). Malheureusement, des habitants du quartier se sont plaints d'émanations nauséabondes et de pollution du sol autours de la distillerie (des chiens et chats sont morts en buvant l'eau contaminée des flaques du terrain entourant l'usine). L'affaire, sans soulever les passions, est quand même arrivée aux oreilles de TV Glasnost et *Papa* Oleg a été désigné pour voir s'il y avait matière à reportage.

Papa sans le savoir, a réussi à débarquer alors que le chimiste Alexander Sukov faisait une visite de contrôle des installations. Craignant d'avoir été reconnu, ce dernier a préféré séquestrer *Papa*, le droguer et le saouler pour éviter tout souvenir cohérent.

Largué vaseux dans la ville, *Papa* est allé se remettre les idées en place au café Boulgakov, où un dernier verre (celui de trop) l'a plongé dans un coma éthylique, dont malheureusement il ne ressortira pas vivant pour une bête histoire d'allergie avec une des substances chimiques entrant dans la composition de la vodka Neva.

IV. La longue nuit commence

1. Les PJ sont appelés pour un coma éthylique au café Boulgakov, lieu bien connu des urgentistes. Quand ils arrivent sur place ils

ont la surprise de voir que le client est une tête connue, *Papa* Oleg, vieux reporter de TV Glasnost et ancien urgentiste. Son état est sérieux, mais un rapide diagnostic laisse penser que son cas n'est pas désespéré. La prise en charge ne devrait pas poser de problème, les habitués de l'endroit donnant même un coup de main pour le charger dans l'ambulance. Néanmoins, sur le trajet vers l'hôpital, l'état du patient décline rapidement et une assistance respiratoire devient nécessaire, le cœur faiblit et finalement c'est un patient dans un état critique qui est déposé à l'hôpital. Quelques minutes après son admission il meurt. Les PJ devraient être sous le choc (et n'hésitez pas à leur laisser croire qu'ils auraient pu peut-être en faire plus pour éviter l'issue fatale).

2. Néanmoins, les circonstances ne leur laissent pas le temps de se morfondre, la Centrale les appelant déjà pour un accident de voitures impliquant 4 véhicules. La scène est chaude, un des véhicules est en feu et les pompiers luttent pour éviter la propagation des flammes dans les alentours. L'arrivée de Last Chance, ne fait qu'à ajouter au chaos ambiant et finalement la situation réclame autant de sens de la diplomatie que de qualités d'urgentiste. Profiter de cette intervention "classique" pour chauffer les PJ et les préparer à la suite du programme en leur laissant croire à une histoire d'affrontement avec la concurrence. Pousser pour que Last Chance insiste pour récupérer les blessés (une des voitures impliquées est celle d'un employé de l'ambassade allemande qui réclame à corps et à cris d'être pris en charge par "sa" compagnie). Alors que l'affaire s'apprête à tourner au vinaigre (rouge), un des pompiers réclame l'assistance des PJ pour un incendie qui vient de se déclarer à la distillerie Neva.

3. L'incendie de la distillerie se révèle être assez complexe à gérer, les PJ arrivant avec les renforts pompiers et devant intervenir dans une zone pas vraiment sécurisée. Un veilleur de nuit est gravement brûlé, un pompier est atteint sérieusement aux voies respiratoires et deux autres pompiers nécessitent une assistance sur place, à dire vrai l'atmosphère est suffocante et sans équipement de type masque à gaz il n'est pas possible d'intervenir sans risque. Une deuxième unité de Blijni arrive en renfort, en même temps que Sergueï Ivanov (patron de la distillerie) dans sa limousine allemande flambant neuve et lourdement blindée. La présence d'Ivanov ne fait que compliquer le travail de tout le monde et les PJ devraient vite le prendre en grippe (c'est le prototype du parvenu grossier).

L'incendie est le résultat de mois de frustration d'un voisin éconduit et rudoqué par les hommes de main d'Ivanov. C'est la capture de *Papa Oleg* et ses cris de protestation qui ont fait craquer *Basile Rigine*, qui ne supporte plus la pollution de la distillerie et la loi du silence imposé par les gros bras du mafieux. *"Un jour je lui foutrais le feu à cette usine!"* (propos tenu par Basile dans le bar Eltsine à plusieurs reprises)

La nuit des PJ se termine comme un mauvais rêve et c'est en mode automatique qu'ils devraient rejoindre leurs logements.

V. Douche froide au réveil

La nouvelle journée commence par une convocation dans le bureau de leur supérieur, qui les reçoit avec la TV allumée sur TV Glasnost (en fait c'est un enregistrement des nouvelles de la mi-journée). Il est furieux. Sur l'écran on peut voir *Natascha Pavlova* faire l'oraison funèbre de *Papa Oleg* et surtout mettre

en avant l'incompétence des urgentistes de Blijni comme la cause du décès de son "estimé" confrère. S'en suit une attaque virulente sur la fiabilité très médiocre de la corpo et la mention de quelques interventions malheureuses (si précédemment les PJ ont foiré une mission, n'hésitez pas à l'inclure dans les exemples cités).

Leur chef demande sèchement des explications et après quelques secondes de réflexion, la sanction tombe immédiatement: les PJ sont mis à pieds avec pour tâche, s'ils tiennent à retravailler avec la corporation, de faire la lumière sur les événements de la nuit passée.

L'enquête

NB : les PJ ne sont pas des policiers et l'enquête qu'ils peuvent mener dépend plus de leurs capacités à collaborer avec d'autres personnes (hôpital, TV, voisins, milice ou autre), que de leur autorité. Ils devraient obtenir plus d'aide en la jouant profil bas ou en évoquant leurs actions d'urgentistes, qu'en se faisant passer pour des policiers qu'ils ne sont pas. L'utilisation de pots-de-vin est hautement recommandée dans une société où face à un système défaillant, la corruption reste un des meilleurs moyens d'obtenir ce que l'on cherche.

Les différentes pistes possibles:

L'autopsie:

Blijni a demandé une autopsie pour comprendre les causes du décès. Sans trop de problème les PJ devraient pouvoir obtenir les informations du légiste de l'hôpital. La mort est partiellement liée à l'absorption d'alcool. Des traces d'un barbiturique sont présentes dans l'organisme, mais c'est visiblement une

embolie pulmonaire due à une réaction allergique qui a été déterminante. Le légiste estime que la substance chimique ayant provoqué l'allergie était présente dans l'alcool et n'a rien à voir avec les barbituriques. Cette substance chimique s'apparente à la composition de certaines drogues de synthèse trouvables sur le marché noir.

L'analyse d'une bouteille de vodka Neva révèlera la présence de la substance allergène responsable de la mort de *Papa*.

TV Glasnost:

Les PJ ont fortement intérêt à essayer de s'attirer les bonnes grâces de Natascha Pavlova et de l'associer à leur enquête.

Papa Oleg devait enquêter sur des accusations de pollution sauvage de la distillerie Neva et aurait dû se rendre sur place dans la journée précédente. D'après Natascha, Sergueï Ivanov, le patron de la distillerie, serait une des figures montantes de la pègre locale. Il aurait des connections avec **les cosaques de la Moskova**. D'après les premières constatations de la milice, l'incendie de la nuit précédente serait d'origine criminelle.

Enquête sur place (distillerie) :

Les voisins : ils ont plusieurs fois posé plainte pour pollution contre la distillerie mais la préfecture n'a jamais donné suite (grâce à l'intervention de Micha Paderevsky). Une bande de petite frappe, les cosaques de la Moskova, a fait régner un climat de terreur après les premières plaintes et rôde régulièrement dans le quartier (si les PJ sont très forts ils apprendront que le gang rackette les commerçant locaux et oblige les épiceries et bar environnant à vendre de la vodka Neva).

Préfecture:

La distillerie n'a jamais reçu de visite de la commission

sanitaire et son permis d'exploitation n'a été signé que le lendemain de sa mise en service.

Une fin heureuse ?

Forts de ces différentes pistes, les PJ devraient avoir suffisamment d'argument pour convaincre leur supérieur de les réintégrer, bien que ce dernier les encourage de bien vouloir convaincre TV Glasnost de rendre l'affaire publique. Si les PJ ont réussi à collaborer efficacement avec Natasha Pavlova, elle sera heureuse de faire "un grand coup" et se montrera très pressée de révéler toute l'histoire au public.

Etrangement, l'émission ne passe pas le lendemain pour des raisons "techniques", et Natasha devient soudain inatteignable. Micha Paderevski est entré en scène pour étouffer l'affaire et a chaleureusement encouragé le directeur de TV Glasnost à s'intéresser à autre chose. Une petite équipe des cosaques de la Moskova est allée dire bonjour à Natascha et depuis celle-ci a revu ses prétentions de grand reporter à la baisse. Les PJs auront eu aussi la mauvaise surprise de se trouver nez à nez avec une petite troupe de cosaques un petit matin après une longue nuit. S'ils se taisent et s'occupent de leurs affaires, les cosaques les oublieront, sinon voilà une bonne raison d'impliquer les joueurs dans une série d'aventures mélangeant interventions classiques, conflit avec la maffia locale et scandale politique.

Les protagonistes

Papa Oleg : journaliste en bout de course, préférant la vodka aux scoops médiatiques. Habitué du café Boulgakov, il est bien aimé de tous pour ses anecdotes de son passé urgentiste et

pour son art consumé d'offrir des tournées à ses amis (son sens de l'amitié est large).

Un ours de 60 ans, 1m90, une crinière de lion blanche hirsute, un visage strié par la couperose, c'est une figure paternaliste à qui on a envie de donner de grandes accolades sonores.

Natascha Pavlova : jeune journaliste convaincue de sa mission d'information, ambitieuse et un brin manipulatrice, elle veut son scoop pour pouvoir prétendre à un job plus prestigieux que TV Glasnost.

Une grande fille brune âgée de 28 ans, c'est une belle femme qui le sait et qui aime en jouer.

Sergueï Ivanov : Boss maffieux, règne sur la banlieue est de Moscou, très gourmant c'est un parvenu sans aucun scrupule, qui pense que tout s'achète ou se brise.

Homme de 45 ans, playboy un peu sur le retour, dont l'embonpoint commence à nuire à son ancienne carrure de boxeur d'élite. Rustre, violent et parvenu c'est un archétype du maffieux russe.

Alexander Soukov : chimiste au lourd passé, il a trempé dans la plupart des affaires de drogues clandestines des dix dernières années, a fait de la prison (mais pas longtemps) et ne cherche que le profit sans soucis des conséquences. Homme "traqué", il vit dans une paranoïa constante et ne se déplace qu'en compagnie de ses deux gardes du corps.

Un rat de laboratoire, âgé de 35 ans, un physique longiligne, des yeux fuyants derrière ses lunettes et air traqué permanent

qui ne disparaît que lorsqu'il est contrarié et qui le rend violent et colérique.

Les cosaques de la Moskova : gang nationaliste servant d'hommes de main, de raquetteurs et de distributeurs de vodka pour le compte d'Ivanov. Tendance ultra-violent.

Micha Paderevski : Préfet et aspirant maire, il a compris depuis longtemps que la corruption est un moyen efficace et nécessaire pour toute carrière politique. Suffisamment intelligent pour se préserver, il a toujours su effacer les preuves de ses magouilles.

Un bel homme de 50 ans, cheveux grisonnant et barbe soignée poivre et sel, c'est un homme qui use de son charme et de sa gueule d'ange pour masquer des ambitions et une absence de scrupule qui dépassent de loin la norme (déjà tolérante en Russie).

Basile Rigin : voisin excédé de la distillerie Neva (et grand consommateur de vodka), aime un peu trop jouer avec des cocktails Molotov et responsable de l'incendie.

Vieil ouvrier de 50 ans usé par la vie en usine, noyant son mal-être, ses frustrations dans de trop grandes quantités d'alcool et utilisant sa femme comme souffre-douleur un peu trop souvent au goût de des voisins.

Oliver Vulliamy

LUTTE D'INFLUENCE

Ce scénario s'adresse à des joueurs débutants, au moins à un équipage débutant chez Blijni, mais ayant quand même en tête l'imagerie développée dans Sovok pour ce qui est de l'environnement (Moscou) et des ramifications du pouvoir (des mafias aux grands industriels). Une première approche du monde est donc nécessaire.

La linéarité proposée dans la présentation n'est pas forcément directement appliquée à la façon de jouer ce scénario. Bien entendu la trame suit un cheminement prédéfini mais autour de ça le maître de jeu doit pouvoir jongler avec les différents composants.

Synopsis

Les personnages, des « bleus », sont en attente au QG de Blijni, près de Saoul quand un appel survient à propos de six victimes. Le patron dépêche les PJ sur les lieux en soutien d'une équipe de vétérans déjà en route. Sur place, tout ce petit monde se retrouve débordé par une situation qui n'est pas du tout celle annoncée. Il va finalement falloir faire avec une organisation mafieuse tchétchено-géorgienne, avec « Last Chance » qui n'envisagera même pas l'idée que Blijni soit étrangère à l'affaire qui vient de se passer (cf. « histoire »), et comme si cela ne suffisait pas, viendra se joindre à la pléiade des intervenants, un petit chef mafieux très influent et ivre de colère.

Rejoindre l'hôpital central ne suffira pas à assurer la tranquillité des personnages. Ils devront démêler cet imbroglio et identifier

clairement les coupables, sans quoi ils risquent bien de devenir les futurs patients de leurs collègues.

Histoire

La nuit moscovite s'agit. À quelques pas de la Place Rouge, une toussovka tourne mal. Alcool + alcool + drogue + alcool et voilà deux jeunes pleins d'hormones au tapis. Les organisateurs de la soirée appellent Last Chance. Arrivés sur place, les Yankees ne trouvent pas les deux blessés décris mais bien une trentaine de personnes des deux sexes qui les agressent. Les américains en élimineront une dizaine avant de succomber. Sur ces entrefaites, Blijni reçoit un appel concernant six personnes qui seraient en arrêt respiratoire (les six faisant partis de l'action précédente, les arrêts respiratoires sont définitifs pour cause de balles de gros calibres). Saoul dépêche deux équipes sur place : une de vieux briscards et une de jeunes bleus (les PJ).

Lorsque les deux Jigoulis arrivent sur place, le personnel de Blijni se trouve en fait devant seize corps dont onze morts. Parmi les cadavres, les corps d'un équipage de Last Chance mais point de Vertigo. L'équipage expérimenté de Blijni s'occupe des blessés les plus lucratifs, heu, les plus graves alors que l'équipage des personnages prend en charge les victimes plus légèrement atteintes. Parmi les blessés embarqués par les PJ se trouvent deux des assaillants ayant fait le coup de poing contre Last Chance. L'un d'eux est un hypocondriaque qui est complètement affolé par ses blessures. Contre l'assurance d'être soigné en premier, il est prêt à s'épancher sur l'affaire. Ces révélations amènent les personnages sur la piste d'Atalnéov, une organisation Tchétchено-Géorgienne (pas courant comme alliance !) dont les agissements les touchent

directement. Cette organisation mafieuse s'est fixée pour but de régner sur le marché supposé lucratif des interventions d'urgence en déboulonnant Last Chance et Blijni. Comme ils ne sont pas complètement stupides, ils ont bien l'intention de le faire avec le meilleur matériel et la meilleure technologie sur la place et c'est pour ça qu'ils ont monté cette action commando contre une Vertigo, afin de la démonter pour ensuite la copier en série. Mais les méthodes de Blijni sont aussi dans le collimateur : comment une petite structure pareille peut-elle encore tenir le coup ? La Jigouli des PJ sera-t-elle la prochaine cible ?

Pour couronner le tout et amener une vraie touche « quel bordel ! » à l'ensemble, le bonheur des personnages sera complet quand ils apprendront que parmi les victimes se trouve le corps de Ievgueny Karelovitch, fils d'un Botchya des plus influent, Karel Ourlenko. Le jeune homme était là pour dealer des drogues diverses et variées ainsi que toutes sortes d'alcool, ce qui en fait est le domaine d'activités de son père. Ourlenko n'aura de cesse de venger la mort de son fils en s'en prenant à tous ceux qui, de près ou de loin, sont mêlés à l'affaire. Il les fera pourchasser pour obtenir des renseignements puis éliminera les responsables –le gang Tchétchéno-Géorgien- à grand renfort de trachéotomies réalisées à la pioche.

Le gang Atalnéov regroupe des durs dénués de morale élémentaire, mais ce n'est rien comparé à ce que la douleur peut faire réaliser à Ourlenko.

Intro / Prologue

Une Jigouli, quelque part au dessus du quartier Kitaï Gorod.

- En attendant, il est bientôt cinq heures, la fin de la nuit

approche et on a toujours pas fait un Eurouble...

- Ouaip... Vache zdroovie tovarichs !
- Et voila ! Deux jours qu'on traîne sans faire un patient et lui il se rince à la vodka ! Hé ! Regarde où tu vas, fais au moins gaffe aux immeubles !
- Da ! Da ! T'inquiètes pas, je maîtrise !
- Tu parles ! La descente de ta bouteille tu maîtrises oui ! Putain ! Saoul pourrait nous trouver un pilote qui ne soit pas déjà à trois grammes au réveil !
- Hé tovarich infirmier, si tu veux tu prends ma place... Au moins je pourrais boire ma bouteille tranquille...
- Espèce de...

« crrr... personnes en arrêt respiratoire... crrr... rue de la Pravda, à l'angle de la place Rouge... crrr... Confirmez !... crrr... »

- Yeah ! Les affaires reprennent ! s'exclame Pavel Chrisow, soldat du bord.

« crrr... Je répète... six personnes en arrêt respiratoire, à l'angle de la rue de la Pravda et de la place Rouge... crrr... »

- Reçu ! Ici docteur Illona Kernienko, on y va ! S'il y a autant de victimes faudrait nous envoyer de l'aide !
- Crrr... Da ! Il reste une équipe de bleus, je vous les envois en renfort. Crrr... ,

Imbibé ou pas, Youri Feronov se glissa immédiatement dans son costume de virtuose du pilotage. Les toits lépreux du sud-est laissaient graduellement la place à des couvertures en bon état et surtout plus hautes à mesure que le bolide qu'était devenu la Jigouli approchait de la Place Rouge. Enfin, bolide,

autant que faire se peut avec cet engin démodé du siècle dernier ! Mais Youri savait faire preuve d'une grande adresse pour mener le véhicule entre les corniches.

Les lumières de la Place Rouge servaient de phare à la Jigouli et il ne fut pas difficile de localiser l'endroit annoncé par Saoul. Feronov fit stopper le véhicule si brutalement que, mis à part Ioulia Zdenkova, la mécanicienne de bord, tous furent catapultés contre la cabine.

‘ – Accrochez-vous ! On descend ! hurla ensuite Youri. ’

La Jigouli lança trois coups de sirènes pour avertir puis le pilote posa le véhicule sans plus se soucier que le terrain soit dégagé ou non. Après tout, il y avait urgence !

Acte 1

(Vous trouverez à présent une mise en situation des différents actes du scénario puis la scène principale de l'acte décrite en substance. L'ordonnancement précis est laissé à l'appréciation du maître de jeu qui pourra ainsi articuler le scénario comme il le souhaite).

Les personnages sont au QG de Blijni lorsque l'appel concernant les six personnes parvient. Ils assistent également à la discussion qu'échange Saoul avec l'autre Jigouli. Aussi sur un seul signe du patron, ils savent où aller.

L'adrénaline le dispute à la motivation, c'est leur première sortie réelle, s'entend pour aller secourir des victimes « en solo ».

Scène : tellement excité par l'intervention, le pilote peut commettre une erreur. Un jet de pilotage au moment du décollage peut être le bienvenu (avec un tout petit malus pour l'occasion.). Si c'est raté, on se calme et on recommence, normal cette fois-ci.

Note : si les PJs ne sont pas des purs bleus, ce jet peut être occasionné par un retour d'entretien du véhicule.

Le trajet est assez rapide pour que les personnages ignorent la beauté de la Place Rouge illuminée (enfin, pour ceux qui ont vue sur l'extérieur). Arrivés à l'angle de la rue de la Pravda, le doute n'est pas permis quand à l'endroit où intervenir. Une foule de trois ou quatre cent personnes est massée dans la rue. Se poser ne sera pas chose aisée tant les gens se moquent de ce qui se passe en l'air.

À peine au sol, en train de se demander comment sortir et sécuriser la zone, les PJ déjà à l'extérieur pourront assister à l'atterrissement peu conventionnel de la deuxième Jigouli. On doit certainement aux personnages qu'il n'y ait pas de blessés parmi la foule.

Se saluant à peine, les deux équipages arrivent à dégager la zone où se trouvent les victimes.

Si les personnages sont des jeunes loups aux dents longues, ils ne seront peut être pas d'accord de laisser l'initiative au « vieil » équipage. C'est un premier point à régler avec un maximum de diplomatie.

La zone d'intervention dégagée, les personnages peuvent dénombrer seize corps dont onze s'avèrent rapidement décédés. Les cinq autres sont plutôt légèrement touchés mais ont sombrés dans l'inconscience.

Les hommes de Blijni commencent à s'occuper des blessés.

Décor : la Toussovka organisée là n'était pas une simple fête d'étudiants. Le bâtiment n'est pas à proprement parler une friche industrielle mais l'ancienne affectation manufacturière ne fait aucun doute. Toute la construction de briques rouges, sur trois niveaux, qui fait l'angle avec la Place Rouge était « réquisitionnée » par les fêtards. Une sono généreuse aux immenses murs d'enceintes disputait la place contre le mur sud à une buvette fournie comme un grand magasin de l'ouest. Il est clair qu'une très grande partie de l'alcool consommé sur place est entré en contrebande. L'éclairage d'ambiance, outre les effets de la sono, est assuré par une cinquantaine de torches. La musique est en sourdine et il reste, à vue de nez, encore 2 000 à 2 500 personnes dans le bâtiment (toutes ont entre treize et vingt-cinq ans). La rue qui borde la façade est assez large et sur le trottoir d'en face se trouvent des immeubles d'habitation. Il semble impossible de mettre la main sur les organisateurs de la soirée. Les sous sols sont occupé par une faune encore moins recommandable, constituée principalement de drogués complètement partis et de prostituées occasionnelles qui squattent un coin de béton.

Au fur et à mesure que les PJ rassemblent les corps, ils se rendent compte que certains d'entre eux portent ce qui semble être l'uniforme de Last Chance. C'est confirmé par leurs papiers d'identité et les témoignages de la foule.

Sur un jeune homme d'une vingtaine d'année, porteur d'une blessure par balle qui lui aère l'œsophage, les personnages trouvent des papiers au nom de Ievgueny karellovitch, environ 40 000 Eurobilles ! Et assez de came pour envoyer la foule sur orbite.

Si les personnages n'ont pas un fond 100% honnête, après tout il faut bien se débrouiller pour survivre, ils peuvent s'emparer

de l'argent. La manipulation sera plus délicate avec la drogue (plein de petits sachets et pour en faire quoi ? revente ? c'est très risqué...).

Note : Il est d'ailleurs étonnant qu'il ait encore tout ça sur lui. Si c'était lui le dealer attiré de la soirée, alors pourquoi personne ne l'a dépouillé après sa mort, il était connu. Cela veut peut-être dire que c'était aussi un personnage important et respecté, comprendre protégé. Plusieurs numéros sont enregistrés sur son portable, dont un marqué « papa ». Les PJs pourront ainsi apprendre que le jeune homme était le fils de Karel Ourlenko. Le Botchya d'abord surpris d'être joint sur ce numéro restera sans voix à l'annonce de la mort de son fils. Son esprit mécanique prendra ensuite le dessus. Il demandera expressément que le corps de son fils ne soit pas emmené.

Témoignages : différents témoignages peuvent venir décrire le déroulement des évènements aux personnages

- tout se déroulait pour le mieux lorsque deux mecs ont fait un malaise.
- Les organisateurs ont contacté Last Chance qui est arrivée trois minutes après.
- Les malades furent chargés et c'est alors que l'enfer se déchaîna.
- Sortis de la foule, une vingtaine de mecs en treillis, armés d'automatiques, de fusils à pompe et fusils d'assaut s'en prirent au personnel urgentiste. Les deux blessés qui n'en étaient pas oeuvrèrent de l'intérieur et les Américains furent massacrés (non sans avoir descendu quelques assaillants et autres badauds).
- Les assaillants disparurent aussitôt, sauf quatre qui, après avoir dépouillé les gars de Last Chance, récupéré les armes de leurs potes, montèrent dans la Vertigo et

- s'enfuient avec.
- Parmi les victimes « innocentes », Ievgueny est bien un dealer, mais pas n'importe lequel. C'est le fils d'un gros trafiquant d'alcool et de drogue (Da ! Karel Ourlenko).
- Aucun signe distinctif sur les corps des assaillants. Une autopsie pourrait peut-être en dire plus.

L'autre équipage de Blijni embarque un mort aux poches pleines (pour l'instant) et un blessé grave, puis s'envole en laissant aux personnages la responsabilité des quatre blessés restant. Difficile de les caser tous les quatre... Mais bon...

Si les PJ se demandent quoi ou comment faire, au maître de jeu de jouer la petite voix de la conscience professionnelle pour qu'ils embarquent les quatre jeunes hommes.

Si les personnages se demandent quoi faire des cadavres qui restent, ils peuvent toujours se rabattre sur Saoul qui fera intervenir une société sanitaire quelconque.

En laissant les trop rares sièges aux blessés et les brancards rangés, cela doit être jouable. Après tout, il n'y a pas d'agonisant dans le lot.

Les personnages rejoignent donc la Jigouli et embarquent les quatre patients.

C'est au moment où le militaire (enfin, le dernier PJ) s'apprête à remonter que les choses tournent mal.

Acte 2

Une grêle de balles s'abat sur la Jigouli. Les détonations d'armes automatiques proviennent de l'un des immeubles

d'habitation.

Si les personnages sont inconscients, ou n'apprécient pas bien la situation, ils peuvent bien sur descendre et aller voir à pied ce qu'il se passe. Ce n'est peut-être pas la bonne solution. Mieux vaut s'en remettre au blindage de l'ambulance. Le décollage peut être brusqué pour échapper à ce canardage en règle.

Note : la Jigouli est prise sous le feu de trois tireurs, issus du commando précédent. Ils ont investi cet appartement du sixième étage après avoir tué les quatre occupants. Ils n'ont pas l'intention d'arrêter l'ambulance mais bien d'essayer de l'endommager ou de la ralentir pour laisser à leurs potes le temps d'arriver avec la Vertigo.

Une des turbines de la Jigouli est touchée et victime dès lors d'un dysfonctionnement anarchique. À chaque tentative de manœuvre brutale, d'accélération trop forte ou autre cascade, lancer un jet de pilotage avec deux niveaux de malus. En cas d'échec, la manœuvre est simplement interrompue par faute de la turbine qui se coupe. Elle peut redémarrer à la sollicitation suivante mais l'action liminaire est perdue.

Scène : la Jigouli s'élève tandis que crépitent encore des balles sur le blindage. Alors que les personnages se croient tiré d'affaire, lorsqu'ils passent la limite des toits, ils peuvent décider de mettre directement le cap sur l'hôpital. C'est à ce moment qu'intervient la Vertigo dérobée si violemment à Last Chance. Elle percute le véhicule des PJ.

Fort heureusement, le pilote est loin d'être un as et les personnages ont toutes les chances de se défaire de l'importun au bout de quelques minutes. Bien entendu, quelques minutes peuvent suffire à provoquer un crash. Et dans tous les cas nous avons là une scène de poursuite intéressante à gérer

Le ballet rythmé par les deux ambulances étonne ou occupe les quelques badauds présents sur la Place Rouge à cette heure avancée de la nuit, enfin, ceux qui ne cuvent pas complètement.

À supposer que les PJ parviennent à s'en sortir, ils peuvent reprendre leur route vers l'hôpital tandis que la Vertigo se pose sans douceur sur l'immense place.

Lors de la fusillade, si une touche a réussi à percer la protection de la Jigouli, alors il y a une chance sur deux que l'un des PJ soit touché, sinon c'est l'un des blessés.

Mis au courant de la situation, Saoul aura une phrase héroïque : en substance, « démerdez-vous ! ». Il ne peut de toutes façons pas faire grand-chose.

Décor : dès que se présente un moment de calme dans l'ambulance, un des blessé s'adresse directement au médecin du groupe, ou à l'infirmier, en aucun cas au militaire. Il s'agit d'un membre du commando qui a attaqué l'équipe de Last Chance.

Le type est affolé à la foi par ses blessures (qui restent superficielles) et par l'attaque de ses anciens compagnons d'armes. Il n'y va pas par quatre chemins :

« Je dois vous parler, je sais qui est responsable de tout ce bordel ! Il y a un autre... »

Et bien entendu c'est lorsque ce témoin s'apprête à livrer ses premières informations que le temps change.

Scène : Il se passe moins de deux secondes avant qu'un autre parmi les blessés ne se lève, sorte une lame d'une taille respectable et tente de tuer le « repenti » par un égorgement de belle facture.

Ce deuxième individu est lui aussi membre du commando, mais il n'a pas du tout l'intention de se confesser et encore moins de laisser un « traître » lâcher trop d'informations.

Nul doute qu'un affrontement au sein même de la Jigouli va laisser des souvenirs impérissables... aux survivants.

Le mec au couteau est pris de frénésie et mouline dans tous les sens avec son arme. C'est donc risqué et dangereux pour tout le monde

Le forcené mis hors de combat, le vol reprend sa direction d'origine, droit sur l'hôpital. Les personnages peuvent penser à soigner les différentes blessures mais aussi à interroger l'homme qui avait des révélations à faire.

Informations : le blessé, Fiérovan Abachidze, confesse avoir fait partie du commando qui a attaqué l'équipage de Last Chance pour s'emparer de la Vertigo. Il est originaire de Soupsa mais travaille (ou travaillait) pour une organisation mafieuse basée pour partie à Tbilissi et pour une autre à Grozny. Cette alliance mafieuse entre les voisins Tchétchènes et Géorgiens laisse penser à une grande puissance financière et une forte influence sur « le milieu ». Atalneov (nom de cette association criminelle) est dirigée conjointement par Colazo Chevardnadzé, de la famille de l'ancien président Géorgien et par Aslan Maskhanatov qui rêve de se faire élire président de Tchétchénie. Atalneov cherche à prendre le contrôle des interventions d'urgences sur Moscou. Pas pour ce que cela rapporte mais surtout pour être implanté en Russie, ce que jusqu'ici les mafias russes lui ont toujours interdit. Une fois

dans la place, Atalneov espère bien pouvoir faire prospérer ses trafics et autres activités criminelles sur le territoire russe. S'en prendre à Last Chance était principalement le meilleur moyen d'obtenir du matériel haut de gamme. Les ateliers et usines en Tchétchénie et Géorgie se chargeront par la suite de fabriquer le nécessaire.

La base d'Atalneov à Moscou se trouve au monastère Denilovskij, au sud près des rives de la Moskva. Fiérovan ne se fait pas prier pour livrer tous ces détails, il semble penser que ses ex employeurs veulent l'éliminer. Il désire donc se mettre sous la protection de quelqu'un (à ce stade, peu lui importe qui). La mafia Tchétchénо Géorgienne entretient une vingtaine d'homme au monastère.

Si jamais Fiérovan est tué avant de pouvoir livrer ses informations, on peut deviner son origine géorgienne par un paquet de cigarettes de là-bas et éventuellement localiser le monastère par deux barres de pâte de fruits au nom de la congrégation et portant le pictogramme des lieux.

À ce stade, les personnages ne devraient plus trop savoir où ils en sont. Les blessés à amener à l'hôpital, les attaques, les révélations de ce Abachidze...

S'ils décident de se « couvrir », ils doivent alors mettre Saoul au courant. Mais de toutes façons, il leur faut aussi rallier l'hôpital central.

Prévenir le patron de Blijni peut aussi permettre de faire préparer un comité d'accueil, version protection rapprochée.

Le seul écueil de cette démarche est que Saoul ne répond plus...

Acte 3

Alors que les personnages tentent de joindre leur patron, la Jigouli est de nouveau heurtée en plein vol, légèrement. De nouveau par une Vertigo. Des gars de chez Last Chance viennent se renseigner pour savoir si les PJs peuvent les éclairer sur ce qui s'est passé à la Toussovka. Les américains ne tenteront qu'une autre intimidation puis laisseront tomber, promettant que l'affaire n'en restera pas là. Les échanges radio sont fait en toute haine et les oreilles sont baptisées pour le compte.

Cela peut donner un moment intéressant de palabres, insultes et autres échanges en plein ciel.

Les personnages peuvent souffler en apercevant les premières lumières de l'hôpital.

La Jigouli des personnages se pose sur l'aire prévue à cet effet et les PJ se préparent à descendre et à transborder les blessés.

Si les joueurs hésitent encore sur la conduite à tenir, vis-à-vis des informations récoltées sur Atalneov, ils vont devoir se décider très vite.

Décor : l'immense façade de l'hôpital barre tout l'horizon vers l'ouest alors que le soleil se lève (à l'Est, ça n'a pas changé). La façade est percée des trois ouvertures principales des urgences, de l'entrée générale et bien entendu d'une multitude de fenêtre dans les étages. L'extérieur n'est pas engageant, ruiné par le temps, mais à l'intérieur des gens compétents essayent de faire correctement leur boulot, quand il y a de l'argent pour payer le matériel et les médicaments.

Note : si les personnages ne sont pas encore assez secoués par ce qui vient de leur arriver, c'est à désespérer et il faut mettre ce qui suit sur le compte de la tension nerveuse de leur première intervention. Les PJ peuvent remarquer que les urgentistes qui devraient normalement courir vers eux en roulant des brancards brillent par leur absence.

En fait la grosse surprise viendra lorsqu'ils verront apparaître Saoul par l'une des entrées des urgences. Puis juste derrière lui, deux hommes armés de pistolets mitrailleurs. Les deux hommes sont en costumes sombres, lunettes noires et portent des chaussures bicolores (bonjour le rétro !).

Le patron de Blijni, même s'il n'a pas l'air très à l'aise, n'est pas entravé. Le trio se dirige vers l'ambulance des personnages. Ce qui nous laisse juste le temps de définir qui est déjà dehors et qui est resté dedans...

Car l'enfer se déchaîne, et il vient d'en haut.

Scène : avec un fracas énorme, aussi soudain qu'assourdissant, deux armes automatiques de gros calibres crachent le feu depuis une Vertigo qui arrive en piqué, toutes sirènes hurlantes. Atalneov repasse à l'attaque et ne fait pas dans le feutré.

Saoul et ses deux « accompagnateurs » courent vers un abri puis les deux hommes ouvrent le feu sur la Vertigo.

Nul doute que les PJ vont eux aussi réagir. Néanmoins, la situation semble terriblement mal engagée lorsque la Vertigo libère neuf hommes lourdement armés, y compris un lance roquette.

L'intensité de l'affrontement fait qu'il semble durer une éternité alors qu'en fait, à peine deux minutes s'écoulent avant que l'un des Tchétchéno-Géorgiens n'épaulle le lance roquette.

Il ne faut pas hésiter à dramatiser ce moment.

Une explosion balaye de son souffle la place devant l'hôpital et réduit en miette les quelques trois cents fenêtres des trois premiers étages. Une grenade au C4 vient de réduire grandement les capacités offensives d'Atalneov, la Vertigo elle-même gît sur un flanc.

Le reste n'est qu'une question de minute. Les personnages doivent se demander ce qu'il se passe. Une réponse arrive sous la forme de deux Zil et d'un hélicoptère. Des véhicules blindés sortent Six hommes alors que l'hélicoptère se retire. Des toits de l'hôpital, cinq hommes font signe que tout va bien.

Ces hommes, « sauveurs providentiels » sont les employés de Karel Ourlenko. Il faisait surveiller la Vertigo par deux de ses hélicoptères et à mis son dispositif en place dès qu'il a été sur que les choses se termineraient près de l'hôpital.

Il était au courant de toute l'épopée des personnages car ayant investi les locaux de Blijni sitôt après avoir fait récupérer le corps de son fils. Ce qui explique également le silence de Saoul.

Les choses ne sont pas finies pour autant. Les blessés sont livrés aux urgentistes mais reste le cas de Fierovan Abachidze. Ourlenko le veut. La douleur de père que ressent le Botchya ne pourra s'apaiser qu'avec la mort de tous les responsables. Ourlenko entend bien exterminer la cellule moscovite d'Atalnéov mais n'hésitera pas à porter cette guerre des mafias à Grozny ou à Tbilissi si nécessaire. Pour cela il a besoin du repenti et assure tant Fierovan que les PJ qu'il ne lui sera rien fait et qu'au contraire une fois l'affaire réglée, ses services (informations) seront récompensées.

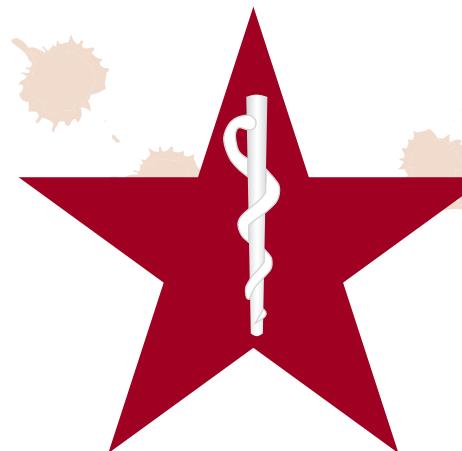
Les personnages gagnent avec Karel Ourlenko un contact, à défaut d'un protecteur, de haute volée. Un appui qui peut

s'avérer très utile par la suite (comme personnage intermittent ou récurrent dans une campagne).

Instantanés : *ces scènes ont été imaginées pour pouvoir se caser à divers endroits du scénario pour laisser toutes libertés selon les façons de jouer de chacun. Elles rajoutent des moments d'action ou de tension.*

- Acte 1 : alors que les personnages sont en train de charger les blessés dans la Jigouli, trois ivrognes faits comme des coings passent outre le marquage de sécurité et viennent taper la causette aux morts. Bien entendu cela s'envenime dès qu'un PJ veut leur faire quitter la zone. Une petite bagarre pour s'échauffer...
- Acte 2 : Le blessé (Géorgien) qui tente d'abattre Piérovan Abachidze avec une arme blanche peut aussi menacer tout le monde avec une grenade. Là forcément les choses seront bien plus délicates.
- Acte 3 : Il peut y avoir des échauffourée entre Saoul (plus les personnages) et les urgentistes lorsque le patron de Blijni voudra pénétrer dans la carcasse de la Vertigo pour y chercher d'éventuels objets de technologie américaine. Bien sur, un équipage de Last Chance arrivant pour « livrer » un patient aux urgences n'arrangera pas les choses.

Jean-Marc Dumartin



DROIT D'ASILE

Les urgentistes doivent récupérer une star de rock excentrique et capricieuse qui tournait un clip dans un des plus dangereux et miteux asile de Moscou. Et ensuite sortir de cet asile qui vient de tomber entre les mains d'un groupe de fous. En effet ils étaient en train de « livrer » un malade à l'asile Chekov quand il y a eût une panne de courant générale au cours du tournage. Et les cellules qui retenaient les malades les plus dangereux enfermés dans des caissons d'isolation sensorielle se sont ouvertes. Depuis c'est le chaos au sein de l'hôpital, et les PJ joueurs vont devoir sauver le maximum de gens. Mais face à eux il y a le personnel de l'hôpital qui applique la loi de l'isolement des « quartiers perdus ». La milice de Moscou qui tire d'abord et pose des questions ensuite. Et des fous parmi les plus dangereux de Moscou ; qui ont pris en otage une partie du personnel médical de l'hôpital. Les PJ joueurs se retrouvent alors piégés dans l'asile avec une star de rock toxicomane sur les bras, et des fous preneurs d'otages sur le dos.

Séquence pré-générique

Dans une luxueuse caravane, un gros balaise à l'air mexicain s'assoit lourdement dans son large fauteuil. Il allume avec un briquet recouvert d'ivoire un fin cigarillo, puis se saisit d'une antique télécommande à infrarouge, et appuie sur le bouton « play ». Sur la télévision grand écran qui occupe tout un pan de mur, on voit alors le tout premier clip de Marylin Spears. Debout devant l'homme il y a une jeune femme, qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la star américaine. Elle a le regard

baissé et porte un ensemble de lingerie fine des plus sexy. Sans dire un mot, le gros balaise regarde pendant quelques minutes le vidéo clip, puis éteint le téléviseur. Le regard triste et las, il finit par se retourner vers la jeune femme et lui dit d'un ton ferme : « **Tu sais ce qu'il faut faire, tu es bien sûr d'avoir tout compris ?** ». La fille acquiesce et lève les yeux vers lui. Puis il rajoute, en regardant fixement la future star : « **Tu verras, tout se passera comme prévu, et alors tu n'auras plus à vivre dans son ombre. Ce soir tu vas renaître.** »

Acte 1 : L'abus de jeux vidéo est dangereux pour la santé, à consommer avec modération.

Apparemment c'était un appel normal ; un type venait de se faire tabasser à la sortie du « Stalinoïd » ; une des plus grandes salles de jeux vidéo de Moscou. Les PJ sont arrivés les premiers sur les lieux, et ils ont récupéré le blessé. Qui est tombé dans le coma après s'être fait virer manu militari par les videurs. C'est un jeune type d'une vingtaine d'années, au visage maigre et blafard ; quasiment translucide, qui porte de petites lunettes noires et anorak militaire. Autrement dit c'est l'archétype vivant de la jeunesse perdue de Moscou. Il se nomme Dimitri Korolev et c'est un jeune fanatique de jeux vidéo ; si on en croit le nombre impressionnant de cartes d'abonnement qu'il a sur lui. Il souffre d'un léger traumatisme crânien ; qui en temps normal n'entraîne pas de coma aussi profond. Il fait peut être de l'anémie aiguë, ou il a de lourds antécédents médicaux. En tout cas, mis à part ses cartes d'abonnements, il ne possède aucun papier d'identité sur lui. Enfin ce qui est le plus étrange, c'est que de temps à autre il

marmonne quelques bribes de phrases ; incompréhensibles pour qui ne parle pas le chinois.

Comme d'habitude, une fois le « paquet » récupéré, les PJ doivent l'emmener vers l'hôpital le plus proche. Mais c'est au moment de négocier la descente vers le centre ville ; en direction de l'hôpital central de Moscou, que tout est partie en sucette. En pleine crise de manque, le jeune Dimitri a réussi à sortir de son coma. Et sans crier gare il se jette sur les PJ, avant de tenter d'ouvrir la porte du Jigouli. Faisant preuve d'une agilité et d'une férocité sans pareille, il parvient à se débarrasser des PJ sans aucun problème. Car il semble que Dimitri maîtrise à la perfection le wing-chun. Et tout PJ qui se trouve sur son chemin risque donc de se prendre une sérieuse raclée.

Quoiqu'il en soit, si jamais Dimitri réussit à ouvrir la porte du Jigouli en plein vol, celui-ci risque de s'écraser. Et seule une injection massive de calmants pourra sauver les PJ de la folie de Dimitri. A condition de lui mettre la main dessus assez longtemps.

Finalement, étant donné qu'ils ont un fou à bord, il vaut mieux rebrousser chemin et emmener Dimitri à l'hôpital psychiatrique Ievgeni Tchekov. Là où les moscovites les plus fous et les plus dangereux sont enfermés.

« mon nom est Suang, Lee Suang ».

Lee Suang est le héros d'un jeu vidéo qui fait fureur dans toutes les salles de jeux vidéo de Moscou. C'est un ancien soldat d'élite de l'armée chinoise, qui a été engagé par les services secrets de son pays pour mener à bien des opérations secrètes. Le problème c'est que Dimitri se prend pour Lee Suang, et il pense que les PJ sont des terroristes tibétains, qui déguisés

en infirmiers, tentent de l'enlever ! Les psychiatres moscovites parlent du syndrome de « ludo-schizophrénie aiguë ». Et dans ses crises de délire, le jeune Dimitri reproduit à la perfection les mouvements d'attaque de son héros virtuel. Qui est un expert en arts martiaux. Ce qui le rend donc très dangereux. Mais ça, les PJ vont vite s'en rendre compte.

Survolant les lieux en attendant qu'une piste d'atterrissement se libère, les PJ peuvent contempler la structure massive de l'impressionnant édifice hospitalier. C'est une ancienne prison datant de l'ère stalinienne, qui depuis une dizaine d'années a été reconvertie en asile psychiatrique. En effet, suite aux accords qui ont été signés avec l'Euro-Fédéral, tous les criminels de Moscou sont enfermés dans une prison expérimentale géante construite à Berlin. Les PJ n'ont pas l'habitude de se rendre à cet hôpital, mais ils peuvent de suite remarquer qu'une gigantesque bâche noire a été tendue au-dessus de la cour centrale. Ce n'est déjà pas normal, mais en plus on peut distinguer sous cette bâche de puissants projecteurs. Enfin sur le parking situé devant l'asile, on peut voir une dizaine de camions de transports et de déménagements.

Une fois arrivés dans le service des urgences, les PJ peuvent remarquer qu'il y a plus d'agitation qu'à l'accoutumé. Et il y a même deux gardes du corps américains en costard, qui montent la garde près de l'ascenseur. Ils ne diront rien si on les questionne, mais les internes diront aux PJ qu'une célèbre star de rock est en train de tourner son dernier clip dans l'établissement. Qui a donc été loué pour l'occasion par la production. Et la star en question c'est Marilyn Spears ; la plus déjantée des stars américaines. Qui veut frapper un grand coup afin d'assurer la promotion de son nouvel album. Ils n'en sauront pas plus, mais ici et là on peut remarquer du matériel

médical flambant neuf ; de marque américaine bien sûr.

D'ailleurs, sur l'unique écran de télévision du service des urgences, les PJ peuvent assister au tournage du clip qui est retransmis dans tout l'hôpital. Et se rendre compte que Marilyn Spears joue avec son groupe en plein milieu de la cour centrale de l'asile. Entourée de vrais fous maintenus sous camisole chimique, et aussi de faux fous joués par des comédiens de seconde zone. Ils n'y font pas attention tout de suite, mais à leurs côtés se trouve Ivan. Un gosse des rues, seulement âgé d'une quinzaine d'années, mais qui arbore un air de petit dur. Lui ne regarde pas la télévision, mais les deux gardes du corps américains. Qui eux font mine de ne pas le voir.

« je suis un bootleg vivant, pur produit des années « bastard pop » !

Marilyn Spears est une sorte d'hybride entre Marylin Manson et Britney Spears. Une jeune chanteuse de rock qui a un goût prononcé pour la provocation. Mais son producteur attitré ; le célèbre Luis Aston Villa, en a plus qu'assez des frasques de son ancienne protégée. Et il compte bien profiter du tournage de ce clip pour se débarrasser définitivement d'elle. Afin de la remplacer par un sosie plus « docile », qui travaille pour lui et la star depuis plusieurs années déjà.

Acte 2 : il faut sauver Marylin Spears

En attendant de remplir les formalités administratives, les PJ assistent au tournage du vidéo-clip, et soudainement tout s'éteint dans l'hôpital. Blackout total, suivi des premiers cris de panique. Et puis quelque chose se passe dans l'obscurité, et un des deux gardes du corps se met alors à tirer dans le tas.

Flash lumineux et lourdes détonations qui résonnent dans les couloirs. Et enfin la lumière revient, au fur et à mesure que les générateurs de secours prennent le relais.

Les PJ constatent alors qu'un des deux gardes du corps gît à genou au sol ; l'arcade sourcilière grande ouverte, et il pisse le sang. Plusieurs malades, leurs proches en visite, et des membres du personnel se sont jetés au sol. Et pendant que tout ce petit monde se remet de ses émotions, les deux molosses américains décident de se replier vers la cour centrale de l'asile. En menaçant quiconque essaye de s'approcher d'eux. Il va falloir aider les infirmiers à aider les blessés et à retirer les cadavres. Ce devrait leur permettre de piquer du matériel récent pour leur ambulance. Alors qu'ils commencent à s'activer, les PJ remarquent enfin le jeune gamins des rues qui reste debout au milieu du couloir ; un poing américain ensanglanté à la main droite

Puis alors qu'ils aident les membres du service des urgences, les PJ remarquent que le chef de service est pendu à son communicateur et il a plutôt l'air inquiet. D'ailleurs sur la télévision on peut voir que des fous très agités on envahis la cour centrale. Et bientôt ils entendent des pas, accompagnés de cris et autres gémissements, venir vers eux. Il semble que la coupure de courant à provoquer l'ouverture des portes des cellules des malades.

Le chef de service demande à certains aides-soignants de récupérer du matériel lourd. Et une infirmière se charge d'appeler la milice de Moscou à la rescousse. Quant aux PJ, ils sont libres de rester ou de prendre leurs jambes à leur cou. Mais quoiqu'ils fassent ils sont vite rejoints par les premiers fous qui déboulent dans le service des urgences, certains armés avec des tuyaux, d'autres avec des matraques électriques volées à

des aides-soignants. Et ils ont l'air vraiment, mais vraiment très énervés. Le combat semble donc inévitable, à moins que les PJ trouvent un moyen de calmer tout ce petit monde.

Quoiqu'il arrive, après que la situation soit retournée à la normale, on voit apparaître sur l'écran du téléviseur du service les visages de trois hommes. Certains des internes les reconnaissent alors, et la gorge nouée ils disent aux PJ que ce sont d'anciens spetnatz de l'armée russe. Qui ont été internés pour folie et traumatismes divers. Les trois vétérans déclarent avoir pris le directeur de l'asile en otage, ainsi que des membres de l'entourage de Marilyn Spears. Et en échange de la libération des otages, ils réclament que la République de Russie déclare à nouveau la guerre à la République de Tchétchénie. Pour finir, ils égorgent en public deux de leurs otages, avant de couper net la communication.

Le communicateur des PJ résonne alors et à l'autre bout du fil c'est Vladimir leur chef de secteur. Qui leur demande de retrouver à tous prix Marilyn Spears et de la sortir vivante de l'asile. En échange de quoi ils vont avoir de l'argent, beaucoup d'argent. Mais surtout la célébrité et la notoriété. C'est une offre alléchante, qui peut permettre aux PJ de faire la nique à Last Chance, mais c'est très risqué. Dehors on entend déjà le bruit caractéristique des aérogyres de la milice moscovite. Et après quelques minutes, les hauts parleurs hurlent dans la nuit, interdisant à quiconque de sortir de l'asile. Et ce jusqu'à ce que la situation soit revenue à la normale.

Acte 3 : offre exceptionnelle : deux Marylin pour le prix d'une !

Les PJ quittent le service des urgences et se lancent à la recherche de Marylin Spears. La seule piste dont ils disposent

c'est que la dernière fois qu'ils l'ont vu, la star était en train de répéter son morceau au milieu de la cour centrale. Mais il est difficile de remonter jusqu'à la cour, car en chemin on risque de croiser pèle mêle : des fous en vadrouille, des gardes du corps de la production paniqués et surarmés, des comédiens angoissés armés de scalpels, des commandos de la milice partis en repérage, des aides soignants sur les dents armés de matraques électriques et (ou) de lance fléchettes chargés de calmants.

Arrivés non sans mal dans la cour centrale, les PJ constatent que les fous qui y sont restés sont tous inoffensifs. Les plus dangereux ayant désertés les lieux depuis longtemps. Mais il n'y a aucune trace ni de Marilyn Spears, ni des membres de son groupe. En fait il n'y a plus aucun membre de la production sur place, à part un ou deux cadavres de techniciens. Par contre Les PJ peuvent essayer de la retrouver en se basant sur ce qu'ils savent de la pop star. Notamment son addiction à diverses drogues. Et justement certaines de ces drogues ont leur équivalent médicamenteux. Si jamais les PJ n'y pensent pas, faites leur faire un petit tour dans les loges situées à proximité de la cour centrale pour les en convaincre.

Les PJ se rendent donc à la pharmacie de l'hôpital, là où sont stockés les réserves de médicaments de l'asile. A première vue il n'y a personne, mais si les PJ inspectent les lieux ils vont retrouver Marilyn Spears. Couverte de sang et de vomissures, et complètement shootée, la star du rock gît tremblante et recroquevillée dans un placard. Elle est dans un état pitoyable, et un bref check up permet de voir tout de suite qu'elle est au bord de l'overdose. Il faut donc lui faire immédiatement une injection d'adrénaline, directement dans le cœur, si on veut la garder en vie.

Une fois remise de ses émotions Marilyn Spears semble ailleurs, et elle ne comprend rien de ce qui se passe autour d'elle.

Mais déjà les PJ sont rappelés à l'ordre par Vladimir qui leur demande où ils en sont. Les PJ lui annoncent alors la bonne nouvelle. Malheureusement leur conversation est interceptée par le service d'écoute des miliciens moscovites. Qui décident dans la foulée d'envoyer un de leurs commandos récupérer la star. Si les PJ sont attentifs ils peuvent remarquer que les parasites sur leurs communicateurs indiquent qu'ils sont sur écoute. C'est aussi à ce moment que les preneurs d'otages font à nouveau leur apparition, et annoncent aux autorités qu'ils détiennent Marilyn Spears. Et effectivement on peut aperçoit derrière eux une jeune femme contusionnée. Qui repose sur un brancard, à demi dissimulée sous un drap, mais on voit clairement qu'elle ressemble comme deux gouttes d'eau à la Marilyn Spears qui est avec les PJ !

Pour les PJ c'est donc une révélation ; Marilyn Spears a un sosie caché, certainement pour sa protection personnelle. Mais alors comment être sûr qu'ils ont mis la main sur la vraie star ? Il va falloir réaliser des examens poussés dans la salle des scanners de l'hôpital. Afin de voir si cette Marilyn Spears a subi oui ou non une intervention chirurgicale lourde au niveau du visage.

Acte 4 : « cela me rappelle l'opéra de Moscou, le 23 octobre 2002 », propos anonyme recueilli par Deborah Jenkins de la chaîne Fax News.

Atteindre la salle des scanners n'est pas chose aisée quand on croit avoir un commando de la milice moscovite aux basques. A peine sortie de la pharmacie, les sirènes se mettent à hurler, et le système d'alarme anti-incendie se déclenche arrosant tous les étages. Et en passant devant une baie vitrée, les PJ

se rendent compte que toute l'aile ouest de l'hôpital est en feu ! Et alors qu'au loin on distingue les feux de positions des aérogires des pompiers de Moscou. Une farandole de fous danse sur le toit au milieu des flammes. Il est temps pour les PJ de se mettre en route. Et au cours de leur progression vers la salle des scanners, ils risquent fort de tomber à nouveau sur les mêmes ennuis que ceux qu'ils ont pu rencontrer avant de venir à la pharmacie.

Une fois dans la salle des scanners, les PJ actionnent le scanner et là ils se rendent compte que c'est bien la vraie Marilyn Spears. Car son visage ne présente aucun signe d'altérations chirurgicales. Par contre elle est dotée de plusieurs implants cybernétiques, dont un communicateur intra crânien dernier cri. Le genre de communicateur qui pourrait facilement leur permettre d'entrer en contact avec le monde extérieur. Car il est assez puissant pour rendre inopérant les brouilleurs de la milice moscovite. Par contre il faut se brancher à la radio intra crânienne de Marilyn Spears, au moyen d'une légère opération chirurgicale. Qu'il va falloir improviser sur place. De plus cette radio pourrait leur permettre de capter tous types de communications aux alentours, y compris les communications de la milice et des preneurs d'otages.

si le MJ est sadique

Si le MJ veut donner du fil à retordre aux PJ, il lui suffit de leur annoncer qu'ils ont le sosie de Marylin Spears, et que la vraie se trouve donc avec les preneurs d'otages. Et là tout se complique car il va falloir la libérer, à moins que les PJ se sentent capable de bluffer leur monde.

Une fois l'opération réalisée et les réglages nécessaires effectués, les PJ vont tomber sur une discussion entre le chef du commando de miliciens parti à la recherche de Marilyn Spears, et leur QG. Le chef du commando fait un bref rapport, et demande un peu plus de temps avant que le QG ne décide de lâcher des gaz soporifiques dans tout l'hôpital. Et si ils écoutent attentivement le bruit de fond, les PJ peuvent se rendre compte qu'ils sont tout près d'eux ! De plus les PJ captent les transmissions des pompiers de Moscou qui tentent en vain d'éteindre l'incendie qui menace de se répandre à tout l'hôpital. Et enfin les PJ apprennent que les preneurs d'otages comptent s'échapper de l'hôpital, emmenant Marilyn Spears avec eux. Et ce en détournant un aérogyre des pompiers. Pour les PJ c'est l'occasion de sortir sain et sauf de ce bourbier.

Acte 5 : vol au-dessus d'un nid de coucou en feu

A peine sortis de la salle des scanners, les PJ tombent nez à nez sur les commandos. Ces derniers sont au bout du couloir que les PJ ont emprunté il y a peu de temps. Après les sommations d'usage, les commandos ouvrent le feu en premier au moyen de pistolets à balles de caoutchouc, et de lance filets. En effet comme le système anti-incendie est toujours en marche, il est hasardeux d'utiliser des balles électrochoc. Les PJ doivent se débarrasser d'eux rapidement si ils veulent atteindre le toit de l'hôpital. Et tenter d'embarquer clandestinement sur un des aérogyres des pompiers. S'en suit alors une course poursuite vers le toit, à travers les pièces, les couloirs, et les escaliers détrempés de l'hôpital. A moins que les PJ ne parviennent à rentrer dans un ascenseur.

Finalement les PJ arrivent sur le toit du bâtiment, mais ils ont

fort à faire contre un groupe de quatre fous complètement surexcités par les flammes. Ces fous ne veulent pas les laisser passer car « ils risquent de souiller de leur corps impurs les divines flammes de la rédemption ». Ils portent des casques de pompiers, et les restes d'uniformes de pompiers sont ont été jetés au sol tout autour d'eux. Leurs armes improvisées sont recouvertes de sang et leur regard indique qu'ils n'hésiteront pas à les utiliser de nouveau. Et plus loin derrière eux ont entend le claquement caractéristique d'armes automatiques. Un aérogyre de la milice est violemment pris à parti par les tirs des preneurs d'otages qui veulent s'enfuir dans un aérogyre des pompiers tout proche. Les miliciens se contentent de les empêcher d'avancer vers l'aérogyre abandonné. Il faut donc se débarrasser des quatre fous, ou alors les retourner contre les preneurs d'otages. Qui sont toujours retranchés derrière des bouches d'aération avec la fausse (ou la vraie ?) Marylin Spears. Le seul moyen d'atteindre l'aérogyre des pompiers qui reste inoccupé, c'est de se déguiser en pompiers, afin de tromper les miliciens postés dans l'aérogyre. Tout en évitant les tirs des preneurs d'otages. Et ensuite quitter les lieux au plus vite car vu l'intensité de l'incendie, l'asile est condamné.

Séquence post-générique

Dans la salle de repos de l'hôpital central de Moscou, la télévision reste toujours allumée sur la chaîne moscovite d'information continue. Et ce soir, c'est le charismatique présentateur de télé Ievgeni Petrovitch qui annonce la nouvelle. La célèbre star de rock Marylin Spears accuse son ancien producteur ; le très controversé Luis Aston Villa, de tentative de meurtre. De plus amples informations vous seront communiquées dans notre édition de minuit. Tout suite la page

des sports, avec une nouvelle victoire pour l'équipe de hockey national qui affrontait ce soir l'équipe nationale canadienne ...

PNJ

« Dimitri-Lee Suang »

C'est jeune ludo-schizophrène gravement atteint. Le profil ci-dessous correspond à son état schizophrène, quand il se prend pour Lee Suang. Il maîtrise le wing-chun (littéralement : « printemps éternel ») comme son héros de jeu vidéo. Un style de boxe shaolin rapide et efficace qui privilégie le combat rapproché.

Caractéristiques

MEN 6 Con : Langue (russe) +2, Langue (chinois) +2, Informatique +3

PHY 10 Com: Bagarre +3, Art martial (wing-chun) +5, Esquive +3

PER 8 Hab : Discréption +3, Vigilance +3, Acrobatie +3

PRE 8 Soc : Milieu (salles jeux vidéo) +3, Milieu (métro de Moscou) +2

PV 30 EM 5

Vol 6 Init 9 Déf 10

Armure:/

Armes : poing américain

Equipement : 5 doses de haschich et de coke

Ivan

Ce môme des rues est un habitué de l'asile, car il y vient à chaque nouvelle crise délirante de sa sœur aînée Anouchka. Il a mûrit trop vite et c'est déjà une terreur dans son quartier. Mais sa sœur aînée l'empêche de plonger dans la pure délinquance, car il doit constamment s'occuper d'elle. Et quand d'après lui un des gardes du corps de la production à regarder sa sœur de travers, son sang n'a fait qu'un tour. A croire qu'il a des origines italiennes.

Caractéristiques

MEN 8 Con : Langue (russe) +2, Informatique +3

PHY 9 Com: Bagarre +3, Esquive +3

PER 8 Hab: Discréption +3, Vigilance +3

PRE 7 Soc : Milieu (bas quartiers) +3, Milieu (métro de Moscou) +2

PV 27 EM 5

Vol 8 Init 8 Déf 9

Marilyn Spears

Cette jeune californienne de 27ans est une pop star américaine à la réputation sulfureuse. Qui n'a rien à envier à Marilyn Manson, ni à Britney Spears. Surtout quand on sait qu'elle use et abuse des drogues derniers cris sans forcément s'en cacher. Pourtant ses abus n'ont pas encore entamer sa beauté. C'est une femme enfant, au corps androgyne, qui grâce à son caractère bien trempé a réussi a vite s'imposer dans le milieu.

Caractéristiques

MEN 8 Con: Langue (anglais) +3, Arts +4, Sciences humaines +2

PHY 7 Com: Armes de poing +2, Esquive +3, Bagarre +2

PER 10 Hab: Conduite +2

PRE 11 Soc : Milieu (Show Business) +5, Séduction +3, Baratin +3, Comédie +5, Commerce +2, Perspicacité +3

PV 21 EM 30

Vol 8 Init 9 Déf 7

Equipement : oreille musicale (implant cybernétique), oreille amplifiée (implant cybernétique), modulateur vocal (implant cybernétique)

Garde du corps de Marylin Spears¹

Ce sont pour la plupart des noirs américains ou des hispano-américains, qui dans une autre vie étaient vendeurs, flics, ou gangsters. Ils ont tous des mines patibulaires, mais s'habillent avec classe. Et essaient de rester zen en toutes circonstances. Mais derrière ce masque, ce ne sont que des mercenaires, et dès qu'ils sentent le vent tourné, il n'y a plus personne !

Caractéristiques

MEN 9 Con: Langue (anglais) +2, Langue (espagnol) +2

PHY 10 Com: Bagarre +3, Lutte +4, Esquive +3, armes de poing +3

PER 8 Hab: Vigilance +3

PRE 9 Soc : Intimidation +3

PV 30 EM 27

Vol 9 Init 9 Déf 10

Armes : pistolet 9mm, bombe lacrymogène

Equipement : communicateur

Fou furieux qui n'a pas eût ses médicaments

Ce sont de pauvres gars, qui n'ont plus de famille, ou qui ont été oubliés par leurs proches. Ils se morfondent nuits et jours entre quatre murs. Et si pour une raison ou une autre ils se retrouvent privés de leurs médicaments, alors ils se transforment en bêtes sauvages. Ils souffrent d'hallucinations, sont capables de s'auto mutiler, et la folie décuple leur force.

Caractéristiques

MEN aléatoire **Con:** aléatoire

PHY aléatoire **Com:** aléatoire

PER aléatoire **Hab:** aléatoire

PRE aléatoire **Soc :** aléatoire

PV 15 EM 6

Vol aléatoire Init aléatoire Déf aléatoire

Armes : tuyaux, matraque électrique, scalpel, tesson de bouteille, etc.

Spetnatz vétéran devenu fou²

Ils maîtrisent tous les trois le systema, un art martial traditionnel russe, basé sur l'improvisation. Et bien sûr, malgré leur folie, ils ont gardé des notions de stratégie militaire. Nostalgique de l'ancien régime, et adeptes de la méthode Vladimir poutine, ils rêvent d'écraser les vils terroristes tchétchènes. Tous ont perdus des camarades au front, et il ne fait pas bon raviver leurs vieux souvenirs. Ils iront jusqu'au bout, et n'ont rien à perdre.

Caractéristiques

MEN 9 Con: Langue (russe) +2, Stratégie +2, Milieu (armée russe) +3

PHY 10 Com: Bagarre +3, Art martial (systema) +5, Esquive +3, Armes de poing +3, Arme d'épaule +3, Armes de ménée +3

PER 9 Hab: Discréption +2, Conduite +2, Vigilance +2, Démolition +1

PRE 8 Soc : Sang-froid +3, Intimidation +3

PV 21 EM 40

Vol 14 Init 7 Déf 7

Armes : pistolets récupérés sur les garde du corps de la production. Ce sont des armes de poing moyennes (9mm).

Pascal Minoche

Notes

¹ On utilise ce profil pour les aide-soignant musclés de l'hôpital.

² On utilise ce profil pour les commandos de la milice moscovite.