



LE SPECTACLE DE CLONES





LE SPECTACLE DE CLONES

*UNE ENQUÊTE DANS LE CAMPUS D'ETU CONCERNANT
D'ÉTRANGES DISPARITIONS D'ANIMAUX FAMILIERS.*

PREMIÈRES RENCONTRES

Nos héros sont des étudiants de première année (*freshmen*) qui effectuent leur rentrée à l'East Texas University (ETU).

Ils ne se sont encore jamais rencontrés avant cette aventure, pourtant ils se connaissent déjà un peu, grâce aux réseaux sociaux. En effet, depuis quelques mois, divers groupes échantent sur des disparitions récurrentes d'animaux familiers à Pinebox.

Les journaux locaux, les petites annonces épinglées en ville, le bouche-à-oreille ou les divers réseaux en ligne, parlent régulièrement de disparitions de chats, chiens, cochons d'Inde... À ce jour, aucune piste sérieuse n'a cependant été suivie par la police locale. Plusieurs messages évoquent l'enceinte de l'université comme dernier lieu où ces animaux ont été aperçus. Certains mentionnent même ce lieu comme dernière localisation de leur puce électronique de localisation.

La rentrée universitaire va permettre à nos enquêteurs en herbe de faire vraiment connaissance et surtout de pousser plus loin les investigations.

Un **Interlude** permet tout d'abord aux joueurs de présenter leurs personnages, leur histoire et leurs motivations.

LE DÉBUT DE L'ENQUÊTE

Nos jeunes étudiants apprennent à se repérer dans le campus, partagent des cours, des repas et découvrent de nouvelles têtes. C'est l'occasion pour eux de faire avancer leur enquête.

Le **Réseutage** est un bon moyen pour tisser des liens et rassembler un maximum d'informations. Des jets de **Persuasion** réussis dans les interours, à la bibliothèque, au foyer ou lors des activités sportives permettent de recueillir de nombreux témoignages, plus ou moins fantaisistes.

Des **Recherches** à la bibliothèque donnent accès à divers articles de journaux mentionnant ces disparitions. Certains de ces articles datent déjà de plusieurs années.

Grâce à leurs connaissances en **Informatique**, les plus geeks pourront obtenir l'accès aux tracés des puces connectées de certains animaux disparus, voire aux caméras de surveillance du campus... ou même celles de la ville !

Une **Performance** bien menée dans le campus peut également rameuter certains élèves ou enseignants qui pourront apporter leur témoignage ou livrer quelques ragots, voire une aide physique. Il est alors possible de jouer quelques **Alliés**.

DES ÉLÉMENTS D'INFORMATION

Ces éléments pourront être fournis aux joueurs de diverses manières, en fonction de leurs méthodes d'enquête.

- Les puces connectées portées par les animaux disparus finissent toutes d'émettre au sein du campus, plus précisément à proximité de l'annexe Martha Patterson.
- Ce bâtiment a subi une explosion il y a quatre ans, ce qui a entraîné la fermeture de son aile B. Celle-ci est toujours entourée de grilles et interdite d'accès. Des panneaux précisent : « Danger ! Travaux de destruction en cours. Interdiction absolue de pénétrer dans l'enceinte. »
- Les premières disparitions d'animaux ont été signalées environ six mois avant l'explosion.
- Plusieurs personnes ont remarqué un individu portant un carton sous le bras au moment des disparitions. Certaines caméras de surveillance peuvent même fournir une image de celui-ci. Une Prouesse permet de préciser qu'il s'agit d'un homme de taille moyenne, d'approximativement 35-40 ans, glabre, le visage masqué par un chapeau.
- De nombreux messages concernant ces disparitions ont été émis au sein même de l'université. Une Prouesse donne les deux lieux principaux, à savoir la bibliothèque et l'annexe Martha Patterson.
- En tournant autour de cette annexe, un jet de Perception réussi permet de remarquer le passage d'une silhouette, derrière les fenêtres du deuxième étage. Si cette observation s'effectue de nuit, l'individu se déplace à l'aide d'une petite source lumineuse. Une Prouesse permet de remarquer que la personne s'arrête plusieurs fois au niveau des fenêtres, puis reprend son chemin.
- Une Recherche concernant l'explosion fait état d'une erreur de manipulation dans un laboratoire. L'accident aurait entraîné le décès d'un laborantin, ainsi que la fragilisation de la structure du bâtiment.
- Une fouille des poubelles de l'aile B permet de retrouver, au milieu des gravats, divers colliers d'animaux avec des puces électroniques, ainsi que des restes d'animaux, apparemment découpés par un outil tranchant.



LA RENCONTRE

Au bout de quelques jours d'enquête, M. Charles W. Sanders aborde discrètement nos héros, d'une manière ou d'une autre. Se présentant comme le directeur adjoint de l'université, il explique être au courant des rumeurs de disparitions d'animaux. Comme cette affaire finit par nuire à la réputation de son établissement, il mène également une enquête de son côté, tout en restant discret pour éviter d'attirer l'attention des médias. Si nos héros sont d'accord, ils peuvent coopérer avec lui, en échangeant des informations et en faisant des points réguliers.

M. Sanders fournit des informations fiables, orientant les joueurs, peu à peu, vers l'annexe. Ses réactions sont adaptées aux demandes des enquêteurs. Si ces derniers sont méfiants, il reste un peu à distance, mais les relance de temps en temps. Si nos héros veulent passer à l'action, il propose de se joindre à eux, d'ouvrir certaines portes du bâtiment permettant d'accéder à l'aile condamnée, voire de se munir d'un dispositif électrique de défense («taser») afin de les protéger. Il refusera toutefois de transporter une arme plus dangereuse.

DES ÉLÉMENTS TROUBLANTS

L'organigramme actuel est visible sur le site Internet de l'université ou sur le trombinoscope affiché dans les couloirs des bâtiments administratifs, ainsi que dans la gazette étudiante. Toutefois, ce M. Charles Sanders n'y figure pas.

En consultant les anciens trombinoscopes de l'université (Recherches dans les archives de la Bibliothèque, du journal local ou de la police), les enquêteurs découvrent que ce nom correspond à celui d'un ancien laborantin. Sa photo correspond d'ailleurs tout à fait !

Si les personnages fouillent un peu l'histoire de l'explosion, ils découvrent rapidement que le laborantin décédé s'appelait... Charles W. Sanders !

Si nos héros prennent des photos en ville ou piratent les caméras de surveillance, ils finissent par remarquer la présence de M. Sanders à

plusieurs endroits en même temps (ex : devant un distributeur de billets, sur le parking du magasin de bricolage, à l'arrêt de bus, entre les bâtiments du campus...).

Charles Sanders possède un téléphone, avec seulement cinq contacts enregistrés. Les noms indiquent seulement Numéro 2, Numéro 3, etc.

SI L'ENQUÊTE STAGNE

Réservée, mais efficace, Maureen Hempson, la jeune bibliothécaire peut retrouver des articles faisant mention de l'explosion, d'autres sur les travaux de destruction qui semblent au point-mort, ainsi que d'anciens trombinoscopes, ou un plan détaillé des bâtiments de l'université.

Son chien adoré a également disparu, ce qui l'incite à proposer son aide pour faire avancer l'enquête.

En insistant un peu, elle est même prête à suivre nos héros. Les joueurs pourront ainsi l'utiliser comme Alliée.

Son double de clés permet d'ouvrir les portes du couloir menant au bâtiment condamné. Toutefois, elle est vraiment réticente à l'idée de leur permettre cet accès. Un jet de **Persuasion** à -2 est nécessaire pour obtenir son accord.

L'ÉTAU SE RESSERRE

Les personnages peuvent entrer dans l'aile B, en forçant une fenêtre (jet d'**Athlétisme**), une serrure (jet de **Subterfuge**), grâce aux clés de M. Sanders ou celles de Mme Hempson. Une fois à l'intérieur, ils entendent un bruit étouffé, en provenance de l'escalier situé au bout du couloir. Un jet de **Perception** réussi permet de reconnaître le ronronnement de machines de laboratoire. Les interrupteurs électriques du rez-de-chaussée et du premier étage sont hors-service. Les fenêtres du rez-de-chaussée sont obturées par des planches, ne laissant passer qu'une faible lumière.

Le sol est couvert de gravats et de débris de verre, ce qui rend difficile une progression silencieuse. Un jet de **Discrétion** subira ainsi un malus de -2.

Si Charles Sanders est présent, il leur expliquera qu'il a déjà parcouru ces couloirs et est descendu jusqu'au premier sous-sol, mais ne s'est jamais aventuré plus loin.



Une fois au niveau -1, les bruits sont un peu plus forts dans l'escalier. Des détecteurs de présence allument automatiquement les plafonniers aux néons très lumineux. Ce niveau ne contient que des cages vides, scellées aux murs. L'air est rempli de relents d'odeurs animales. Un jet de **Perception** réussi permet de trouver divers fragments de fourrure. Une Prouesse permet de préciser leur origine (chats, chiens, cochons d'Inde, furets, etc.). Un jet de **Culture générale** (à -2) ou de **Réparation** permet de remarquer que les détecteurs de présence sont des équipements plus récents que le bâtiment lui-même.

Au niveau -2, les bruits et vibrations des machines se font nettement plus présents et gênent la perception d'autres détails (malus de -2 aux jets de **Perception**, mais +2 en **Discrétion**). Le couloir est encombré de cartons divers, petites cages vides, flacons et pots en verre remplis. Un jet de **Culture générale** (à -2) ou de **Sciences** permet de réaliser que ces récipients contiennent des restes d'animaux, triés par organes. Leur découverte provoque un jet de **Terreur** (nausée).

Au milieu du couloir, une porte est ouverte sur la gauche, derrière laquelle proviennent la lumière et le son des machines...

LE LABORATOIRE

Si Charles Sanders est présent avec les étudiants, il approchera cette porte avec prudence et les incitera à faire de même. Il est d'accord pour entrer le premier si les personnages lui demandent.

La porte donne sur une première pièce qui semble être la remise d'un laboratoire. Des étagères métalliques sont situées de part et d'autre du passage, remplies de bocaux semblables à ceux du couloir.

Au fond, une porte donne sur le laboratoire lui-même. Les paillasses sont occupées par diverses machines (microscopes, centrifugeuses, étuves...). Un jet de **Réparation** ou de **Sciences** permet de noter que presque toutes ces machines sont en marche, toutefois sans réelle utilité, car certaines sont vides.

Avec un jet de **Perception** réussi, les étudiants remarquent des grilles métalliques au plafond, au niveau de chaque seuil, pouvant s'abaisser afin de séparer les pièces. Un interrupteur récent de type «coup de poing», muni d'un gros bouton rouge se trouve de chaque côté des parois.

Une porte, avec le même type de grille relevée, donne sur une deuxième pièce de laboratoire. Celle-ci renferme moins de paillasses, mais est très chargée de matériel, d'étagères avec divers livres et cahiers. L'un d'eux est ouvert sur une table au fond. Un homme se trouve de dos, penché sur ce cahier... En entendant les étudiants

arriver, il se retourne, tout sourire. Son visage ne leur est pas inconnu : Charles Sanders... Enfin son sosie, son double, son jumeau...

Si Charles Sanders 1 se trouve avec eux, nos héros ne peuvent que constater la ressemblance parfaite avec Charles Sander 2.

LES MASQUES TOMBENT

Charles Sanders 2 (que nous appellerons Numéro 2 pour simplifier) souhaite la bienvenue aux étudiants. Très avenant, il est prêt à répondre à toutes leurs questions. Il semble d'ailleurs ravi de partager ses recherches.

Depuis de nombreuses années, il cherche à améliorer le potentiel des êtres vivants. Pour cela, il procède par clonage, en incorporant des cellules d'organismes particulièrement performants à chaque nouvelle reproduction.

Après avoir mélangé des éléments issus d'animaux domestiques, il a réussi à augmenter notablement les performances physiques des nouveaux «éléments». Cependant, il reste encore un point à améliorer : les capacités intellectuelles !

C'est pour cela qu'il va solliciter leur aide. Comme ce sont de jeunes étudiants intelligents et curieux, des morceaux de leurs cerveaux vont pouvoir être utilisés pour les nouvelles tentatives !

Tout ce discours est prononcé sans aucune empathie, aucune émotion.

En fonction des réactions des étudiants, Charles Sanders 1 peut participer à la conversation, de manière aussi inhumaine que Numéro 2, voire leur bloquer la porte de sortie en

déclenchant la fermeture des grilles si les personnages font mine de vouloir repartir.

Si la discussion se poursuit, les deux Charles expliquent qu'ils sont issus d'un premier clonage de Charles Sanders, qui était effectivement laborantin, il y a quelques années. Ils le dénomment Numéro 0. Voyant qu'ils étaient suffisamment efficaces et autonomes, les deux clones ont décidé de supprimer leur «brouillon» d'origine, et ont provoqué une explosion dans le laboratoire. Le bâtiment étant condamné, ils ont pu poursuivre leurs recherches en toute tranquillité.

LA FIN

La fin dépendra de l'attitude et des choix de nos héros. Les deux Charles Sanders sont déterminés à les garder prisonniers au labo en vue de «prélèvements» de parties de leur cerveau.

Au moindre signe de fuite des étudiants, les clones déclenchent la fermeture des grilles. Celles-ci ne pourront être désactivées qu'en tapant un code sur le petit boîtier à côté du seuil ou en le piratant (**Électronique**). Elles sont très lourdes, il faudra ensuite les soulever avec un jet de **Force** avec malus de - 4.

En cas de combat, Numéro 1 possède un taser et Numéro 2 utilisera tout objet à sa portée en tant qu'arme improvisée.

S'ils sont toujours en possession de leurs téléphones, les clones enverront un message pour demander de l'aide à numéros 3 à 5. Ces derniers arriveront dans l'escalier en 1d10 tours.



PROTAGONISTES



CHARLES SANDERS

Cf profil Voyou de ETU, p.84.



MAUREEN HEMPSON

Bibliothécaire, cf profil Journaliste de ETU, p.82.



CRÉDITS

- **ÉCRITURE** : Pierre Debut (merci à JD pour l'idée de titre !).
- **RELECTURE** : Etienne Decencière, Denis, Narsillion
- **MAQUETTE** : Neoflip
- **IMAGES** : Générées avec l'IA Stable Diffusion

