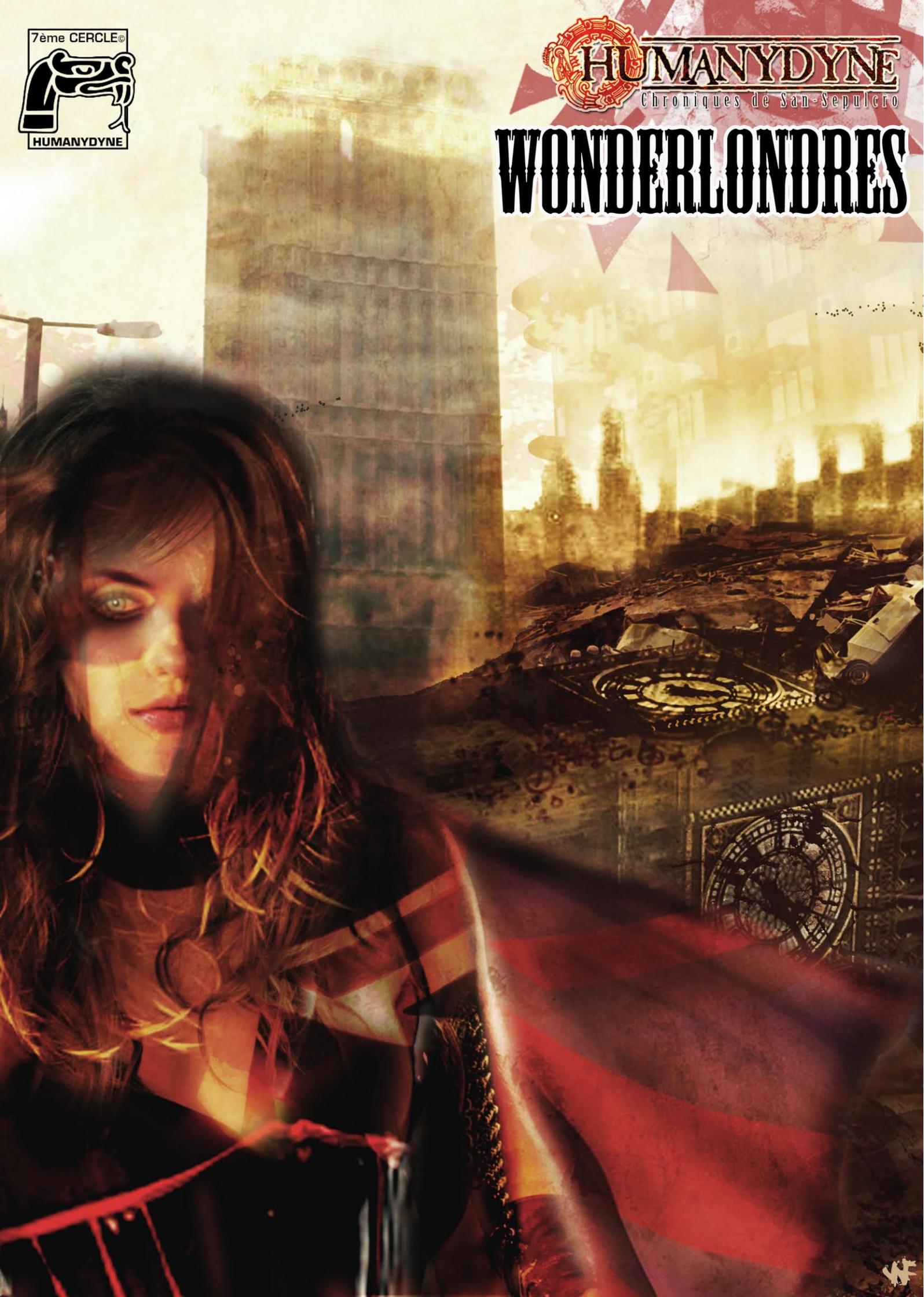




HUMANYDYNE
Chroniques de San-Sepulcro

WONDERLONDRES



WONDERLONDRES

« Je te croyais mort, Snake. »

Dans ce nouveau supplément de contexte pour Humandyne, vous découvrirez les conséquences de la dislocation de la Lune et de la chute de ses débris sur la ville de Londres. Cette capitale, autrefois lieu d'affrontement pour des masques hauts en couleur, est devenue le second État mutant du monde... Et a maintenant tout d'un gigantesque pénitencier.

Dans cette prison anarchique isolée par une immense enceinte de béton et par des robots spécialisés dans l'extermination des masques, les Agents découvriront des sectes de criminels en conflit perpétuel. Ils y retrouveront aussi, en cherchant bien, le charme de la City et les effluves cruelles d'êtres vivant hors du temps. Mais, plus que tout, les personnages découvriront que ce n'est pas uniquement de la poussière lunaire qui recouvre désormais les rues dévastées de celle qu'on surnomme «Wonderlondres», la Cityweird. Au creux de son ventre se trament les intrigues et pulse le cœur du monstre.

De quoi amener les Agents à comprendre enfin ce qui relie toutes les personnes qu'ils ont croisé depuis leur première mission au sein d'Humandyne. Cobre Tlaloc, Hans Merkin, Revolucìon, le Pentagramme, Roodnine, Humandyne... Autant de pièces d'un même puzzle.

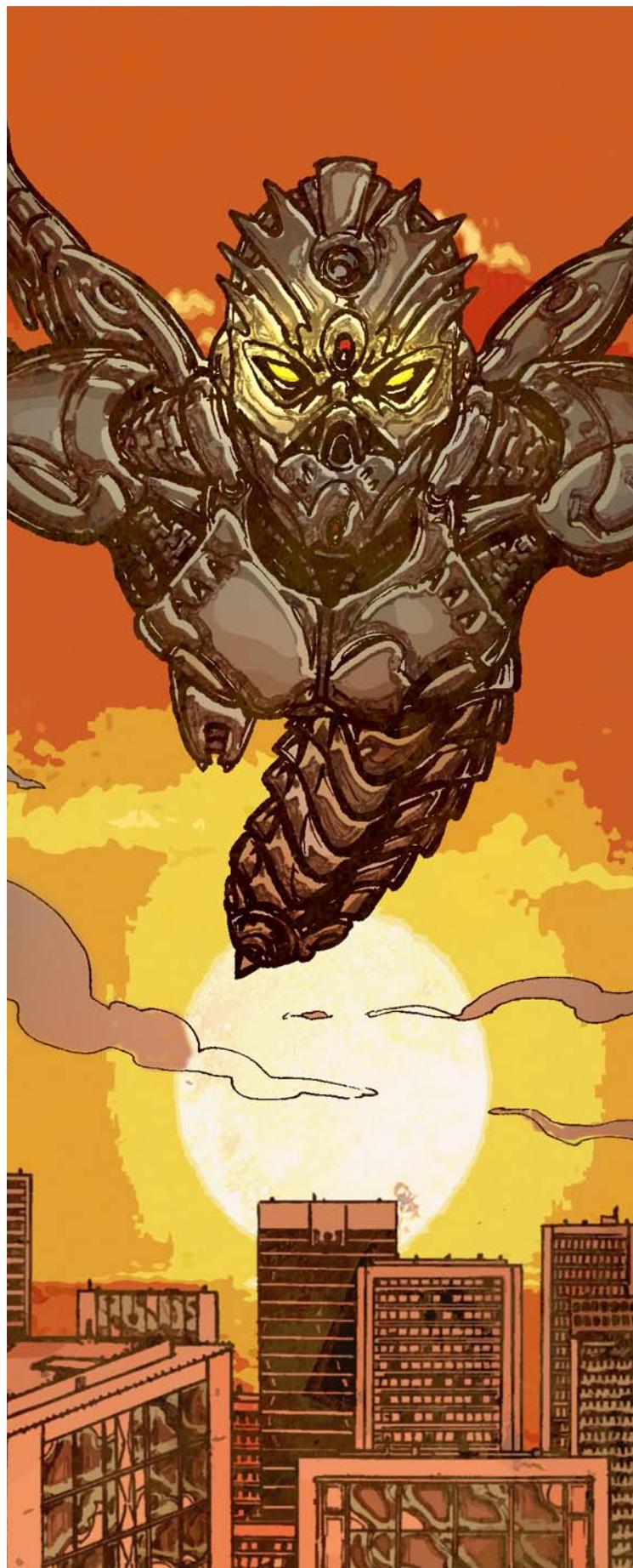
Textes : Laurent Devernay, Julien Heylbroeck, Benjamin «Foid» Hanne-ton, Willy Favre

Illustrations : André Reina, Willy Favre

Corrections : Neko, Julien Heylbroeck
Humandyne est édité par le 7ème Cercle SARL
Titre et marque déposés

©2006 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés.

Un grand merci à Laurent pour avoir dirigé ce supplément et à Benjamin pour avoir nourri le Monstre de Londres.



La fin du cinquième monde

L'homme a toujours couru après l'impossible, après le pouvoir suprême capable de le rendre le plus puissant, le plus immortel, le plus divin, celui supérieur à tous les autres. Au fil de l'histoire, des objets de pouvoir transformant des esprits sensés en intégristes, en fous, en chercheurs de reliques sacrées, ont connu de nombreux noms et incarnations : pierre philosophale, boîte de Pandore, fontaine de Jouvence, Saint Graal... Autant d'artefacts introuvables, mythiques, devenus légendaires au fil des siècles et des récits.

Et tandis que les générations passaient, l'homme évoluait, grandissait, ses chromosomes se modifiaient pour donner naissance à une nouvelle espèce : celle des post-humains. Et dans l'ombre de ces êtres dotés de pouvoirs, certains groupes découvrirent que l'ensemble de ces objets mythiques, miraculeux, tant convoités par l'humanité, avaient tous la même origine. Chacun d'eux s'était trouvé, à un moment de son histoire, à proximité d'un cube énigmatique, gigantesque et ténébreux, capable de modifier la réalité, d'en faire muter la substance jusque dans ses moindres atomes.

Les hommes irradiés par ce cube se transformaient, les objets touchés par son aura voyaient de nouvelles facultés apparaître... Chaque cube agissait comme une concentration de chaos et d'énergie, bouleversant les êtres vivants, la matière inerte, l'ordre absolu des choses. Au point de parvenir à transformer des humains en guérisseurs, des armes en pouvoirs divins, et à faire évoluer l'humanité elle-même pour en transcender certains de ses membres. Pour les transformer en créatures dotées de super pouvoirs.

De nombreux masques, d'innombrables mutants, ne sont que le produit chaotique de l'influence de ces cubes. Le simple contact avec un objet « mythique », la simple descendance avec un individu ayant un jour croisé la route d'une autre personne ayant approché un cube (souvent sans le savoir) ont suffi à faire muter des organismes au fil des époques. Car le contact avec le cube ou son énergie sont autant de marques indélébiles, pouvant aussi bien vous laisser en paix que se transmettre au gré des générations, dans le seul but de faire muter un seul et unique membre de votre famille. Chaque cube est une machine à évolution, un dangereux concentré d'énergie cosmique, puissante

et chaotique, dont personne ne connaît ni le but, ni l'origine exacte. Et surtout, le fonctionnement.

Tout ce qui est certain, c'est que ces cubes sont au nombre de 9, qu'ils sont aussi vieux que l'univers lui-même et qu'en les rassemblant enfin, tout deviendra possible. Créations, destructions, manipulations, pouvoirs à l'égal d'un dieu, autant de dons ayant suscité l'intérêt destructeur de nombreux groupes humains ou post-humains.

Depuis plus de 50 ans, une guerre occulte et larvée oppose tous ceux désirant rassembler ces cubes. Et parmi les nombreux participants à cette tortueuse partie d'échec, certains ont déjà plusieurs coups d'avance... Et ne sont pas nécessairement ceux pétris des meilleures intentions, ayant compris que la naissance du 6^{ème} monde sera la conséquence inéluctable de la libération du pouvoir des cubes.

Le cinquième monde s'achève, reste à savoir combien de temps il parviendra à subsister...

Haute fréquence

Je m'appelle Dieter Hansmann et je suis un masque.

J'ai découvert ma véritable nature au moment même où j'ai appris à ne jamais bricoler de chaîne hi-fi encore sous tension. Electrocuté, je me suis réveillé quelques jours plus tard à l'hôpital de Munich, avec des bruits et de la musique résonnant en permanence dans mon crâne. Tout le monde, et moi le premier, croyait que j'étais simplement devenu fou. En fait, j'avais juste dévoilé mon nouveau pouvoir : celui de capter naturellement la plupart des ondes radio. Tremblez, simples mortels, devant le redoutable Transistor Man...

En tout cas, de tous les pouvoirs du monde, il a fallu que je récupère le moins utile. Et probablement le plus pénible. Rendez-vous compte : j'aurais pu voler dans les airs ou arracher des platanes avec les dents, mais au lieu de ça je peux... Et bien... Ecouter gratuitement les matchs de foot. La belle affaire !

Et le pire dans tout ça, c'est que je ne contrôle absolument pas mon pouvoir, mon cerveau réceptionnant au gré de ses envies toutes les ondes

parcourant le globe, certaines résonnant en écho depuis près de cinquante ans ! Après pas mal d'insomnies, j'ai donc emménagé dans un coin paumé de Hongrie. Loin de la civilisation. Loin des ondes radios trop agressives. J'ai malheureusement découvert que certains humains avaient une haine farouche envers les mutants, même envers ceux ne présentant guère de pouvoirs dévastateurs. Comme moi. Cela a commencé par des lettres de menace, des injures, avant de se poursuivre par des vitres brisées. J'ai finalement décidé de me barrer quand ils ont commencé à vouloir brûler ma pauvre bicoque perchée à flanc de colline.

Arrivé à ce stade j'avais deux choix : Madreselva ou Londres. On était alors en 2006 et ceux qui le voulaient étaient cordialement invités à rejoindre Wonderlondres. J'aurais pu longuement peser le pour et le contre, si un événement majeur n'avait pas fait basculer fortement la balance. En revenant vers l'Allemagne, j'ai commencé à ressentir un message radio récurrent, un signal fort et répétitif. Quelque chose qui n'était pas simplement un résidu du passé, mais une émission bien vivante et qui tournait désespérément en boucle. Il s'agissait de l'alerte lancée en 1977 par la radio de Londres, annonçant l'arrivée des débris en provenance de la Lune. Un « au secours » déchirant de tristesse et de désespoir.

Ce message répété à l'infini commença à supplanter tous les autres, vrillant mes tempes et troublant mon sommeil, au point de me faire rêver des ruines de la capitale, hantées par d'horribles spectres.

Au moment où ce son mental devenait insupportable, j'ai décidé de remplir des tonnes de paperasses auprès du gouvernement européen avant de passer des tests interminables. Finalement, j'ai été jugé « apte à rejoindre Wonderlondres ». C'est ainsi que je me suis retrouvé quelques jours plus tard dans le convoi annuel de ravitaillement de l'enclave, ma valise à la main.

Je connais la réputation de cet endroit, loin du paradis idyllique promis par San-Sepulcro. Lorsque les portes se refermeront derrière moi, je me retrouverai au beau milieu d'une jungle urbaine peuplée de gangs, de sectes et de libertaires démentiels. Mais si autant de gens se sont rassemblés ici, ont signé pour ne plus revenir, ont oublié le gigantesque rempart surprotégé entourant la ville, ce n'est pas pour faire preuve d'originalité, d'extravagance ou par nostalgie des Beatles. Quelque chose est là, quelque part, et nous appelle. Loin de Londres tout paraît si gris, si sombre, si futile. Ici, c'est comme si j'avais enfin une

mission, une utilité, un but à accomplir. Et en premier lieu, je compte bien mettre la main sur ce putain d'enregistrement pour l'éclater à coup de marteau !

HISTORIQUE

Des cendres aux cendres

Au cours de la Seconde Guerre Mondiale, Londres fut l'une des villes les plus touchées par les bombardements allemands. Elle en ressortit exsangue, en grande partie détruite. Une lueur d'espoir pour les londoniens résida en la personne de May Whiteflower. Alors âgée de huit ans, cette jeune fille survécut seule à l'explosion de l'immeuble où elle vivait avec ses parents. Alors que le monde entier se remettait du conflit qui l'avait ébranlé, la ville se reconstruisit et se retrouva petit à petit. May fût utilisée par les médias comme un signe pour aller de l'avant. Malheureusement pour elle, il s'avéra rapidement que sa survie n'était pas le fruit du hasard mais la manifestation de l'émergence de ses pouvoirs.

En effet, May montra rapidement qu'elle était capable de générer de puissants champs de force. L'émerveillement passé, les citoyens mirent cette nouvelle en parallèle avec d'autres, similaires mais autrement plus alarmantes, en provenance des autres pays. Des êtres dotés de pouvoirs se manifestaient un peu partout et leurs intentions n'étaient pas toujours louables. May Whiteflower retomba alors dans l'anonymat et passa les années suivantes entre divers orphelinats, comme les nombreux autres enfants ayant perdu leurs parents durant le conflit.

Au milieu des années cinquante, alors que l'opinion publique britannique était encore partagée quant à l'attitude à adopter envers ces nouveaux humains, un criminel défraya la chronique. Il fut le premier à utiliser sa force et son endurance surhumaines pour attaquer diverses institutions londoniennes. Son physique monstrueux contribua à faire de lui « le Monstre de Londres », l'ennemi public numéro un, et à attiser l'animosité envers les post-humains dans la ville. Celle-ci, alors que la police était tenue en échec, ne dut son salut qu'à la première intervention publique de Britannia, en novembre 1956. Le Monstre de Londres, après un combat épique en pleine City, fut finalement vaincu et remis à la police par Britannia.

Cette nouvelle justicière devint alors dans le cœur

des habitants la protectrice de la ville. Pour ceux qui se souvenaient encore de May Whiteflower, le rapprochement fût évident et ne laissa aucun doute sur la véritable identité de l'héroïne. Toutefois, cette dernière fit tout son possible pour laisser planer le doute.

Britannia

Britannia était une jeune femme dotée du pouvoir de repousser ses adversaires mais aussi de les immobiliser, probablement (comme cela a été supposé par la suite) par l'utilisation de champs de force. Son costume varia au fil des années mais l'élément récurrent était un masque aux couleurs du drapeau britannique, l'Union Jack, dissimulant presque entièrement son visage. Elle intervint très régulièrement à la fin des années 50 et devint même à son insu l'héroïne d'une bande dessinée. Celle-ci fut officiellement retirée de la vente après quelques mois, suite à l'apparition de la loi Princeton.

C'est également à cette époque que Britannia apparut de moins en moins jusqu'à sa «disparition» mystérieuse à la fin des années 60. Elle ne revint alors qu'en 1977 pour ensuite disparaître à nouveau, mais définitivement cette fois-ci.

Jusqu'en 1961, Britannia continua de combattre les masques malintentionnés et à protéger ses concitoyens du mieux qu'elle le pouvait. Ceci n'était évidemment pas du goût de la police et plus généralement du gouvernement britannique dont le rôle se trouvait durement remis en question. C'est sans nul doute ce constat qui aboutit à la présentation officielle devant la population londonienne des Protecteurs, le 11 février 1961.

Ce groupe de masques eut immédiatement pour charge officielle de combattre le crime et de protéger les londoniens. Et officieusement pour mission d'inciter Britannia à se retirer. Cette action fut appuyée par une loi britannique votée pendant la même période et obligeant les post-humains à se déclarer pour pouvoir utiliser leurs pouvoirs, que ce soit dans un cadre privé ou professionnel. Cette loi (appelée loi Princeton, du nom du premier ministre de l'époque) provoqua beaucoup de remous dans la communauté post-humaine. En effet, elle portait atteinte de manière flagrante à la liberté de ses membres et fut mise en parallèle avec les doctrines nauséabondes instaurées en Union Soviétique.

Post-humains et humains sympathisants se

rejoignirent dans les rues de Londres pour manifester, en vain. Cela fut même l'occasion pour les Protecteurs d'effectuer leur première intervention, dispersant les émeutes sans incident notable mais contribuant dès le début à leur donner une image peu flatteuse.

Les Protecteurs

Les Protecteurs, au nombre de quatre et sortant tout juste de l'adolescence à l'époque, sont connus sous les identités suivantes :

- **Knigh**t : adepte du combat sous toutes ses formes et empreint d'un code d'honneur très important pour lui, celui qui est connu sous le sobriquet de « Lièvre de Mars » est l'élément le plus charismatique du groupe. Particulièrement beau garçon, il est parvenu à faire chavirer le cœur de nombreuses londoniennes, malgré l'accueil mitigé que reçurent les Protecteurs à l'époque. Il dispose d'une capacité d'auto-guérison aigüe, lui permettant de survivre aux blessures d'une rare gravité. Mais plus que tout, il dispose d'une connaissance innée pour utiliser toutes les armes de la création. Au point de savoir concevoir n'importe quelle arme létale, à l'aide d'objets simples et inoffensifs au premier abord.

- **Queen of Hearts** : une jeune femme belle et glaciale. Elle utilise son pouvoir d'empathie pour mener le groupe vers les personnes en détresse, analyser leurs faiblesses, leurs pensées et manipuler les sentiments de ses adversaires. Elle reste dans l'ombre des Protecteurs jusqu'à leur dissolution en 1977.

- **Cheshire Cat** : l'hurluberlu de service. Imprévisible et audacieux, il est souvent critiqué par ses supérieurs mais s'avère au final des plus utiles. En effet, son pouvoir consiste à disparaître et réapparaître à volonté. Rompu à l'utilisation d'un certain nombre d'armes blanches, il prend souvent l'initiative de neutraliser les adversaires des Protecteurs, par surprise (pour ne pas dire « en les poignardant dans le dos »).

- **White Rabbit** : bien que trouvant son propre pouvoir inutile, il est un élément-clé du groupe. En effet, cet homme massif peut manipuler le temps à volonté. Il peut donc compenser sa relative lenteur en ralentissant ses adversaires. Malgré cela, il gardera jusqu'à la fin le sentiment de n'être qu'un simple faire-valoir.

Peu de temps après la présentation des Protecteurs, apparut celui qui devint rapidement un ennemi récurrent : Mad Hatter (nommé ainsi par les journalistes). Visiblement âgé d'une cinquantaine d'années, ce dandy intervint à intervalles réguliers dans des domaines aussi variés que le chantage, le braquage et le kidnapping. Il prenait toujours bien soin d'envoyer des courriers aux journaux pour les prévenir de ses futurs méfaits. Rapidement aussi célèbre que les Protecteurs, il les tint à de nombreuses reprises en échec, enchaînant arrestations et évasions. Tandis que les années 60 dans une Londres reconstruite depuis peu étaient une période de débauche à base de sexe, de musique et de drogue, l'un des coups les plus fameux du Mad Hatter fut la mise en circulation de buvards hallucinogènes transformant les victimes en zombies, dévoués aux ordres de ce génie du Crime.

Dans la même période, la loi Princeton se mit doucement en place et la plupart des anciens justiciers masqués du pays disparurent de la circulation. Seule Britannia persista encore, entrant en concurrence directe avec les Protecteurs, jusqu'à 1968, année à partir de laquelle on n'entendit plus parler d'elle.

Le début des années 70 entraîna l'Angleterre vers une période plus sinistre. Tandis que les post-humains tentaient de survivre tant bien que mal dans l'insécurité croissante, les actes de violence anti-masques se multipliaient. Des attentats ébranlèrent l'Irlande du Nord mais les autorités interdirent aux Protecteurs d'intervenir. Cheshire Cat lui-même commença à remettre en question l'utilité du groupe.

Peu à peu, ce dernier se montra de plus en plus incontrôlable jusqu'au 17 juin 1972, date à laquelle, à l'insu de ses camarades et au prix d'un combat dévastateur faisant une dizaine de victimes innocentes, il poignarda Mad Hatter à mort. Le choc fût grand pour l'ensemble de la population et la popularité des Protecteurs dégringola. Le groupe éclata officiellement au printemps 1973 suite à la condamnation à perpétuité du Cheshire Cat.

De surcroît, l'inflation augmenta et le choc pétrolier vint ébranler une économie anglaise déjà bien mal en point. Alors que la pauvreté paraissait toucher toutes les franges de la société, le pays exubérant et joyeux de la décennie précédente n'était plus que l'ombre de lui-même.

Le paroxysme fut atteint durant l'année 1977 et commença par une annonce qui, véhiculée par tous les médias, bouleversa la population anglaise mais également le reste du monde. Un affrontement

entre des masques (et dont les circonstances sont encore floues au jour d'aujourd'hui) avait provoqué la dislocation d'une partie de la Lune dont des débris se dirigeaient désormais vers la Terre. Des météorites de taille importante devaient heurter sa surface et en particulier Londres, dans un délai que les experts évaluaient à 48 heures.

Ce fut la panique, le chaos, les habitants mettant tout en œuvre pour fuir au plus vite et le plus loin possible. Les routes furent rapidement encombrées par les automobiles tandis que, dans le désordre ambiant, certains s'adonnaient déjà au pillage des magasins et des habitations désertées. Les gens se bousculaient et se piétinaient dans les aéroports et les gares. Très vite, plusieurs personnes périrent étouffées ou écrasées. Des unités de militaires surarmées tentèrent d'intervenir, paniquées, pour maîtriser l'évacuation. D'après les estimations les plus réalistes, quatre millions de londoniens (soit environ les deux tiers de la population de la ville) parvinrent à partir avant le 12 juillet 1977, date à laquelle, à 12h34 heure locale, les premiers débris s'écrasèrent sur la capitale.

L'apocalypse se déchaîna alors, en rien comparable à ce qu'avaient pu provoquer les bombardements allemands. Les fragments, dont la taille variait de la poussière à celle d'un immeuble de cinq étages, pulvérisèrent tout sur leur passage. Un nuage de poussière apparut et ne retomba complètement que plusieurs semaines plus tard, étouffant les rares survivants ou les plongeant dans une terrifiante obscurité.

Les débris frappèrent la ville en continu pendant presque une journée et détruisirent une bonne partie du patrimoine londonien et de ses résidences. La quasi-totalité des habitants n'ayant pas pu (ou voulu) être évacués à temps périrent sous l'impact. Les quelques survivants, dont les témoignages furent recueillis plus tard, s'accordèrent tous à dire qu'ils furent sauvés par Britannia, réapparue de nulle part pour utiliser ses pouvoirs afin de sauver ses concitoyens. Malheureusement, celle qui fut la véritable héroïne de l'Angleterre, y laissa probablement sa vie. En effet, plus personne ne revit sa silhouette si familière réapparaître par la suite sur les toits du Royaume-Uni.

Quand les secours arrivèrent sur le site pour chercher d'éventuels survivants, ils furent grandement ralentis par le nuage de poussière omniprésent. Mais ce dernier ne cachait toutefois pas le fait qu'il ne restait plus grand chose de la ville, autrefois joyau du pays. Londres n'était maintenant que trous béants, ruines

fumantes et cadavres mutilés. Les rares personnes en étant ressorties vivantes dissuadèrent quiconque d'y remettre les pieds. L'opinion publique fut terrassée par l'émotion devant l'ampleur de cette catastrophe et, plus que jamais, ce furent les masques qui devinrent la cible de son courroux.

Renouveau

*They take you away
And throw away the key*
~ Sex Pistols - Problems

Londres telle qu'on la connaissait n'existait plus. Il n'en restait qu'un champ de désolation hanté par le brouillard et régulièrement soumis aux pluies et aux crues de la Tamise. Pourtant, au fil des années, cela n'empêcha pas une population croissante de mutants de se sentir inexorablement attirée par ce qui restait de la ville. Chacun d'eux ressentait un besoin irréprensible de marcher sur le sol de l'ancienne capitale, de toucher sa terre, de rester dans ses ruines. Parfois même au point de venir s'y installer dans des camps de fortune, placés tant bien que mal à proximité ou au cœur même de Londres. Tourmentée par des rêves prophétiques, des cauchemars, des visions, Londres devint un point névralgique où tous les désirs et croyances commencèrent mystérieusement à se focaliser (au point d'être baptisée le Pôle Mystique).

Dans le reste de l'Europe, le *NeoMetatron* attisa insidieusement le ressentiment envers les mutants, trouvant dans la dislocation de la Lune le nouveau fer de lance de sa croisade et augmentant malgré lui l'aspect sacré de ce territoire dévasté.

En 2002, certains mutants européens opprimés décidèrent de rallier leurs semblables pour former, à l'instar de Madreselva, un véritable État mutant à l'emplacement de Londres. A leur tête, on trouva de nombreuses figures post-humaines connues et en particulier Queen of Hearts. Cette dernière, en usant de son pouvoir, rallia à sa croisade ses anciens partenaires des Protectors : Knight et White Rabbit. Elle tenta même d'aller chercher du soutien du côté de Waspstar, membre de Morningstar originaire de la région londonienne. Cependant, celle-ci avait d'autres soucis en tête, à commencer par sa santé qui se détériorait inexorablement.

Sous l'égide de ce qui restait des Protectors, le

nombre de personnes installées dans les ruines de Londres ne cessa de s'accroître. Certains prirent même l'initiative d'en reconstruire une partie avec les moyens du bord. Tandis que campements de fortune et squats - dans des bâtiments au bord de l'effondrement - se multipliaient, des volontaires mirent à profit leur savoir-faire pour la reconstruction de la ville.

Ce fût notamment le cas de Proteus O'Shaugnessy, un anarchiste irlandais capable de solidifier les atomes d'oxygène, et à qui l'on doit les dômes en verre permettant à leurs résidents de s'abriter plus efficacement des intempéries. Certaines structures en meilleur état que les autres furent également remises à neuf.

Bien qu'une partie de la communauté se serra les coudes, le ressentiment alla grandissant et Queen of Hearts, à la tête d'un groupe de sympathisants, tenta de faire prendre conscience à tous du rôle qu'ils pourraient jouer. En effet, peu de temps auparavant, Revolucìon avait démontré que les post-humains avaient les moyens de se faire entendre et d'imposer leur volonté aux dirigeants. Du côté du gouvernement européen, le phénomène Revolucìon provoqua justement une appréhension vis-à-vis du regroupement important de mutants à Londres. Ce dernier fût perçu comme un risque majeur pour la sécurité du pays mais également du continent.

Dans cette situation tendue, les années 2000 restèrent celles du renouveau de la ville. Il s'avéra que le Centre, en grande partie réaménagé et surtout réhabilité, devint très prisé et une grande partie des résidents y affluèrent, délaissant les autres zones qui devinrent alors les lieux de regroupements d'une seconde vague d'arrivants. Ceux-ci vinrent d'un peu partout et pas seulement d'Europe, certains chassés de leur pays d'origine, d'autres fuyant le contact des humains, si étroits d'esprit envers cette nouvelle frange de la population. Les difficultés pour le ravitaillement des 10.000 nouveaux londoniens émergèrent rapidement et nuirent aux conditions de vie. Pour les «banlieusards», il parut évident que ceux qui vivaient dans le Centre étaient privilégiés et disposaient de tout ce dont ils pourraient avoir besoin.

Des tensions commencèrent alors à naître envers Londres mais aussi dans ses propres «murs». Certains mutants s'organisèrent en bandes et tentèrent régulièrement de s'aventurer dans le Centre mais furent à chaque fois repoussés par un groupe mené par Knight en personne. De dépit, ils décidèrent de s'en prendre aux humains vivant encore à proximité de la ville et s'adonnèrent alors aux pillages et à des

actes de violence, souvent uniquement motivés par un racisme envers ceux que la nature n'avait pas pourvu de pouvoirs. Cette flambée de violence finit par décider le gouvernement européen à agir.

Rapidement, des représentants européens prirent contact avec Queen of Hearts pour l'avertir que, si l'ordre n'était pas rétabli, ils mettraient en oeuvre les moyens nécessaires pour y remédier. Derrière ces paroles se profilait évidemment la menace d'une riposte armée. En réponse, les Protecteurs restants affirmèrent que ces débordements n'étaient que le résultat du mépris des gouvernements envers les mutants. Tout ceci devait être considéré, d'après eux, comme l'amorce d'une action mutante organisée visant à pousser les dirigeants en place à apporter leur soutien pour la survie des résidents actuels de l'ancienne capitale anglaise.

Cette annonce ébranla l'opinion publique partout dans le monde et provoqua des réactions très partagées. La situation, plus que tendue, sembla destinée à s'enliser ou à dégénérer. Dans tous les cas, le dénouement prit beaucoup de gens au dépourvu. Des pourparlers s'engagèrent entre les Protecteurs et le gouvernement européen à Bruxelles en octobre 2001. Après plusieurs jours de débats et de discussions qui focalisaient l'attention du monde entier, les deux partis parvinrent à un accord.

Après d'âpres négociations, les conditions furent fixées. Le gouvernement européen s'engagea à assurer la subsistance des habitants de cet état mutant européen mais, en contrepartie, sa population serait isolée du reste du monde par une enceinte en béton et des Humpty-Dumpty : de gigantesques exosquelettes en acier mis au point par l'armée afin d'avoir les moyens de lutter contre une éventuelle menace mutante. Les accords signés et les décisions prises donnèrent naissance à Wonderlondres et pendant quelques mois, ses habitants oublièrent leurs différents le temps de voir le reste du monde disparaître petit à petit derrière un immense mur en plastobéton. Avant la fermeture de l'enclave, d'autres vinrent de l'Europe entière pour s'y installer. Au final, on estima que plus de 50.000 mutants devinrent citoyens de Wonderlondres. Une fois l'enceinte de béton construite, les portes de la ville furent scellées, les livrant à eux-mêmes.

Depuis, une fois par an, un convoi amène à Wonderlondres les mutants souhaitant y vivre ainsi que de la nourriture, des médicaments et de l'eau. Malgré cela, personne ne sait vraiment ce qui s'y

passé depuis 2002. Les rares téméraires à avoir tenté de s'approcher de la fameuse « Cityweird » par leurs propres moyens sont systématiquement éliminés par les Humpty-Dumpty.

Beaucoup considèrent cet état comme une simple prison, mais les nombreux mutants présents à l'intérieur ne la quitteraient pour rien au monde. Entre ceux qui la considèrent comme une vraie terre de liberté, et les autres qui savent que «quelque chose dort sous la ville», ils ont tous une bonne raison de rester cloîtrés entre les quatre murs de la nouvelle Londres... Malgré la faim, la violence et la folie latente.





DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Ici commence la section du supplément strictement réservée au Meneur de Jeu.

La Reine de Coeur

Dès le milieu des années cinquante, le gouvernement britannique, en collaboration avec l'armée, tenta d'exploiter les mutants dans son propre intérêt. Ce projet s'orienta sur deux axes parallèles : le premier consistait à récupérer et à conditionner de jeunes mutants, tandis que le second était consacré à la manipulation génétique en vue de la création d'humains dotés de super capacités.

Contactée par des agents du gouvernement, May Whiteflower déclina leur offre (qui lui fut présentée sous la forme d'un possible financement de ses études dans un centre spécialisé). Elle revêtit alors le costume de Britannia pour disparaître de la circulation et tenter d'enquêter sur ce que ces méthodes impliquaient.

Après quelques années d'investigations, elle finit par mettre à jour une de leurs bases proche de Londres, habilement camouflée, dans laquelle des scientifiques se livraient à des expériences contre nature.

Malheureusement, cette base n'était peuplée que de cadavres de scientifiques et de soldats, tous les cobayes ayant mystérieusement disparu. Sans le savoir, Britannia venait de découvrir l'endroit d'où s'était échappée celle qui allait devenir Wapstar quelques années plus tard, membre éminent du groupe Morningstar.

Au même moment, dans une autre base similaire et après plusieurs essais infructueux, des post-humains furent créés. Cinq d'entre eux furent retenus en particulier par les superviseurs des expériences. Obtenus grâce à des manipulations complexes sur différents enfants d'une dizaine d'années, nés pendant la guerre et recueillis par l'armée, ils dépassèrent rapidement tous les espoirs de leurs créateurs.

Malheureusement, l'une de ces expériences tourna mal et l'un d'entre eux se retrouva gravement affecté. En apparence, il paraissait avoir vieilli considérablement et son psychisme en sortit totalement perturbé. Il fût donc laissé de côté et passa pour mort auprès de ses camarades, dont la voie était de toute façon tracée.

En 1961, encore adolescents, ils furent présentés à la population londonienne sous leurs nouveaux noms et formèrent le fameux groupe des Protecteurs. Le gouvernement souhaitait combattre ainsi le crime dans son pays mais surtout stopper Britannia, qu'il soupçonnait d'être plus que jamais proche de la vérité.

Malgré tous leurs efforts, les Protecteurs mirent énormément de temps à s'adapter à la vie dans la capitale et demeurèrent peu populaires auprès de leurs concitoyens, arrivant dans la plupart des cas sur les lieux après l'intervention de «la Fille de l'Angleterre». Il fut donc décidé en haut lieu que le cinquième cobaye, malgré ce qu'il avait subi, serait soumis à un conditionnement encore plus sévère et sa mémoire en grande partie effacée afin de créer un ennemi valable pour ces nouveaux héros.

Ainsi naquit, quelques années plus tard, le Mad Hatter.

Des mesures drastiques furent prises à l'encontre de Britannia, qui se retrouva confrontée à Queen of Hearts (sous les ordres de ses supérieurs) en 1968. Cette dernière, en utilisant son pouvoir et son don pour la persuasion, découvrit sa véritable identité. Elle parvint à lui faire comprendre qu'il était dans son intérêt d'abandonner définitivement son costume sous peine, suite à la loi Princeton, de devenir hors-la-loi. May Whiteflower, manipulée par la puissance de suggestion de la Reine de Cœur, retourna donc à la vie civile pour une dizaine d'années environ.

De la même manière, c'est Queen of Hearts qui finit, à sa plus grande stupeur, par découvrir l'identité du Mad Hatter.

Sachant que Knight obéissait aveuglément aux ordres sans se poser de questions et n'ayant aucune affinité particulière avec White Rabbit, elle préféra se tourner vers Cheshire Cat. Cette révélation provoqua une grave remise en question chez ce dernier dont le moral s'assombrit peu à peu. Finalement, le redoutable Chat du Cheshire décida de rechercher Mad Hatter pour lui révéler ses véritables origines.

Mais ce dernier, dont l'équilibre mental était déjà vacillant, perdit complètement la raison et attaqua son ancien camarade en utilisant des innocents comme otages. Au prix d'un combat sanguinaire, révélant les pires instincts des deux post-humains, de nombreuses

victimes moururent et le Mad Hatter fut poignardé par un Cheshire Cat incontrôlable.

Intérieurement meurtri et se résignant à son sort, Cheshire Cat se livra immédiatement aux autorités et accepta sa condamnation en guise de pénitence. De son vivant, il ne révéla à personne la vérité sur ses actes, laissant Queen of Hearts aux prises avec ses remords et l'équipe des Protecteurs à jamais diminuée.

A partir de cet instant, les autorités constatèrent l'échec de l'expérience et décidèrent de laisser les Protecteurs livrés à eux-mêmes. Ces derniers se séparèrent et partirent chacun de leur côté, parfois dans d'autres pays, pour tenter de mener une vie aussi normale que possible.

En 1977, la dislocation de la Lune provoqua la destruction de Londres et rendit le site inhabitable. Toutefois, parmi les débris, quelque chose était tombée. Une chose qui attira inexorablement les mutants, au fil des années, au fur et à mesure de sa lente régénération, en manipulant leurs rêves, leurs désirs et leurs instincts. Et en particulier Queen of Hearts qui, malgré ses réticences à retourner sur les lieux, fût finalement parmi les premières à explorer les décombres. A la recherche de quelque chose dont elle ignorait la véritable nature...

Son pouvoir d'empathie finit par effleurer quelque chose : un être qui ressentait une souffrance énorme et qui, dans le sous-sol de Londres, récupérait de ses blessures. Queen of Hearts en ressortit troublée mais surtout convaincue qu'elle devait tout mettre en œuvre dès à présent pour la survie de cette créature. Elle contacta donc ses anciens camarades Knight et White Rabbit et réussit finalement à les convaincre de rejoindre sa cause : la réhabilitation de Londres. Grâce à ses appuis de choix, à son pouvoir et à l'influence grandissante de la créature enfermée dans le sous-sol londonien sur les post-humains des îles britanniques et d'Europe, elle parvint à réunir autour d'elle un nombre conséquent de mutants. La suite est restée dans l'Histoire et aboutit à la création de l'état mutant européen : Wonderlondres. Ce que peu de gens savent en revanche est la teneur réelle des débats ayant eu lieu à Bruxelles. Seules les décisions prises sont restées dans la mémoire collective.

Queen of Hearts utilisa son influence et celle de la créature qu'elle protégeait pour manipuler certains politiciens et faire comprendre aux autres qu'elle avait les moyens de les forcer à entendre ses demandes. Ainsi, le gouvernement européen prit le

parti, contre son gré, d'ouvrir le dialogue. Toutefois, il s'avéra au cours du sommet de Bruxelles qu'un autre acteur tentait de faire pencher la balance. En effet, à l'insu de leurs collègues, quelques représentants du gouvernement européen oeuvraient dans l'intérêt du NeoMetatron.

Ce groupement, après avoir mis la main sur les notes de Hans Merkin relatives aux expériences ayant abouti à la dislocation de la Lune, comprit rapidement que l'objet de la convoitise de Merkin était sûrement tombé avec les débris. Quelque part dans Londres devait donc se trouver un atout majeur pour leur groupe. En conséquence, les sympathisants du NeoMetatron infiltrés firent leur possible, discrètement, pour que le gouvernement européen accepte les demandes des Protecteurs. A la condition que l'enclave nouvellement formée soit isolée du reste du monde.

Ainsi, ils s'assuraient que divers gêneurs (et en particulier Humanydyne) ne puissent pas se mêler de leurs affaires. Il ne restait alors plus qu'à trouver un moyen d'établir le contact avec l'intérieur de Wonderlondres pour pouvoir continuer leurs recherches.

Pendant les mois qui séparèrent la signature de l'accord et la fermeture de l'enclave, Queen of Hearts s'arrangea pour que la créature parasite un nombre suffisant de personnes dans le reste du monde afin de maintenir le contact. De même, une partie des post-humains dévoués à sa cause et reconditionnés furent envoyés à divers endroits du globe avec des buts bien définis.

Rapidement après la fermeture de l'enceinte entourant Wonderlondres, de fortes têtes commencèrent à tenter de s'imposer et, devant leurs luttes qui devinrent quasiment permanentes, l'anarchie commença à régner. Alors que White Rabbit et Queen of Hearts partirent rapidement chacun de leur côté, Knight tenta de s'imposer sur le devant de la scène en réunissant autour de lui des masques et de faire régner l'ordre dans la ville. Sans véritable succès... Car le seul maître de la cité démente se cache sous terre, et a trouvé de nouveaux pions pour reprendre le contrôle du jeu.

Le Roi de Coeur

Londres n'aurait jamais dû être détruite. Lorsque Morningstar, Alan Nucleus et Ollin Solstar tentèrent de contrecarrer les plans de Hans Merkin sur la Lune (*cf. Episode 00*), ils firent face à une créature dévastatrice qui pourchassait le jeune Serpent-Plume à travers le

Temps du Rêve. Personne ne pouvait se douter que l'explosion lunaire, destinée à les protéger, aboutirait à un tel cataclysme. Mais surtout, personne n'aurait pensé que les débris auraient le temps d'atteindre la surface terrestre.

En 1977, de nombreux masques agissaient déjà à travers le monde et certains avaient la capacité de freiner les plus gros blocs, de les détruire de leurs regards de feu, ou de les freiner de leurs muscles d'acier avant de les renvoyer dans l'espace. Pourtant, il n'en fût rien. Beaucoup s'élançèrent avec l'espoir de sauver une fois de plus l'humanité, mais tous furent terrassés par une énergie monstrueuse qui suivait les morceaux lunaires dans leur chute. L'aura de la créature, la gardienne des cubes, suffit à annihiler les pouvoirs de vol, les puissances surhumaines, les boucliers protecteurs et les capacités de tous les post-humains qui passaient à sa portée. Agrippée au plus volumineux des blocs, la créature tentaculaire et titanique s'écrasa avec le météore aux abords de Londres, transformant tous ces faibles héros en poussière sur son passage.

Affaiblie, mourante, engloutie dans les profondeurs, elle se fit oublier durant plus de vingt ans, tentant de récupérer de ses blessures. De régénérer ses membres brûlés par l'entrée dans l'atmosphère, amputés par le combat et l'impact. Impuissante, elle comprit que la venue de Serpent-Plume en son monde n'était rien d'autre qu'une habile diversion, destinée à l'extirper de son antre, à l'amener sur un terrain défavorable pour l'annihiler et faciliter l'accès aux neuf cubes qu'elle était sensée protéger. Ignorant le nom exact de ses ennemis, elle assista mentalement à la découverte de plusieurs de ces cubes, dont celui qui déboucha à l'effroyable Incident Cortez. Derrière ce terrifiant mensonge, cette manipulation mondiale ayant abouti à la destruction de milliers d'individus en Basse Californie, se cachaient des cerveaux maléfiques ayant simplement pour but de récupérer le cube en possession des forces américaines. Au jour d'aujourd'hui, trois des neuf cubes ont déjà été retrouvés. L'un d'eux se trouve déjà aux mains du Pentagramme, le second sous la protection de Cobre Tlaloc (qui tente désespérément d'en connaître la nature) et le troisième dans un lieu inconnu de tous. Même d'elle.

Mais des groupes sont déjà à la recherche des cubes manquants, prospectant chaque coin de la Terre ou de la galaxie pour trouver une trace de leur existence.

Cette créature n'a pas de véritable nom, bien que ses protégés aiment la nommer Tezcatlipoca, et n'a

pas conscience de sa nature exacte. Tout ce dont elle se souvient est d'avoir dormi dans les limbes du 8^{ème} Cercle durant une éternité, avant qu'un jeune enfant ne vienne l'en extirper et ouvrir les portes du Dreamtime. Tout ce dont elle est certaine, c'est que le créateur des neuf cubes lui a donné naissance pour les protéger et empêcher quiconque de rassembler ces artefacts. Tout ce qu'elle craint, c'est qu'un individu profite de son état pour atteindre son but.

Tout ce qui la fait trembler, c'est que cet individu devienne ainsi un Déon.

Les Cartes

La présence de prêtres encapuchonnés au sein de la Cityweird scandant le nom de Tezcatlipoca se fait de plus en plus inquiétante. Ils semblent être partout et sont toujours plus nombreux. Pourtant, personne ne semble faire état d'un lieu où ils se réuniraient ou tout simplement vivraient. En surface, tout au moins.

Ils sont accusés de diverses choses et, de façon plus générale, la tendance actuelle revient à leur mettre tous les méfaits inexplicables sur le dos. Pourtant, depuis la création de Wonderlondres, les seules choses que l'on pourrait leur reprocher seraient leurs altercations occasionnelles avec des mutants souhaitant les provoquer. Ces débordements eurent pour réponse immédiate l'utilisation de leurs pouvoirs et la neutralisation rapide et violente de leurs opposants. En définitive, on sait bien peu de choses d'eux et de leurs motivations.

Lors de son premier retour à Londres, bien après 1977, Queen of Hearts réussit à entrer en contact psychique avec la Gardienne des cubes. Même bref, cet échange la perturba complètement et lui fit prendre conscience qu'elle devrait mettre en œuvre tous les moyens nécessaires à sa guérison. Par la suite, en parallèle de ses initiatives en vue de la création d'un État mutant européen à l'emplacement de Londres, elle revint plusieurs fois sur le site pour tenter d'apaiser la créature et d'en savoir plus sur elle. Ses efforts furent en grande partie vains mais elle réussit à s'en rapprocher jusqu'à atteindre, dans le sol même de Londres, une grande cavité.

Elle découvrit qu'elle n'était pas la première à l'avoir trouvée et qu'il s'agissait sans doute du bon endroit. D'autres mutants étaient déjà passés par là et avaient laissé diverses offrandes et des inscriptions

SYNCHRONICITY

Les lisières mortes

énigmatiques sur les parois. Comme autant de délires et visions d'illuminés.

Elle s'y recueillit souvent et y rencontra de nombreux post-humains qu'elle parvint à rallier à sa cause, en leur démontrant qu'elle était la seule à même de comprendre la créature par le biais de son pouvoir d'empathie d'une rare puissance. Eux aussi avaient senti la créature et, en provenance de divers endroits de l'Europe, avaient ressenti le besoin de venir à sa rencontre.

A l'issue de ce premier contact, la créature avait laissé une portion de sa substance en chacun d'eux, une énergie chaotique découlant du lien entre les cubes et leur Gardien. Une part de sa volonté mais aussi de sa puissance, sous la forme d'un parasite invisible filandreur incrusté dans leur cerveau.

Tous en étaient ressortis plus forts mais aussi plus sûrs d'eux, grâce au nouveau but qui leur était fixé : protéger la créature et récupérer les cubes. Les adorateurs de Tezcatlipoca sont désormais prêts à tout pour parvenir à leurs fins, adorant Queen of Hearts comme la seule et unique personne capable de communiquer avec cette divinité surpuissante du Temps du Rêve. Inutile de préciser que bon nombre de Shamans ont rejoint ce groupe au fil des années, les dons octroyés par la créature étendant les limites de leur pouvoir sur le rêve.

Avant l'isolement de Wonderlondres, une partie des suivants de Queen of Hearts fut envoyée un peu partout dans le monde pour retrouver les cubes et faire disparaître les traces de leur existence par des moyens illégaux (menaces, meurtres...). Sans succès. Seuls quelques-uns restèrent auprès de la créature et se mirent en quête, dans la communauté, de nouveaux membres potentiels, les emportant de gré ou de force pour qu'ils entrent en contact avec Tezcatlipoca.

Tous ceux qui ont subi cette opération sont appelés *Cartes* et possèdent en eux une partie de l'entité. Les *Cartes*, obéissant aveuglément à l'entité par le biais de Queen of Hearts et d'un puissant lien mental, ont essentiellement pour rôle de trouver de nouvelles recrues, de protéger la créature, de faciliter sa régénération mais surtout, de récupérer les cubes à ceux qui les ont dérobés. Peu importe le prix à payer.

Il existe, dans divers endroits du monde, d'autres créatures qui ont survécu hors des cercles du Temps du Rêve, à l'instar de Baba Yaga et de ses enfants de Moksha. Traversant les époques grâce à l'empreinte qu'elles ont laissée sur l'imaginaire humain.

Il en est ainsi des Iles Britanniques, et plus particulièrement de Londres, qui abrita durant de nombreuses années des humanoïdes volatiles, formés de brumes de rêveries et de tourments. Loin de tout folklore traditionnel, ces créatures bien tangibles n'avaient ni la bienveillance, ni la grâce des fées. Elles ne ressemblaient pas à ces images d'Epinal, petites et menues, portant antennes et ailes de libellules, semant une tintinnabulante poudre dorée.

Dès l'avènement du règne des hommes, lorsque ces créatures se sont échappées du Temps du Rêve, elles n'avaient ni noms, ni formes bien précises. Uniquement une immense soif d'exister, un désir de persister à l'extérieur du Dreamtime.

Certaines de ces créatures qui émergent dans les Iles Britanniques s'adaptèrent à ce que l'humain attendait du mystérieux et de l'insondable, et finirent par devenir des petits personnages chapardeurs, taquins, frondeurs et monstrueux. D'insaisissables ombres, d'étranges bruits, parfois d'invisibles bienfaiteurs. Le temps, et l'imagination humaine, leur donnèrent certaines formes, parfois ridicules et folkloriques, surtout menaçantes et dangereuses. Autant de rêves incarnés, pouvant basculer en créatures cauchemardesques le temps d'un coup de colère, d'une pulsion incontrôlable et enfantine.

Puis vint l'industrialisation. Le temps des machines. La vie se réglant sans l'aide du mystique, de l'invisible, de moins en moins de personnes accordèrent encore du crédit ou de l'intérêt aux fées et aux créatures imaginaires. Leur nombre vint à décroître, et pressées par le temps, poussées par l'inéluctable, celles-ci ne savaient plus quoi faire pour survivre. Bientôt il n'en resta plus qu'une poignée, les plus célèbres, celles dont parlaient encore les livres de contes et auxquelles les enfants pensaient encore. Enfermées dans un univers parallèle, sur un domaine placé sur un autre repère temporel, elles tentèrent de résister à leur lente dégénérescence.

Mais aucune d'entre elles ne fût le témoin du cataclysme de 1977. Tandis que le ciel s'obscurcissait, et que des héros mouraient en voulant stopper les débris d'une lune amputée, les fées avaient été embrochées depuis déjà longtemps sur des aiguilles, à l'instar d'une jolie collection de papillons.

Le cauchemar vivant

Sydney Larking est né en 1933 dans la banlieue de Londres. Issu d'une famille ouvrière, il était destiné à ne laisser aucune trace dans l'histoire, poursuivant un destin ordinaire comme bon nombre de ses pairs. Au pire, à périr sous les bombes lors du Blitz. Pourtant, dès son plus jeune âge, Sydney se sentait profondément différent et souhaitait intimement laisser une trace indélébile dans l'histoire. Un véritable désir de notoriété, avec l'envie incontrôlable de sortir enfin de son milieu sclérosé et de se révéler à la face du monde dans sa vérité la plus entière. Malheureusement, en plus d'être un élève médiocre, Sydney n'avait surtout aucun talent. Ni le sport, ni les arts ne voulurent réellement de lui, malgré de multiples tentatives pour trouver enfin un biais par lequel devenir quelqu'un de connu.

Après avoir échappé aux bombardements et aux affres de la Seconde Guerre Mondiale, il fut obligé de rejoindre les rangs de la civilisation humaine, travaillant dès l'âge de 15 dans une petite épicerie de Greenwich. Lisant et relisant *Le Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare, entre deux travaux harassants pour le compte d'un patron vénal et bourru, avec l'infini espoir de pouvoir un jour monter sur les planches. Mais le théâtre n'accepta pas non plus Sydney sur les planches, malgré ses nombreux efforts pour devenir un acteur plein de promesses.

Les années 50 virent l'émergence des premiers post-humains, dont certains furent élevés au statut de Héros du fait de leurs actions durant le conflit face aux troupes allemandes ou japonaises. Sydney fut très logiquement fasciné par ces nouveaux êtres, ces « masques » dotés de facultés hors-normes, au point d'espérer acquérir lui aussi des super-pouvoirs. Mais le jeune homme était définitivement moyen, et aucune âme divine ne paraissait vouloir faire de lui la personnalité célébrité qu'il rêvait de devenir. Ses croquis de costumes restèrent enfermés dans les tiroirs de sa chambre, il abandonna peu à peu les posters de Suprêman et Miracle Woman, et retrouva

une fois de plus la médiocrité de l'humanité avec une amertume quasiment palpable.

Parfois, tandis qu'il faisait une course pour l'épicerie au cœur de la Cité de Londres, il avait l'impression de voir des formes fantomatiques disparaître dans une ruelle, sous une porte cochère ou dans les eaux de la Tamise. Et plus Sydney devenait comme tout le monde, plus il se faisait oublier, plus il faisait le deuil de ses envies de gloire et de succès, et plus ces silhouettes devenaient tangibles.

Monstrueuses, riantes et absurdes, ces créatures paraissaient vivre dans une autre sphère de temps, un lieu invisible pour tous les êtres ne vivant pas sur le même faisceau temporel qu'eux. Autant dire la quasi-totalité de l'humanité, à l'exception de Sydney, dont la montre à gousset s'arrêtait parfois à minuit pile, afin de lui permettre d'atteindre les berges béantes de la cité invisible de SynchroniCity. Un résidu du Temps du Rêve, peuplé de fée sculpturales, aux bouches démesurées, de créatures féeriques difformes et d'une Cour royale sans la moindre pitié. Oberon, Titania, Puck, n'avaient guère de point commun avec la pièce de Shakespeare, constitués des rêves persistants de l'humanité, simple produits de l'imaginaire collectif ayant réussi à s'échapper du Dreamtime en suivant les traces de Baba Yaga. Et à survivre.

Mais même dans cet univers peuplé de monstres et de bêtes oniriques, Sydney n'avait pas sa place. Perçu comme un intrus, il fût chassé, traqué et même blessé durant une pseudo-chasse à courre des plus abjectes. Etant le seul à pouvoir voir les créatures de SynchroniCity, il en devint logiquement la victime privilégiée, les créatures l'observant, le harcelant, le perturbant jour et nuit à la manière de gros chats jouant avec une minuscule souris. Cette expérience le transforma profondément, faisant peu à peu basculer son esprit. Il tenta de lutter pour ne pas passer pour un dément auprès de ses proches. Solide comme un roc, imperturbable, il tenta d'oublier les voix aiguës lui ordonnant de se suicider, de tuer ses voisins et les ricanements insupportables éclatant à ses oreilles en plein milieu de la nuit.

Durant plus de dix ans, il lutta de toutes ses forces contre cette malédiction, jusqu'à lasser les terrifiantes Dames du Soir ou le psychopathe Puck, qui finirent par oublier ce jouet si fragile et si peu amusant.

Mais lui ne les oublia jamais.

Le Collectionneur

La destinée de Sydney Larking bascula enfin en avril 1956. Agé de 23 ans, et après quelques petits boulots, il travaillait désormais sur une chaîne de montage automobile au nord de Londres. L'Europe, comme de nombreux pays, était agitée par des controverses concernant les super-héros, la multiplication d'êtres dotés de super pouvoirs faisant sombrer le monde dans une époque d'insécurité et de méfiance. Les anciens héros étaient oubliés, pour laisser place à la paranoïa, au racisme et à des actes de violence gratuits.

Livide et filiforme, Sydney ne participait à aucune conversation de ce type et gardait toujours soigneusement ses distances avec le personnel de l'usine. Solitaire et laconique, il paraissait habité d'une profonde noirceur, sa haine envers les créatures de SynchroniCity ayant déteint sur les post-humains. Lui qui souhaitait tant devenir l'un d'entre eux durant sa jeunesse, les considérait désormais comme des monstres, des aberrations physiques. Incapable de comprendre ou de distinguer les êtres de SynchroniCity des simples mutants arpentant les villes du pays. La même engeance, le même mal, le même fléau. En secret, il lui était même arrivé d'assister à des réunions anti-mutants, distribuant des tracts dans les boîtes aux lettres et détériorant les façades des habitations où se trouvaient -disait-on- des familles ayant enfanté des monstruosité.

Le calme et la volonté de fer dont Sydney avait fait preuve durant son calvaire face aux êtres cauchemardesques du Temps du Rêve avaient également bouleversé son esprit, ses croyances et son âme. Désormais, il avait pour seul et unique but de se venger de toutes ces créatures surnaturelles, donc nécessairement diaboliques, et pouvait parfois même ressentir leur présence à ses côtés. À la manière de la cité invisible superposée à Londres, tel un morceau de calque de Dreamtime, il parvenait à ressentir les personnes dotées de capacités spéciales. Il pouvait voir un halo lumineux qui les entourait, une lueur morne et glaciale, telle une influence cosmique fort ancienne. Et une nuit, cette attirance fut telle, qu'il ne put s'empêcher de plonger son regard dans la lumière produite par une jeune mutante londonienne qui traversait Saint Jame's Park. Sa silhouette, à travers son regard, paraissait lumineuse au milieu de l'obscurité.

Sydney pouvait ressentir son pouvoir, sa nature et quasiment son origine, par le biais de flashes lui

dépeignant sa vie passée, son présent, son futur. Comme si ses yeux pouvaient décortiquer la moindre parcelle de sa vie, de ses atomes, de son fonctionnement. L'espace d'une seconde, il ressentit une connexion se faire, le pouvoir de la jeune fille l'imprégnant à son tour. Ses mains s'enflammèrent, sa peau noircit, la mutante paraissait impuissante... Si, humaine.

Il ne réalisa même pas qu'il lui avait tranché la gorge avant que le feu de ses paumes ne s'éteigne pour de bon. Mais il comprit enfin que son chemin de croix avait pour but de le rendre différent, de le faire évoluer pour le transformer.

Sydney était un drain. Un être capable de souffler tous les pouvoirs autour de lui, comme la flamme d'une bougie. Mais ils pouvaient les dérober aussi, en se connectant directement sur l'aura de sa victime. Du moins, tant que celle-ci restait vivante et à sa merci. C'est seulement après trois meurtres de post-humains, sous le coup de la colère, qu'il comprit son propre fonctionnement, choisissant désormais soigneusement ses victimes, les paralysant, avant de les enfermer dans la cave d'une affreuse bicoque de Chelsea. À l'aide de cette horrible collection vivante, il entama un règne de terreur sur Londres, s'en prenant aux institutions militant pour les droits des mutants, assassinant leurs partisans, abattant tous les malheureux se mettant en travers de son chemin.

Il devint le Monstre de Londres, l'un des êtres les plus malfaisants que la Terre ait porté.

Le trône de givre

Après plus de six mois de violences et de victimes, tandis que certains de ses prisonniers étaient morts de faim et que de nouveaux spécimens rejoignaient leurs cadavres dans son repaire, le Monstre de Londres fut terrassé par Britannia. En découvrant son antre abject, la jeune super-héroïne parvint à perturber tous les pouvoirs qu'il avait acquis, à le débrancher de ses victimes dont il s'abreuvait de la force et de la puissance. Réduit à l'état d'un simple humain, faible et sans moyen de se défendre, Sydney Larking fut arrêté par Scotland Yard et condamné à la peine capitale (les Terres Négatives n'étant pas encore découvertes à cette époque).

Plus personne n'entendit parler du Monstre de Londres par la suite, même ses propres gardiens, qui trouvèrent sa cellule totalement vide peu de temps avant son exécution. Afin de ne pas inquiéter

la population, l'information resta confidentielle et, devant l'absence de nouveaux méfaits commis par l'Ennemi Public n°1, beaucoup pensèrent que Sydney Larking avait disparu de façon mystérieuse comme le célèbre Eventreur de Whitechapel. Mort, évaporé ou oublié dans un autre pays, très certainement.

En réalité, le Monstre de Londres avait enfin rejoint l'origine de tous ses troubles : SynchroniCity. Disparaissant pour de bon dans ce plan parallèle, il commença une nouvelle carrière, abattant tous les êtres l'ayant tourmenté, soufflant leurs pouvoirs, déroband leurs capacités, les pétrifiant à jamais pour pouvoir se nourrir de leurs dons. Un véritable tueur de fées et de rêves, accumulant forces et sortilèges d'envergure, pour mieux préparer sa vengeance. Rapidement, SynchroniCity fut vidée de tout mouvement, tous ses habitants finissant inexorablement dans la collection du cabinet de curiosités géant de Sydney Larking. Jusqu'à Oberon lui-même qui, au prix d'un combat redoutable, n'eut pas suffisamment de force pour protéger son trône et son royaume.

Invisible, ailleurs, le Monstre de Londres était devenu le Roi d'un monde, observant les humains s'agitant sous ses yeux, comme des lueurs spectrales sans le moindre intérêt. Son combat titanique au cœur de la cité parallèle avait duré presque dix ans, mais le jeu en valait la chandelle.

Lorsque les premiers débris lunaires atteignirent Wonderlondres, Sydney n'aperçut que des lumières aveuglantes, les immeubles, les débris et les flammes le traversant sans jamais le blesser. Il ressentit juste une intense vague de puissance, une euphorie de pouvoir, et su que le moment était arrivé. Revêtant le costume noir d'Obéron et son masque d'ébène, il sortit de son segment temporel pour rejoindre la tragique réalité londonienne. Toujours relié aux capacités de sa collection, il n'eut aucune peine à échapper aux impacts, au feu et à l'explosion titanique du plus imposant des météores. C'est même avec une facilité déconcertante qu'il retrouva sa proie, au moment où elle portait secours à des habitants coincés sous un éboulement : Britannia. Le seul masque ayant réussi à l'atteindre, à foudroyer son ascension vers la postérité. Désormais, le Monstre de Londres était bien plus puissant que par le passé mais surtout, il disposait d'un ancre placé à un endroit du temps que personne ne pouvait atteindre. Britannia eut le temps de s'en rendre compte, lorsque le Monstre de Londres la balaya comme un fétu de paille, détruisant ses champs de force, lui brisant les côtes et les membres les uns après les autres. Tandis que l'insatiable tueur

s'apprêtait à porter son coup de grâce et que May, démasquée, gisait paralysée sur le dos, une ombre imposante sortit de l'obscurité et emporta le Monstre de Londres dans les méandres du temps. White Rabbit disparut ainsi avec le destructeur de SynchroniCity.

Britannia fût secourue par des orphelins et disparut pour toujours de la vie des londoniens. White Rabbit, quant à lui, parvint à échapper aux griffes du Monstre de Londres et réussit à le bloquer durant de nombreuses années dans SynchroniCity. Malgré toute sa puissance et sa rage, Sydney Larking ne pouvait guère lutter contre une prison temporelle, manipulée mentalement par le Protecteur le plus sous-estimé, mais certainement le plus brave et le plus puissant.

Durant des années, il fit son possible pour éviter au Monstre de revenir à nouveau sur notre segment temporel. Mais depuis plusieurs mois, des enlèvements de masques attribués à des prétendus « Collectionneurs » viennent confirmer à White Rabbit que sa force décline et qu'il se fait vieillissant. Attiré, obsédé par la puissance qu'il ressent au creux du cratère de Hellmouth, le Monstre de Londres est bien décidé à retrouver sa liberté. Utilisant des post-humains pour lui amener de nouvelles forces, de nouveaux pouvoirs, il compte accaparer la puissance de la créature enfouie à l'Est de Londres et protégée par Queen of Hearts.

Il l'a dit et redit : il est né pour changer la face du monde...

Apparence

SynchroniCity est comme un calque se superposant à la Cité de Londres. Un endroit qu'il n'est possible d'atteindre qu'en changeant de segment temporel, en ralentissant suffisamment le temps pour apercevoir les lueurs de cette dimension parallèle. Certains disent qu'il faut attendre minuit pour pénétrer dans SynchroniCity mais que ceux qui y mettent le pied risquent d'y passer l'éternité.

Aux bâtiments gris et froids du monde réel, aux portes figées, aux silhouettes floues et rapides des mutants ordinaires, se juxtaposent des bâtiments lumineux et irréels : forêts éclatantes entre les buildings de la City, drakkars sur la Tamise, tours dorées posées sur les ruines... Un ailleurs magique et fascinant, renforcé par l'aspect tristement silencieux des lieux. Le Monstre

de Londres vit dans un gigantesque château noir, un Camelot de contes, une forteresse démesurée et intemporelle construite sur l'abbaye de Westminster, au milieu de sa collection de fées et héros enfermés dans de longs tubes de verre. Une cour de merveilles et d'horreurs, entretenue par une poignée de mutants et de créatures, ayant vendu leur âme à ce destructeur de mondes.

Parmi ceux-ci, l'effroyable Puck fait véritablement office de bras droit. Cet ancien faune ressemble désormais à un psychopathe vêtu de chaînes et de lambeaux, le visage couvert de mousse et de racines, les griffes longues et le regard glacial. Il entretient avec minutie la collection de son maître, transformant d'anciens cadavres et squelettes en horrible théâtre de marionnettes.

LONDON CALLING

Wonderlondres compte à ce jour 60.000 habitants répartis sur 1700 km² (ce qui fait peu, compte tenu des 7 millions d'habitants qui l'occupaient autrefois). Parmi eux, la population mutante est estimée à 100 % du total. Aucun humain n'est autorisé dans l'enceinte de la cité, même si certains prétendent que des individus dépourvus de pouvoirs sont parvenus à entrer par des subterfuges et divers moyens détournés (le plus souvent pour se rapprocher d'un membre de leur famille).

Le climat est tempéré et très humide, les abords de la Tamise étant soumis à de fréquentes crues d'ampleur variable. De plus, l'une des grandes caractéristiques de Londres a fait sa réapparition : le smog. Ce brouillard épais s'étend régulièrement dans ce qui reste des rues de la ville, pendant une bonne partie de la nuit jusqu'au milieu de la matinée, en toute saison.

Suite à la destruction de la quasi-totalité de ses quartiers et districts, il ne restait quasiment rien de l'ancienne Londres et de ses alentours. Quelques monuments ravagés, des palais et églises endommagés, des pavillons noircis par la fumée. Un chantier monumental, rendant impossible une reconstruction à l'identique, l'impact ayant atomisé tout l'Est de Londres et soufflé les plus hauts édifices du Centre (pour ceux ayant échappé aux pluies de météores de plus petite taille). Face à ce désastre, ceux qui entreprirent de faire revivre la cité londonienne, décidèrent de la définir simplement selon cinq

secteurs : Inner London (le centre), West London, East London (où se trouve le cratère, baptisé HellMouth), South London et North London. Le tout étant entouré par le titanesque rempart de sécurité, construit juste avant la limite de l'ancienne autoroute M25.

Plus généralement, on distingue juste le Centre et la banlieue, le centre ville ayant le plus profité des efforts de reconstruction des post-humains. Ce secteur de la ville est dominé par d'étranges dômes de verre abritant une partie de la population. Leurs accès sont placés sous l'étroite surveillance de l'Ordre de Knight. A l'intérieur de ces constructions moroses se trouvent les installations mises en place par les habitants.

Il y règne un calme relatif et une propreté surprenante, contrastant singulièrement avec les quartiers situés tout autour et en particulier au sud de la Tamise. Dans ces derniers, on trouve essentiellement des ruines et des cratères laissés tels quels. Cela n'empêche pas une partie de la population d'y vivre en s'installant dans des bâtiments au bord de l'effondrement, les maisons abandonnées ou en mettant en place des camps délabrés construits à partir de plastique, de carton, de carcasses de véhicules et autres structures métalliques.

Au final, l'ambiance dans l'enclave est pour le moins décalée et inquiétante. Des constructions étranges, des restes de monuments de l'ancienne Londres, des ruines, des quartiers silencieux et déserts, un cratère monumental, des visions de fin du monde, des carcasses rouillées, des inscriptions sataniques... Dans certaines rues de la ville, la végétation a même repris ses droits et commence à orner routes et façades. On trouve sur la plupart des murs de la banlieue les symboles tribaux attribués aux différentes bandes occupant ces secteurs, sans oublier les crânes ou les crochets suspendus en signe d'avertissement. Malgré l'étendue importante, la paroi de béton délimitant l'enclave reste omniprésente, se profilant à l'horizon. Elle sépare les habitants de l'extérieur, de « l'OuterLondon », sans qu'ils puissent avoir idée de ce qui peut s'y dérouler.

Certaines zones de la banlieue sont régulièrement mises à feu et à sang par des parrains locaux et des luttes intestines, ravageant un peu plus des quartiers, vidés de toute vie depuis 1977. Où que l'on aille, il y a de fortes chances de croiser l'une de ces mystérieuses personnes encapuchonnées qui scandent le nom de Tezcatlipoca. Les Cartes arpentent inlassablement les rues, sans que personne ne semble vouloir s'intéresser à eux.

Les mutants, en voulant gagner leur liberté, se sont créés plus qu'un pays, plus qu'une prison. Des

Terres Négatives à ciel ouvert. Pourtant, personne ne semble en avoir vraiment conscience, comme si chacun n'imaginait même pas devoir quitter ce lieu l'espace d'une journée. Wonderlondres est comme un aimant, un endroit où l'on ne vient jamais par hasard, même si beaucoup ont perdu en route les sensations étranges éprouvées dans les rêves les ayant conduits jusqu'ici. Les plus purs, quant à eux, sont devenus les protecteurs d'une Bête antédiluvienne et blessée.

Technologie

Dans un environnement de fin du monde, de reconstruction après l'Apocalypse, les super pouvoirs sont logiquement devenus la première source de richesse. Rien de bien étonnant dans une enclave occupée en totalité par des post-humains. Qui plus est avec un seul et unique convoi annuel, bien trop faible pour permettre à l'ensemble de la population de subsister.

Au milieu d'un tel contexte, rien d'étonnant à ce que les pouvoirs les plus inoffensifs d'ordinaire aient transformé leurs possesseurs en gens appréciés, recherchés, voire en véritables miracles vivants. Là où un masque capable de produire de la chaleur, de faire pousser les plantes, de transformer la pierre en aliment, paraîtrait bien inutile à côté d'un post-humain doté de facultés de régénération, de force ou d'énergie, il en va tout autrement à Wonderlondres. Ici, tout ce qui touche à la création d'énergies, de matières, de nourriture l'emporte invariablement sur les armures et les griffes en métal.

Les personnes dotées de ces types de pouvoir sont avidement recherchées par l'Ordre de Knight, afin de servir la communauté, mais également par tous les gangs qui veulent s'assurer un minimum de pouvoir et de revenus. Certains ont cependant préféré garder leur autonomie, négociant leurs services pour améliorer sérieusement leur quotidien, au risque de devenir la cible de menaces et de kidnappings. Megan est ainsi la jeune fille d'un couple de post-humains, capable – du haut de ses 8 ans – de donner naissance à n'importe quelle plante issue de son imagination. Pour cela, il lui suffit de tenir une graine quelconque au creux de sa main, de penser à un fruit, une plante ou un arbre (existant ou totalement onirique, à la manière de son fameux arbre à chaussures, où ces dernières sont également comestibles) et de la planter. En quelques jours seulement, sa création végétale

sortira de terre et sera dotée de toutes les capacités qu'elle a imaginées.

Avec une telle faculté, Megan est devenue très logiquement la cible de « chasseurs de tête », très intéressés par son puissant potentiel au sein de Wonderlondres. Dissimulée par l'Ordre de Knight, avec sa famille, elle est protégée comme le nouveau joyau de la couronne avec quelques autres post-humains aux pouvoirs particulièrement utilitaires.

Loin d'être inquiété par les sectes, clans et autres Stupergangs du coin, Knight se méfie plus particulièrement d'un petit groupe d'individus baptisés « Les Collectionneurs » par la population. Personne ne les a jamais vus, ou entendus, mais la multiplication d'enlèvements rapides et inexplicables n'a toujours pas trouvé d'explication rationnelle. Et inquiète au plus haut point.

Pour le reste, la technologie, telle qu'on la connaît dans le reste du monde, est quasiment absente dans Wonderlondres. La plupart des objets présents datent des années 70, comme autant de restes d'une époque foudroyée, perdus dans les ruines et les demeures abandonnées. Télévisions, appareils électroménagers, fauteuils, ustensiles psychédéliques, donnent à certains lieux une apparence horriblement rétro. Un *New-York 1997* percutant *Orange Mécanique* de plein fouet.

A ces objets laissés sur place, s'échangeant parfois dans des petits marchés improvisés, s'ajoutent ceux ramenés par les habitants ou laissés à disposition par le gouvernement européen, en plus de la nourriture, de l'eau et des vêtements amenés avec le convoi. Ces ustensiles se limitent au minimum vital et les rares exemplaires sortant de l'ordinaire (ordinateur, télévision...) ont une valeur inestimable, attirant dangereusement les convoitises.

Privée d'électricité, Wonderlondres ne doit sa faible énergie qu'à quelques générateurs, éoliennes ou pouvoirs d'individus isolés de la banlieue. Sans oublier quelques lampadaires à gaz remis en fonction, créant dans certains anciens quartiers, comme Whitechapel, une atmosphère digne d'une zone de l'Enfer.

Le centre ville, quant à lui, profite depuis de nombreuses années de la puissance de Jupiter One. De son véritable nom, Timotee Lawhead, **Jupiter One** est un autiste de quarante ans, capable de générer des décharges électriques de plusieurs millions de kilowatts. Durant ces périodes, Timotee entre en transe et son corps se transforme en énergie pure, produisant des éclairs d'une puissance incommensurable. Il change alors totalement de personnalité, se présentant comme un véritable dieu et contrastant horriblement

avec le garçon timide et muet qu'il est d'ordinaire. Enfermé dans une structure métallique conçue à cet effet dans le sous-sol de la Tour de Londres, il alimente de sa cellule un incroyable réseau de câbles, chargés de convoyer l'énergie de sa « cellule » jusqu'à différents générateurs placés dans l'Inner London.

A côté de cette ressource énergétique d'importance, l'eau potable demeure une denrée rare et les habitants de Wonderlondres doivent déployer des trésors d'ingéniosité pour avoir de quoi s'abreuver. A côté de quelques capacités sur les molécules d'eau, la plupart des occupants se contentent de bidons, bassines et containers susceptibles de récupérer l'eau de pluie, de filtrer la Tamise ou de drainer l'humidité du smog.

Communications

En théorie, Wonderlondres est totalement coupée du monde et n'a donc accès à aucune information en provenance de l'extérieur. Aucun téléphone ne paraît pouvoir franchir le mur d'enceinte, comme si la ville était irrémédiablement plongée dans une zone d'ombre. Il est impossible d'appeler de l'intérieur vers l'extérieur, et inversement, tout comme les connexions Internet ou télépathiques qui échouent inmanquablement. Un petit réseau interne, utilisant de vieilles cabines téléphoniques rouges, a été mis en place mais sert surtout de moyen de communication aux hommes de l'Ordre de Knight. Pour le reste, les sectes et les gangs comptent surtout sur les pouvoirs mentaux de leurs membres pour échanger des informations, ou utilisent des signaux et des inscriptions pour se transmettre des données rapidement les uns aux autres.

Pourtant, il existe un curieux moyen de communiquer avec l'extérieur. Un système étrange, incontrôlable et énigmatique, dont l'amplitude paraît liée à la « chose » située au creux du cratère de Hellmouth : le rêve. Totalement perturbé sur Londres, tel un triangle des Bermudes aussi incompréhensible que destructeur, le Temps du Rêve est sous le contrôle absolu du monstre Gardien des cubes. Se nourrissant depuis vingt ans de l'énergie des songes pour se régénérer, la Bête a créé un vortex rendant impossible le déplacement dans le Dreamtime au niveau de Wonderlondres, mais permettant à certains rêves d'être projetés au-delà de ce gouffre. A la manière d'une spirale, d'un

siphon, aspirant les rêves mais en catapultant certains dans diverses directions du Temps du Rêve. Cette curieuse perturbation explique les cauchemars et les visions, subis par certaines personnes particulièrement sensibles dans le monde, et les conduisant parfois à se rendre à Wonderlondres pour en comprendre la nature. La plupart sont des mugissements de la créature, comme des appels au secours, tandis que d'autres sont les rêves de certains habitants, ayant échappé à son appétit pour venir porter un message auprès d'un post-humain situé par-delà la cité londonienne. Quelques Shamans et post-humains ont compris ce processus et utilisent ce moyen pour tenter d'apporter des messages à des proches, ou des Cartes parties en mission dans d'autres contrées. Mais dans la majorité des cas, c'est totalement inconsciemment que vous recevrez un rêve étrange durant votre sommeil, un songe qui vous poursuivra parfois des semaines entières, vous montrant la vie et les pensées d'un individu endormi au cœur de Wonderlondres.

Economie

Aucune monnaie n'a réellement cours à l'intérieur de Wonderlondres. A la place, les habitants font appel au troc afin d'obtenir ce qu'ils désirent. Il peut aussi bien s'agir d'échanges de matériaux contre d'autres, de services, de pouvoirs, la nourriture étant la denrée la plus recherchée dans l'enceinte de la ville. De petites fermes se sont mises en place à la périphérie de l'enclave et tentent tant bien que mal de subvenir à leurs propres besoins, le plus souvent en secret afin d'éviter les pillages et les saccages. Dans le centre, cette production nutritive est réservée à quelques laboratoires souterrains et miteux, où sont cultivés des plantes hydroponiques et autres produits curieux, issus de quelques facultés surnaturelles.

L'information est également devenue une monnaie d'échange, pouvant atteindre des valeurs incroyables suivant sa nature. Espions et traîtres, sont ainsi devenus des métiers de choix, dont les risques sont compensés par des dividendes assez juteux.

Sécurité

Comme convenu lors de la mise en place de ce nouvel «État» (comparé plutôt à une principauté sans prince), les habitants gèrent eux-mêmes leur sécurité

et la répression du crime. Ceci a abouti logiquement à un désordre général, où la loi du plus fort reste la seule et unique règle reconnue par tous. Les anciens regroupements de beatniks et autres idéalistes mutants ont laissé la place, après des années d'enferment, à une secte obnubilée par la Bête, à des individus perturbés par leurs rêves, leurs obsessions, où ceux n'ayant pas trouvé de réponse à leur question ont fini par perdre la raison. Sans but, rejetés par la créature sans même le savoir, la plupart se sont habitués à Wonderlondres, à cette survie permanente, comme si rien d'autre n'était important plus que de vivre dans ses ruines. Certains voient dans l'enclave la seule ville mutante libre, sans police, ni humains, ni Humanydyne. L'idéal, en somme, pour faire parler leurs plus bas instincts, et se trouver de nouveaux objectifs après que leurs rêves aient disparu.

Seule la faction appelée l'Ordre de Knight tente tant bien que mal de faire respecter la loi, avec plus ou moins de succès suivant les quartiers. On peut toutefois considérer qu'à force d'acharnement, cette faction a réussi à rendre le centre ville plus sûr... Ou, en tout cas, beaucoup moins dangereux que le reste de l'enclave.

Entrer ou sortir

L'enceinte en béton est là pour dissuader toute personne souhaitant entrer ou sortir de Wonderlondres. Les Humpty-Dumpty, à l'origine élaborés sous les directives du gouvernement européen pour de contrecarrer une éventuelle menace mutante, abattent à vue toute personne ou appareil tentant de franchir les remparts de plus de 300 mètres de hauteur. Ils furent particulièrement utiles juste après la mise en place de l'enclave, lorsque certains curieux tentaient encore de s'y introduire ou de s'approcher suffisamment pour voir ce qui se passait à l'intérieur. De même, l'espace aérien au-dessus et autour de Wonderlondres reste une zone interdite, placée sous la surveillance des Humpty-Dumpty.

Toutefois, bien qu'il soit impossible d'en sortir, il reste autorisé d'effectuer une demande auprès du gouvernement européen afin de pouvoir s'installer dans l'enclave. En effet, chaque année, un convoi transportant le minimum vital pour la survie des citoyens de Wonderlondres emmène par la même occasion les nouveaux mutants désirant s'y implanter.

Il est bien précisé, comme cela l'avait été lors de la mise en place de la cité, qu'une telle décision est irrévocable.

Les Humpty-Dumpty

Il s'agit d'imposants robots de trois mètres de hauteur, disposant d'un arsenal conséquent de missiles, lasers, armes non létales et autres boucliers-inhibiteurs (anti-pouvoirs) destinés à contrecarrer toute tentative d'évasion ou entrée non autorisée. Au nombre d'une centaine, ils patrouillent sur l'épais rempart entourant la ville, scannant de jour comme de nuit toute forme de vie s'approchant de l'enceinte. Equipés de systèmes de détection sophistiqués, ils possèdent également divers propulseurs intégrés leur octroyant la capacité de voler pour poursuivre un intrus. Peu enclins à la retenue et à la diplomatie, ils ont pour consigne d'abattre tous ceux n'obéissant pas aux directives et consignes inscrites sur des panneaux bien visibles, disposés plusieurs centaines de mètres avant le mur de Wonderlondres.

Même si l'origine de leur conception est un secret bien gardé, il semblerait que la Corporation Noctezuma ne soit pas étrangère à leur fabrication. Si cette information venait à être confirmée, elle apporterait une nouvelle pierre à l'édifice de ceux qui prétendent que les Humpty-Dumpty disposent de cerveaux humains, ou tout du moins, d'un système de commande organique similaire à un cerveau primitif. Quasiment extraterrestre.

Se déplacer

L'essence n'étant pas fournie au cours des ravitaillements annuels, car jugée inutile par le gouvernement européen, est devenue une ressource très rare et précieuse. De quoi faire fonctionner quelques motos, camions et taxis aux carrosseries renforcées, tout du moins pour ceux ne reposant pas sur des énergies alternatives et hautement explosives. La plupart de ces convoyeurs travaillent pour les plus offrants, bichonnant leurs machines, les améliorant sans cesse, pour transporter de la marchandise ou des individus sur les routes abandonnées de la ville. Souvent en traversant des secteurs à la main de gangs violents et impitoyables, de jour de préférence pour échapper au smog et à l'obscurité.

Les chemins de fer qui traversent l'enclave sont bien entendu inutilisés, tout comme le métro, dont la quasi-totalité des structures souterraines furent détruites par les fragments lunaires. Certains habitants prétendent cependant que des stations sont encore accessibles, tout comme de multiples galeries où quelques bandes malintentionnées ont élu domicile. Une légende urbaine prétend que des rames fantômes traversent parfois ces galeries, hantées par quelques pirates capables de traverser les murs et les décombres comme si elles n'existaient pas. Une ligne permettrait ainsi de rejoindre le cratère d'Hellmouth, à l'aide d'une déchirure située au sein même du Temps du Rêve.

Le sous-sol de Londres avait déjà tout du gryère à cause du métro et de son réseau de tunnels labyrinthique. Cela ne s'est pas arrangé depuis la mise en place de Wonderlondres, en grande partie à cause des Moles. Cette communauté vit presque uniquement sous Terre et n'en ressort que pour se sustenter. Généralement couverts de poussière et de terre, ils disposent presque tous de pouvoirs leur permettant de vivre dans l'obscurité et de creuser des galeries dans le sol. D'après des rumeurs de plus en plus persistantes, certaines galeries déboucheraient sur l'extérieur. Cependant, le réseau qu'elles forment est si complexe que personne à part les Moles ne peut s'y déplacer sans se perdre.

La voie des airs, quant à elle, reste réservée aux mutants pouvant s'y déplacer. Mais ces derniers doivent impérativement se tenir éloignés du mur en béton qui ceint l'enclave, sous peine d'être abattus par les Humpty-Dumpty. Et inutile de tenter de monter le plus haut possible, pour échapper à leur vigilance. Même le plus rapide et le plus habile des post-humains, n'a jamais réussi à échapper à ces gardiens aux instincts de prédateurs froids et mécaniques.

Dreamtime

Le Temps du Rêve est sous le contrôle absolu de la créature enfouie à l'Ouest de la ville. Aucun shaman n'est en mesure d'utiliser ses pouvoirs sur cette portion de territoire, le premier cercle étant réduit à une spirale noire et terrifiante. De ce fait, il est totalement impossible de rentrer ou sortir de Wonderlondres par ce biais, sauf si vous faites partie de la secte de Queen of Hearts. Dans le cas

contraire, vous serez certainement réduit en lambeaux sanguinolents, tout du moins si le chaos du Dreamtime ne vous réserve pas un sort bien pire.

Etre humain dans Wonderlondres

En théorie, aucun humain n'est censé pouvoir vivre au sein de Wonderlondres. Chaque habitant, et nouvel arrivant, est l'objet de multiples tests permettant de confirmer son statut de post-humain avant son entrée dans l'enceinte.

Mais en réalité, certains êtres humains sont parvenus à pénétrer dans la nouvelle cité de Londres, en contrecarrant les systèmes de détection du gouvernement européen. Une poignée en corrompant simplement les gardiens et l'administration, afin de pouvoir rejoindre un ami, un mari, un membre de sa famille. Une autre poignée en réussissant parfaitement les tests, sans pour autant être de véritables post-humains.

Et pour cause, il s'agit tout simplement d'une cellule du NeoMetatron. Des humains purs, parfaits, à la seule lignée intégralement opaque aux influences cosmiques des neuf cubes. Malgré les siècles, malgré les divers événements ayant ponctué l'histoire, les membres du NeoMetatron ont échappé à l'énergie mutagène des cubes et des objets les ayant approchés de prêt. Rien ne semble pouvoir pervertir leur sang, leur capacité à utiliser des zones encore inconnues du cerveau humain.

Certains ont échappé plusieurs fois à la mort, ont visité les enfers du Temps du Rêve pour affronter les horreurs les plus puissantes, et démontrer à leurs pairs la puissance de leurs facultés physiques et mentales. Capables de manipuler le feu, l'air, la terre, l'eau par la pensée, ou de soulever des poids importants avec une facilité déconcertante, ils n'ont eu aucun mal à se faire passer pour des masques ordinaires, désireux de rejoindre Wonderlondres. Mais leur mission est simple : en apprendre plus sur les recherches de Hans Merkin, comprendre ce qui s'est réellement passé en 1977 et trouver enfin ce que le savant du III^e Reich nommait « la source universelle de l'immortalité ». La seule et unique chose que des millénaires de lignée et d'évolution n'ont jamais permis au NeoMetatron d'atteindre.



LES SECTEURS DE WONDERLONDRES

Forcément, quand on arrive tout juste à Londres, la première impression est plutôt bonne : de la verdure, de la tranquillité. Du silence surtout.

Puis on découvre la banlieue, les ruines, la poussière, les graffitis sur les murs, les zonards à l'air mauvais, les bruits de combat, le sang séché sur le trottoir, les habitants qui n'ont pas mangé à leur faim depuis plusieurs jours.

Enfin, on aperçoit le Centre et on se sent de nouveau rassuré : des hommes qui surveillent les rues, des dômes étranges et cristallins pour s'abriter, des avenues claires, des endroits pour se divertir.

Et après tout ça, un rabat-joie vient vous annoncer qu'il n'y a plus de place pour vous depuis le début, voire même avant.

INNER-LONDON : LA CITE

Ce secteur central englobe le plus vieux quartier de l'ancienne capitale, ce qui correspondait autrefois à la City, Westminster, West End et les environs de Regent Street. Un ensemble de centres financiers, politiques et commerçants, dont seulement quelques monuments tiennent encore debout.

Le Centre est la seule portion de la ville à avoir été reconstruite et rénovée partiellement avant l'isolement de Wonderlondres. Une partie des demeures qui n'avaient pas été trop endommagées en 1977 ont été restaurées en tâchant de respecter leur apparence d'origine. Malgré cette preuve de bonne volonté, le centre-ville reste défiguré par les constructions de verre et de béton qui y ont été ajoutées, donnant à la cité une apparence troublante et irréelle.

Dans les environs, seul le pont Waterloo permet encore de traverser la Tamise. Toutefois, il est sous la haute surveillance des membres de l'Ordre de Knight car les secteurs au sud de la Tamise restent très dangereux.

Les autochtones se massent essentiellement autour de la City au cours de la journée, que ce soit pour arpenter les marchés ou manger dans l'une des gargotes faisant office de «restaurant». Même si la

principale vocation des constructions est d'héberger des personnes, on trouve directement dans les rues de minces étals où certains échangent à la criée des objets d'origines diverses (artisanat, pillage des demeures et magasins abandonnés...). Des stands proposant à boire et à manger sont également présents et nimbent l'ensemble d'odeurs plus ou moins agréables. Dans l'ensemble, il règne une certaine convivialité et une bonne humeur délicatement paradoxale.

Pendant, rares sont ceux ayant le privilège de vivre dans le Centre de Wonderlondres, les dômes construits à cette intention ayant été rapidement surpeuplés. Une bonne partie de la population, ayant réagi trop tard, a donc dû chercher un autre endroit pour s'installer. Depuis, l'Ordre de Knight s'assure que les conditions de vie des résidents du Centre soient satisfaisantes et que d'autres personnes ne tentent pas de s'y immiscer pour s'installer à la sauvage.

Covent Garden est l'endroit de prédilection de tous ceux qui cherchent de la nourriture ou des médicaments. Toutefois, il faut pouvoir proposer quelque chose de vraiment recherché en échange sous peine de repartir bredouille.

Si vous cherchez quelqu'un pour réparer quoi que ce soit (montres, radio...), allez voir **Clockwork Jim** dans sa boutique du côté de Westminster. Ses services ne sont pas donnés mais, grâce à son pouvoir, aucun mécanisme ne lui résiste.

On peut sans trop s'avancer dire que c'est encore **Howard Grimms** qui a le mieux su tirer son épingle du jeu dans cette nouvelle ère londonienne. En effet, sa petite boutique de **Piccadilly Circus** ne paie pas de mine mais propose un choix impressionnant de vêtements, médicaments, nourriture et autres objets. Les «tarifs» varient très fortement en fonction de la période mais les clients semblent affluer en continu. Il est bien sûr plus difficile de trouver ce que l'on veut juste avant l'arrivée annuelle du convoi de ravitaillement. Ce que très peu de gens savent, c'est que Grimms utilise son pouvoir pour faire marcher son commerce. Ce dernier consiste à pouvoir récupérer un objet situé n'importe où dans l'espace. La portée de ce pouvoir est très longue mais en contrepartie ne lui permet d'obtenir que des objets pouvant être tenus avec une seule main. La boutique fait bien entendu l'objet de convoitises et c'est pourquoi Grimms a trouvé un arrangement avec Knight, profitable pour eux deux (sa protection contre du matériel et de la nourriture).

Dès que le soir tombe, une bonne partie des habitants s'oriente vers ce qui reste de **Soho**. Ce quartier tient à

leur disposition quelques lieux de distraction, comme des bars grisâtres servant divers tords boyaux, des théâtres aux murs noircis, d'antiques cinémas passant le même film en boucle et autres pseudos « boîtes de nuit » qui ne sont rien d'autre que des lieux de rencontre nocturnes. On y trouve une population plus bigarrée et extravagante que celle qui fréquente le Centre dans la journée. Tous viennent ici pour se changer les idées, oublier leurs rêves, leurs hallucinations et croiser d'autres personnes sous les lumières stroboscopiques. Pendant quelques heures par jour, la vie y paraît plus tranquille et distrayante. Les photophores, bougies et vieilles lampes à gaz omniprésentes confèrent aux rues une ambiance très différente du reste de l'enclave.

La grande cantine de **Bill Heegan** ne désemplit pas de la soirée. Sa particularité est de proposer des aliments standard accommodés avec génie. S'approvisionnant dans certaines fermes discrètes de banlieue, Bill utilise son pouvoir sur le goût et l'odorat afin de rendre temporairement délicieux (ou tout du moins agréable au palais) les mélanges culinaires les plus aberrants. Ne se séparant jamais de son antique veste en tweed, Bill est un véritable pilier de l'Inner-London, ne manquant de rien grâce aux multiples dons que la communauté ne manque jamais de lui faire à l'entrée de sa cantine, en échange de ses services.

Ce sont les mêmes fermes de Greenshire qui fournissent l'alcool servi dans le pub de **Moe Dungan**, qui fait d'ailleurs partie des très rares endroits qui en vendent. Il propose, en plus des perceurs d'estomac usuels, divers cocktails plus ou moins forts, ainsi que d'excellentes bières irlandaises. **Baldy**, un colosse chauve pouvant à volonté faire apparaître une couche d'acier protégeant sa peau, assure la sécurité et contrôle les personnes à l'entrée.

The Pit tient autant du bar que de la salle de concert miteuse. Les rares « groupes » locaux s'y produisent dans une atmosphère enfumée et survoltée. La tendance musicale y manque clairement de subtilité et attire un nombre croissant de fans, heureux de pouvoir se changer les idées dans une ambiance électrique. Depuis quelques mois, le groupe *Rage Against Mankind* déchaîne les passions, en partie à cause des polémiques qui entourent ses propos clairement anti-humains et ses affinités supposées avec certaines bandes de la banlieue de Londres. Le chanteur, Spit, a également eu quelques ennuis aux débuts du groupe lorsqu'il avait pour habitude

d'utiliser son pouvoir pour cracher de l'acide sur le public. Son groupe est en tout cas, à ce jour, le seul à se produire un peu partout dans l'enclave, quels que soient les risques encourus.

Grâce à certaines capacités mentales et aux particularités du Dreamtime sur Wonderlondres, le groupe réussit à faire sa promo au-delà des frontières de la ville, et depuis peu, bon nombre de Stupergangs de Madreselva ou d'autres villes du monde arborent des t-shirts marqués de leur logo. Malgré le fait qu'il soit impossible d'entendre le moindre morceau joué par ce groupe, un nombre inquiétant de post-humains semblent adhérer aux idéologies racistes qu'il véhicule. Sans comprendre pourquoi, tous se sont réveillés avec des refrains persistants dans leur tête, se répétant en boucle comme un clip musical envoûtant, durant des journées entières.

Il n'est pas rare de croiser la silhouette filiforme du cardinal **Damian Harbinger** dans les rues de Soho, ainsi que dans ce qui reste de Hyde Park. Il rôde en effet autour de différents lieux de perdition afin de ramener leurs habitués dans le droit chemin. Il partage avec Spit un certain mépris pour les humains, même s'il est plus nuancé dans son discours religieux. En effet, il a la conviction que les pouvoirs sont un don de Dieu pour témoigner de l'influence de Notre Seigneur sur cette Terre, afin de créer une armée de soldats destinés à fermer les portes de l'Enfer. Le révérend a très peu de souvenirs antérieurs à 1977, date à laquelle il fut écrasé sous un pan de la Cathédrale Saint Paul avec bon nombre de co-religieux, priant pour le salut de leur âme. Il se réveilla quelques heures plus tard, en soulevant une clef de voûte de plusieurs tonnes.

Son corps avait muté, doublant de volume et devenant rouge, puissant, doté de cornes noires et de griffes redoutables. Angoissé, perturbé, il erra des jours durant dans les ruines et les cendres, humant la mort et la souffrance, avant de retrouver son apparence originelle. Persuadé d'être le fils de Satan, il décida de « s'enfermer » à Londres, afin de pouvoir être annihilé par les post-humains de la cité. Car il sait pertinemment qu'un beau jour, le démon endormi dans son corps ressurgira à nouveau, plus puissant, plus destructeur, afin d'ouvrir la porte au Malin. Et ce jour là, il aura tout fait pour que l'armée mutante de Dieu, déchargée de ses défauts et péchés, l'empêche de franchir les épais remparts de cette cité maudite pour répandre les ténèbres sur le monde.

Il ne reste plus grand-chose du Palais de Westminster, de son Abbaye, ni de la Tour de l'Horloge dont le cadran du très fameux Big Ben se trouve désormais

dans un musée de Liverpool. Il en va de même avec le Tower Bridge, le pont basculant le plus célèbre d'Angleterre, réduit à l'état de deux malheureuses tours se faisant face. Seule la Tour de Londres a relativement bien échappé au cataclysme, devenant au fil du temps le centre énergétique de l'Inner-London grâce à la présence souterraine du terrible Jupiter One et des milliers de câbles électriques reliant la forteresse aux autres quartiers.

L'ancien quartier résidentiel huppé de Notting Hill est devenu **Nothing Hill**, une plaine de ruines et de dévastation, occupé par une multitude de cimetières d'humains, de mutants et de souvenirs. Non loin de ce quartier, dans les ruines du Kensington Palace, un homme-dragon nommé **Lord Steed** a été chargé par Knight de s'occuper de la sécurité du nord de la cité, notamment pour empêcher des bandes du North London de pénétrer dans le centre-ville. Pour cela il s'est entouré d'un certain nombre de mutants, nommés Ligue des Lords, afin de surveiller les abords dévastés des quartiers nord de Wonderlondres.

Derrière ces sobriquets dignes de parfaits gentlemen britanniques, se cachent en réalité des mutants particulièrement puissants et imposants, dont les facultés de destruction n'ont pu être régulées qu'à l'aide des talents d'éloquence de Knight. Préférant en faire des alliés, plutôt que des ennemis, il a choisi de céder tout le nord du centre à ces post-humains titanesques, plutôt que de devoir les affronter. Néanmoins, Knight craint de plus en plus la gourmandise de Lord Steed, qui se sent désormais un peu à l'étroit sur le territoire qu'on lui a offert.

Malgré les différentes activités du centre-ville, il n'y a quasiment pas d'incidents à déplorer grâce à la présence de l'Ordre de Knight, dirigé par l'ancien membre des Protectors. Reconnaisables au brassard blanc qu'ils portent tous au bras droit, les hommes de cette « milice » se sont installés dans ce qui reste de Buckingham Palace. Ils se vantent d'être entièrement autonomes et patrouillent jour et nuit dans le secteur correspondant à Inner-London. Ils assurent également la surveillance des accès à cette zone et en particulier les stations de métro, ainsi que le pont Waterloo. L'Ordre de Knight est ouvert à tous les mutants. En fonction des pouvoirs et capacités de chacun, ses membres sont affectés à diverses tâches, de la protection sur demande à l'enquête sur des crimes, en passant par des interventions musclées en cas d'incident. En échange, ils sont nourris et logés à l'intérieur même de l'ancien palais de la Reine ou dans l'un des logements qui sont réservés à l'Ordre.

Actuellement, ce mouvement compte un peu plus d'une centaine de membres réguliers et effectue des recrutements massifs pour la période correspondant chaque année à l'arrivée du convoi de ravitaillement en provenance de l'extérieur. Propres sur eux et toujours corrects (en tout cas vis-à-vis des personnes qui ne dérangent pas l'ordre public), les mutants qui travaillent sous les ordres de Knight sont unanimement respectés dans le Centre. Et ce ne sont pas les quelques rumeurs faisant état de pots-de-vin les incitant à fermer les yeux sur les agissements de certains qui viendraient nuire à cette réputation.

On trouve, en s'éloignant un peu des grandes rues, de rares mutant(e)s mettant leurs charmes et pouvoirs à disposition. Cependant, depuis quelques semaines, il arrive régulièrement que le cadavre de l'une d'entre elles soit retrouvé atrocement mutilé à l'aube, au moment où le brouillard commence à se lever. Les rumeurs à ce sujet sont très variées et accusent pêle-mêle un nouveau Jack l'Eventreur, le gang de Crusher et la secte de Tezcatlipoca. Pour l'instant, Knight a lancé un appel auprès des mutants afin d'obtenir des renseignements sur ces meurtres, ou tout du moins l'aide de certains disposant de pouvoirs pouvant être utiles dans le cadre de l'enquête.

Le responsable est un mutant psychopathe ayant le pouvoir de changer son corps en brume. A la faveur du smog envahissant quotidiennement les rues de la ville, il peut agir en toute impunité et avec discrétion. De plus, tant qu'il est sous cette forme, il est difficile à appréhender.

Présentation de quelques membres de l'Ordre de Knight :

Archibald Bowie est le lieutenant de Knight. C'est le suppléant de ce dernier et c'est lui qui commande le reste de l'Ordre quand le chef n'est pas là. Jeune homme mince au visage androgyne, Bowie tire ses pouvoirs de deux coutelas indiens de bonne taille, trouvés dans les ruines du British Museum. A l'effigie de Kali, il s'agit de rares poignards cérémoniels thugs (culte d'habitude plus versé dans l'étranglement) qui lui procurent une discrétion qui frise la quasi-invisibilité, ainsi qu'une célérité impressionnante. De fait, quand Knight décide parfois d'une sentence irrévocable au sujet d'un contrevenant particulièrement maléfique, c'est Bowie qui s'occupe d'appliquer la décision. En dehors de ces périodes de mission, Archibald est

beaucoup plus jovial que sa profession ne pourrait laisser penser et c'est un sacré fêtard, un habitué de The Pit même s'il déteste cordialement Spit et que la tension est palpable entre les deux hommes quand il leur arrive de se croiser.

Poonam «Ganesha» Kanimaaraa est une jeune fille dont les parents sont du sud de l'Inde. Douée d'un sens de l'équilibre surhumain, cette jeune femme, à la beauté époustouflante, est capable de se tenir sur n'importe quoi et pourrait dormir en tenant sur un pied posé sur une corde tendue au-dessus de la Tamise. Elle n'est jamais tombée. Ses parents lui disaient que Ganesh, le dieu de la prudence au faciès d'éléphant et aux nombreux bras la rattrapait à chaque fois.

Tania a fui l'Europe de l'Est pour rallier Londres pour des raisons connues d'elle seule. Séduisante et chaleureuse, elle a rejoint l'Ordre de Knight et est même, paraît-il, parvenue à se faire une place dans la vie privée de son leader. Depuis son adolescence, elle a le pouvoir de sécréter diverses substances sous ses ongles, pouvant contaminer ses victimes en les griffant. Du poison au somnifère en passant par le sérum de vérité, elle dispose ainsi d'un arsenal biologique complet lui permettant de se rendre utile en toutes circonstances.

Les **Tweedle Twins** sont des jumeaux irlandais, particulièrement expansifs et bruyants, capables de générer une «zone de chaos» dans l'espace les séparant. Tout personne entrant dans cette dimension de poche est condamnée à vivre des hallucinations impressionnantes, transformant son corps et ses pouvoirs temporairement. Ne soyez donc pas étonné de voir un membre d'un gang transformé en lapin rose après avoir croisé les frères Tweedle.

C'est un **Knight** vieillissant et désabusé qui est à la tête de l'Ordre. Bien ancré dans la soixantaine, le Lièvre de Mars n'en est pas moins resté bel homme et sait à l'occasion attirer l'attention des personnes du sexe opposé. De moins en moins présent sur le terrain, bien qu'il entretienne ardemment sa forme physique, il dirige ses hommes depuis Buckingham Palace. Ces derniers lui obéissent aveuglément et une grande partie des habitants du Centre savent qu'ils lui doivent leur tranquillité et leur sécurité.

Craint et toujours détesté par les membres des bandes qui sillonnent la banlieue de Londres, il reste une figure respectée (et quasiment imbattable) de la ville. Des rumeurs affirment qu'il a perdu goût à

la vie lors de la nouvelle séparation des Protecteurs suite à la fondation de Wonderlondres. Depuis, il est sans nouvelle de ses anciens compagnons, Queen of Hearts ayant disparu dans les profondeurs du cratère de Hellmouth, sans doute en compagnie de White Rabbit.

La banlieue

En dehors du Centre, Wonderlondres n'a pas eu droit à des travaux d'aménagement et de rénovation. La banlieue, autrefois fourmillante de vie et d'activités diverses, est donc devenue plus morne, désolée et surtout plus dangereuse. Parmi les quartiers qui faisaient autrefois partie de Londres, on trouve essentiellement des ghettos sordides dans lesquels subsistent encore quelques constructions dans des états de conservation variables. Des groupes de mutants ont pourtant tenté de s'y organiser pour vivre. Parmi eux, une partie se rend régulièrement dans le Centre pour obtenir de quoi subvenir à ses besoins ou se divertir.

Toutefois, les accès sont contrôlés de façon plus en plus stricte et il n'est pas rare que certains se fassent refouler sans raison apparente. Et cette frange de la population a bien appris à se méfier de deux types de personnes : les bandes de mutants et les hommes au service de Knight. Même si ces derniers s'aventurent rarement en dehors du Centre, il leur arrive de le faire quand certaines affaires en cours le demandent. Il vaut mieux alors éviter de se trouver sur leurs chemins, les bavures étant somme toute assez fréquentes.

WEST-LONDON : LES GANGS

Pour les banlieusards, la vie de tous les jours est loin d'être rose dans West-London. Quasiment personne n'y propose de nourriture et encore moins des vêtements ou des médicaments. Ceux qui s'y risquent deviennent rapidement la cible des gangs locaux et finissent par changer de vocation... Dans le meilleur des cas.

Ici, chacun cultive un petit potager dérisoire, utilise ses pouvoirs utilitaires en secret ou élève quelques poules malades et autres bestioles pour améliorer l'ordinaire (le ratburger étant un plat local très répandu).

Certains cultivent également de la jelly. D'un aspect semblable à la gelée anglaise, à savoir visqueuse, sans

goût, transparent et fluo, la nouvelle jelly a pourtant une différence de taille. Elle est préparée à partir d'une sorte de farine de moisissure que l'on trouve sur les pierres des ruines des bâtiments ravagés par les météorites lunaires. Coupe-faim, cette gelée rencontre un certain succès, mais depuis peu, ses consommateurs réguliers souffrent d'hallucinations d'une rare violence.

Les gangs qui maltraitent les commerçants sont d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles ceux qui ont encore le choix préfèrent ne pas vivre dans ce secteur et, dans tous les cas, évitent de sortir la nuit. Les bâtiments sont globalement en mauvais état et il n'est pas rare, au détour d'une rue de constater qu'un immeuble supplémentaire s'est écroulé. Les combats entre gangs rivaux y sont parfois aussi pour quelque chose (les personnes impliquées ayant souvent des pouvoirs destructeurs à leur disposition).

Les gangs de mutants sont nombreux et variés, leur nombre exact étant très fluctuant, ainsi que leurs effectifs.

Toutefois, l'un d'entre eux se démarque en particulier. Ses membres se font appeler **les Iron Warriors** et sont dirigés par le dénommé Crusher ainsi que par son bras droit, Bones.

Les deux principales particularités de ce gang sont d'une part qu'il possède quelques motos en état de fonctionnement mais surtout que ses membres arborent tous au moins une pièce d'armure récupérée dans l'un des palais ou musées de la ville. Ce dernier élément est essentiellement décoratif et sert surtout de signe de reconnaissance. Les Iron Warriors terrorisent l'ensemble des habitants de West-London (y compris une bonne partie des autres gangs) et parviennent à obtenir tout ce qu'ils désirent en harcelant les rares commerçants installés en dehors du Centre. Leur quartier général n'est autre que ce qu'il reste de l'aéroport d'Heathrow, les membres du gang utilisant les carcasses de Boeings fracassées comme autant de logements larges et confortables.

Crusher est un hispanique de taille moyenne arborant une longue chevelure sombre et des yeux marron perçants. Bien que sa carrure ne soit pas très impressionnante, il émane de lui une méchanceté et un sadisme qui suffisent à intimider les plus téméraires. De plus, son pouvoir lui permet d'asseoir son autorité sur tous ceux qui l'entourent. Il peut en effet altérer la gravité dans un espace relativement réduit mais suffisant pour écraser une portion d'un corps humain. Ses adversaires et alliés ont donc

appris à le craindre et à ne pas soutenir son regard. Son caractère impulsif se traduit régulièrement par des accès de colère violents pendant lesquels il ne fait pas bon se trouver sur son chemin, ou plus largement dans son aire d'effet.

Son second, Bones, est plus posé mais aussi plus imposant. Ce grand brun taciturne est pour le moins massif et, malgré sa carrure, très rapide. Son visage rongé en permanence par une barbe vieille de plusieurs jours ne semble s'animer que quand Crusher lui donne des ordres. Bones, à sa naissance, a hérité d'une ossature extrêmement solide qui lui permet de mieux encaisser mais aussi de porter des coups dévastateurs que ce soit avec ses poings, ses jambes ou son crâne doté d'un front bombé et solide comme la pierre.

La bande des **Skulls**, formée très récemment, tente à son tour de se faire une place au soleil. Contrairement à une majorité de personnes ayant eu la même intention, ils semblent pour l'instant s'en sortir remarquablement, éliminant sur leur chemin tous les concurrents potentiels. Ses membres se reconnaissent facilement à leur crâne rasé et peint en blanc. Les rumeurs les concernant sont contradictoires. Pour certains, leur leader (connu sous le nom de Papa Shango) aurait le pouvoir de ressusciter et de contrôler les morts. Il s'en servirait pour amener sous ses ordres les mutants tombés au cours des incessantes guerres des gangs. Pour d'autres, il chercherait à écraser les Iron Warriors pour s'imposer dans l'enclave. Enfin, il paraîtrait que son but serait de parvenir à attaquer le Centre pour accaparer ce secteur.

Dans tous les cas, personne ne sait vraiment qui est le chef des Skulls et encore moins à quoi il ressemble. Cette bande s'est installée dans un petit cimetière de West London, placé entre des immeubles détruits par des météorites, certains membres squattant sans vergogne les cryptes et les recouvrant de symboles en l'honneur de leur chef.

Malgré l'aspect hostile de ce secteur qui entoure le Centre, celui-ci contient également quelques lieux qui valent le détour et qui, à eux seuls, poussent certaines personnes à s'y aventurer.

On y trouve en particulier des endroits qui offrent les plus grandes quantités d'alcools mais aussi de produits illicites. Bien entendu, ce n'est pas sans danger, que ce soit à cause des personnes qu'on y rencontre mais aussi de la qualité des produits en question.

Le Leader des Skulls

Agé d'une soixantaine d'années, Papa Shango est un homme sinistre et discret. Il peut faire se déplacer à son gré des corps, vivants ou non, ce qui impose de la crainte auprès des personnes le côtoyant. Quittant rarement le cimetière, il y donne ses ordres et est impitoyable envers tous ceux s'opposant à son autorité, pouvant même disloquer les os de ceux qui osent le contredire ou échouer. D'un naturel pourtant placide, il nourrit une haine farouche envers les Protecteurs. En effet, sa jeune soeur fit partie des dernières victimes du Mad Hatter (il y a de cela bientôt quarante ans). Pour Giles Steppard (son véritable nom), les Protecteurs sont responsables de ce décès. Il cherche depuis lors à se venger et a rejoint l'enclave de Wonderlondres, en espérant y trouver l'occasion qu'il attend depuis tant d'années.

West-London est également le lieu idéal pour trouver l'un des rares médecins de l'enclave. Ou du moins ce qui s'en rapproche le plus. Même si une grande partie sont des charlatans, certains ont un réel don et savent en vivre aisément. Parmi ces derniers, on trouve l'énigmatique **Yves**, un ancien pratiquant français dont le pouvoir permet de régénérer des portions entières de corps sur lui-même et sur d'autres personnes. Ses interventions sont, dit-on, toujours couronnées de succès mais il est en revanche très difficile de le contacter. Ceux qui prétendent le connaître affirment qu'Yves contacte directement ceux qui ont besoin de ses services (et les moyens de le payer). Son pouvoir attire la convoitise de nombreuses personnes parmi les bandes rivales de la banlieue mais aucune n'a pour l'instant réussi à mettre la main sur lui.

Howard Grimms aurait personnellement contacté les membres de Skulls pour qu'ils mettent la main sur ce médecin, en leur promettant en échange une récompense colossale. Comme beaucoup de rumeurs circulant sur les Skulls, le crédit à apporter à celle-ci est plus que discutable.

NORTH-LONDON : LES TENEBRES

Comme la totalité des secteurs entourant Londres, North-London possède également son lot de gangs et de masques peu enclins à partager leur territoire. Cependant, après l'Est de la banlieue londonienne, il est surtout le secteur le plus durement atteint par les débris lunaires. Véritablement soufflé par le météorite ayant réduit 40% de Londres à l'état d'un cratère béant, il ne reste plus aucun bâtiment debout dans ce secteur, terrassé par un souffle digne d'une bombe atomique. Cette zone a donc un aspect véritablement cataclysmique, comme si le temps s'était arrêté après le désastre de 1977. Le silence, l'étrangeté « morbide » des lieux a attiré progressivement des individus aussi particuliers que cet environnement. Intéressés par les traces de prétendus fantômes, désireux de trouver des repaires à la mesure de leur personnalité, des médiums, des fétichistes, des solitaires gothiques, des masques tourmentés ont pris possession de certaines zones de ce secteur abandonné.

A la différence de l'Ouest ou du Sud, le secteur Nord est comme imbibé d'un voile paranormal, une sorte de réputation inquiétante, renforcée par son aspect délaissé et silencieux. Observer l'étendue du Nord du haut d'une tour encore debout, au centre de Londres, laisse un curieux goût d'effroi dans la bouche. Comme un désert de ruines, une plaine maudite habitée de cadavres et de fous, humant les vapeurs laissées par le souffle du météore. L'imagination se met immédiatement en branle, en observant les façades grises et éventrées, les carcasses de véhicules, les usines écorchées et les anciennes chapelles écroulées. Des visions de monstres, de cadavres en putréfaction, d'horreurs insondables étreignent immédiatement l'esprit, comme si l'explosion avait créé une déchirure projetant ce secteur directement dans l'avant-dernier Cercle du Temps du Rêve. Celui du froid, de la mort et de la solitude.

Les habitants ont pour habitude de dire que les gangs et les masques choisissant de vivre au Nord de Wonderlondres ne sont pas comme les autres. Plus rares, moins nombreux, mais autrement plus déments et sauvages, n'hésitant guère à tuer sans autre but que celui de faire souffrir. Ici, les notions de faim, de soif, de survie, de besoins quotidiens sont presque dépassées par les pires instincts et l'odeur de mort planant dans

les ruelles boueuses. Cannibales, vampires, mystiques fascinés par le sacrifice, tous ces mutants n'ont pas choisi Wonderlondres pour vivre libres et tranquilles, mais pour échapper au pénitencier, aux chasseurs de tête et aux Terres Négatives.

Seules quelques zones, aux environs de Tottenham, Southgate et Forty Hill, dissimulent d'autres redoutables secrets : comme d'anciens laboratoires génétiques toujours en activité, où des mutants sont créés ou décortiqués depuis 1933 afin de faire avancer les recherches de quelques médecins déments.

Parmi les rares gangs du Nord qui inquiètent au plus haut point les habitants, ainsi que l'Ordre de Knight, il convient de citer les *Residents*. Cet étrange mouvement, qui regroupe plusieurs dizaines de personnes, est reconnaissable au fait que tous ses membres se sont éborgnés rituellement et qu'ils arborent des costumes chics et des chapeaux délicieusement décalés. Issus des vagues de famines qui ravagent périodiquement North-London, les *Residents* ont l'effrayante particularité de pratiquer le cannibalisme. Il semblerait que grâce à des rituels impies, les affamés soient capables d'absorber la force vitale, voire les pouvoirs de leurs victimes. A chaque nouvelle famine, ils recrutent de nouveaux membres. Dès qu'ils auront assez de force, ils ont prévu de s'attaquer au convoi annuel et de pénétrer au centre de Londres par les égouts, en évitant soigneusement de tomber entre les mains de la Ligue des Lords.

De façon générale, il semblerait que les *Residents* ne soient pas les seuls masques de l'enclave à avoir décidé de profiter du convoi annuel pour agir.

Interludio

Quand des personnes disparaissent, les suspects sont nombreux. Quand de plus leurs corps sont retrouvés partiellement dévorés, tout semble accuser les *Residents*. Ajoutez à cela que certains des disparus étaient membres des Iron Warriors et vous obtenez une situation explosive.



Il existe pourtant un coin de quiétude dans ce lieu de désolation, comme un oasis de calme et de sérénité. Placé au centre d'un curieux bouclier protecteur, **l'orphelinat de Finsbury Park** ressemble désormais à un ancien manoir à moitié écroulé. Le parc qui l'entourait jadis a été recouvert de poussières, et la terre noircie recommence de nouveau à verdoyer, donnant naissance à une végétation touffue et sauvage. Une vingtaine de mutants occupe ce lieu, depuis l'incident lunaire, et le plus jeune est aujourd'hui âgé de 38 ans. Fonctionnant à la manière d'une communauté autarcique, les occupants de l'orphelinat ne sortent quasiment jamais de leur bulle, en surveillant les abords et en produisant leur propre nourriture dans une partie du parc intégralement cultivée. Tous ont fait la promesse à leur protectrice de prendre soin d'elle, et de la tenir éloignée de ses ennemis jusqu'à sa mort.

La vieille femme de 75 ans, alitée depuis de nombreuses années, suite à une rechute due à ses blessures subies lors des chutes lunaires, n'est autre que May Whiteflower. Sauvée par les orphelins mutants de Finsbury Park, après son combat face au Monstre de Londres, Britannia ne les a jamais quittés depuis, protégeant leur foyer de tous les dangers de l'extérieur. Faible et fragile, elle est hantée depuis 33 ans par le masque d'ébène du monstre de SynchroniCity.

SOUTH-LONDON : GREENSHIRE

Ce secteur recouvre l'ensemble des zones placées au sud de la Tamise. Le fleuve n'est pas vraiment plus pollué qu'avant et toujours sujet aux crues, même si ces dernières sont peu importantes. Le principal souci que pose la Tamise est actuellement que la plupart des ponts permettant de la traverser ont été détruits. Seul le Pont Waterloo est encore debout, et sous le contrôle affûté de l'Ordre de Knight. Dès lors, il devient très difficile de franchir facilement le fleuve pour rejoindre la Cité de Londres, la plupart des lieux franchissables, résidus de ponts et autres barges étant sous la surveillance de gangs. Ces derniers bloquent les guets et les rares ponts constitués de bric et de broc, ou autorisent le passage, contre divers services ou denrées alimentaires.

Il en est ainsi des **White Sharks**, une petite bande de mutants aux capacités aquatiques, qui occupent le

fleuve à proximité de Isle of the Dogs. Plutôt abrupts, ils sont cependant en capacité de faciliter le passage de la Tamise, à l'aide d'une péniche rafistolée, susceptible d'abriter une quinzaine de passagers. Ils demandent généralement de la nourriture ou des médicaments, en échange de leur service, et apprécient toujours raconter l'histoire de la créature aquatique géante et vorace, qui surgirait parfois des eaux du fleuve pour attraper ses proies.

Acôté de cela, l'enclave de Wonderlondres ne se limite pas seulement à une ville partiellement reconstruite, dans laquelle se côtoient diverses époques et styles. En effet la ville, et tout particulièrement South-London, est entourée d'une portion de la verdoyante campagne britannique surnommée « Greenshire » dans laquelle, livrée à elle-même, la nature a repris ses droits depuis 1977, recouvrant cratères et routes inutilisées. On y trouve essentiellement des champs et de grandes étendues de verdure mais aussi quelques forêts.

Peu de personnes y ont élu domicile. En effet, il est difficile d'y trouver d'éventuels objets, médicaments ou vêtements. Il faut donc pouvoir rejoindre la ville par ses propres moyens et les groupes isolés y sont à la merci de ceux qui pourraient vouloir leur nuire.

Malgré cela, quelques communautés d'idéalistes ont tenté l'aventure et vivent depuis sereinement dans des corps de ferme rénovés et dans des camps de fortune construits pour l'occasion. Ils cultivent des champs et élèvent certains des animaux restés dans l'enclave, afin de produire de la nourriture. Ainsi, au bout de quelques années, certains ont réussi à devenir complètement autonomes et vont parfois au Centre vendre leurs produits. Ces individus accueillent tous ceux qui le souhaitent et ont appris à mettre à contribution leurs pouvoirs dans leurs activités quotidiennes. Suite à quelques problèmes avec des gangs de la banlieue, des communautés ont même mis en place leur propre défense, faisant plus ressembler certains camps à des forts Alamo qu'à de simples fermes.

Ainsi, le centre du campement de **Maggie's Farm** est une structure végétale étrange occupée par Maggie O'Donnell. Elle, son mari et ses enfants, furent contaminés suite à une baignade dans une rivière qu'un industriel utilisait pour se débarrasser de ses rejets chimiques. Frôlant la mort à cette occasion, Maggie fut la seule survivante, développant au passage des pouvoirs liés à la nature. Elle peut, en particulier, accélérer considérablement la croissance de la végétation. Désabusée mais pas rancunière, elle se retira alors pour vivre au sein même de la nature. A l'annonce de la formation de Wonderlondres, elle

rejoignit l'enclave dans l'espoir de pouvoir vivre tranquillement en harmonie avec le monde qui l'entourait.

Elle s'installa dès le début à l'extérieur des constructions humaines et utilisa son pouvoir pour se constituer un abri fait de branches et de mousses, qu'elle fit pousser selon son bon vouloir. De plus, elle parvient aujourd'hui encore à subvenir à ses propres besoins en faisant pousser sa nourriture. Petit à petit, d'autres mutants pacifiques formèrent une communauté autour de Maggie et s'installèrent à proximité de son abri. Cette dernière accueille toujours les nouveaux venus avec bienveillance et contribue autant que possible à leur bien-être en facilitant la culture de potagers.

Le devenir de cette petite communauté fut mise en péril il y a de cela quelques mois par l'attaque des Midnight Devils. Alors que l'été s'annonçait très rigoureux et aride, ce groupe de criminels tenta à la faveur de l'obscurité d'envahir les lieux occupés par la communauté, pour leur dérober de quoi subsister. Beaucoup de mutants innocents furent tués avant que Maggie ne décide de riposter en faisant pousser ronces et orties pour emprisonner les pillards.

Une partie de ceux-ci périt au cours de cette nuit tragique. Depuis lors, la communauté s'entoure de hautes ronces et racines impénétrables et vit cachée. L'écho de la défaite des Midnight Devils a fait le tour de l'enclave et, en apparence tout du moins, chacun s'accorde à penser que Maggie et sa communauté méritent d'être laissés tranquilles.

Ainsi enfermée et isolée, Maggie tente tant bien que mal de résister à l'appel d'une créature inconnue qui hante ses nuits.

L'un des autres aspects notables du secteur de South-London est la seule et unique porte colossale construite dans le mur d'enceinte. Celle-ci est hermétiquement fermée et ne s'ouvre qu'une fois par an, à l'occasion de l'arrivée du convoi motorisé financé par le gouvernement européen. Constitué de plusieurs véhicules blindés, il est escorté par des post-humains en quantité suffisante pour réprimer d'éventuels débordements, ainsi que par des membres de la section locale d'Humanydyne, basée à Manchester.

Les Humpty-Dumpy sont programmés pour ne pas attaquer le convoi, identifié par un signal émis par le véhicule de tête. Ainsi, chaque année (généralement à l'anniversaire de la fermeture de Wonderlondres) le convoi arrive avec son chargement de nourriture, de vêtements, de médicaments, d'objets divers et d'un groupe de mutants souhaitant élire domicile dans

Wonderlondres, avec l'autorisation du gouvernement. Une fois le convoi déchargé, il repart aussitôt et les portes sont à nouveau scellées pour un an.

Les post-humains commencent alors à affluer et à s'organiser tant bien que mal pour la répartition des caisses et l'accueil des nouveaux arrivants. Généralement, tout ceci se déroule sans encombre grâce à l'Ordre de Knight mais il n'est pas rare que, sur la fin, des débordements aient lieu parmi les mécontents et que des affrontements éclatent.

EAST-LONDON : HELLMOUTH

East-London est une terre anéantie et meurtrie, l'endroit où le plus gros fragment lunaire s'est écrasé, détruisant quasiment tout sous son impact. En réalité, le bloc s'est écrasé sur la bourgade de Gravesend, mais sa puissance était telle qu'il forma un cratère sur plus de deux cent kilomètres, détruisant les ports, soufflant Londres, Gillingham, Chelmsford et brûlant des êtres vivants situés à plusieurs centaines de kilomètres de sa chute. Une collision digne d'une bombe atomique, qui pourtant fut beaucoup moins désastreuse qu'elle aurait pu l'être. Intervention des masques pour l'arrêter ? Ralentissement du choc par la créature qui s'y cachait ? Nul ne sait pourquoi l'intégralité de Londres ne fût pas réduite en poussières, certains monuments résistant au souffle brûlant, tandis que le Nord tombait comme un château de cartes.

Désormais, le cratère recouvre tout l'Est de Londres mais s'étend également au-delà du mur, jusqu'à Corringham. Une plaie béante visible de l'espace, occupée depuis plusieurs années par des centaines de tentes, bidonvilles et caravanes défraîchies. Un site aussi monumental qu'inquiétant, où tous ceux qui veulent des réponses à leurs rêves finissent tôt ou tard par se rendre.

Le cratère placé dans Wonderlondres, surnommé Hellmouth, dispose en réalité de plusieurs niveaux, plus ou moins accessibles. Si la surface est essentiellement envahie par quelques mutants new-age, occupant les lieux sans véritable raison, les profondeurs demeurent le domaine des Cartes de Tezcatlipoca. Pour les rejoindre, il faut descendre le long d'une route bétonnée, descendant en spirale le long de la paroi du gouffre géant, comme un gigantesque escalier en colimaçon, capable de supporter le poids d'un camion. Inutile de préciser que de nombreux barrages et filtrages se

chargent de contrôler les arrivants, afin de s'assurer qu'ils ne transportent aucune arme. D'ailleurs, en vérité, il est quasiment impossible de rejoindre le fond du cratère sans l'autorisation explicite de Queen of Hearts. Celle-ci fait tout son possible, non seulement pour protéger la Gardienne des cubes, mais surtout pour dissimuler son existence.

Dotée d'un redoutable pouvoir d'empathie, Queen of Hearts peut ressentir les désirs et émotions de toutes les personnes s'approchant à moins de deux cent mètres. Rien de tel pour détecter un assassin, un curieux ou un hérétique à la solde d'une des autres sectes de l'enclave.

Le véritable fond du cratère se trouve à une profondeur de dix kilomètres, dans un amas de roches issues directement de la lune. Aucun temple au sol de marbre ou église noire ici, juste une sorte de bunker sordide construit par les membres de la secte pour protéger leur maître et sa porte-parole. Le blockhaus a l'apparence d'un silo à missiles, aux parois épaisses, gardé en permanence par une dizaine de mutants aux capacités offensives. Une fois la porte blindée franchie, le visiteur tombe uniquement sur un labyrinthe de galeries souterraines, creusées et consolidées au fil des années par les premiers « visiteurs » de Wonderlondres. Autant de souterrains chargés d'espoirs déçus, de messages de croyants, ayant creusé parfois des années durant pour trouver la créature qui ne cessait de les appeler durant leur sommeil. La quasi-totalité ne mène à rien : à des appartements improvisés, des boudoirs, des dortoirs lugubres, un lac souterrain ou quelques pièces d'entraînement. Seul un unique boyau, inaccessible pour quiconque n'en connaît pas l'itinéraire, permet d'atteindre la caverne du Roi de Cœur. Une grotte façonnée par la créature, au fil de ses mouvements, entortillements et coups de colère. Une pièce ne révélant rien de plus qu'une présence démesurée, un souffle indescriptible, une aura chargée de terreur et de mort.

Toujours invisible dans le monde réel, l'entité qu'on nomme Tezcatlipoca gît sur le flanc, écrasée par le poids des rochers qui l'ont recouverte suite à l'impact. Toutes les Cartes tentent depuis peu de la dégager, mais le chantier s'avère monumental et complexifié par l'état de santé de la créature. Affaiblie, elle ne survit en dehors du Temps du Rêve qu'à l'aide de sa connexion permanente au Dreamtime, le transformant en vortex mortel au niveau de Wonderlondres. Mais malgré son état, sa présence se fait profondément sentir à quiconque met un pas dans cette cavité,

comme si elle était emplie d'une force monumentale, absolue, « cosmique ». Une manifestation géante du pouvoir des neuf cubes.

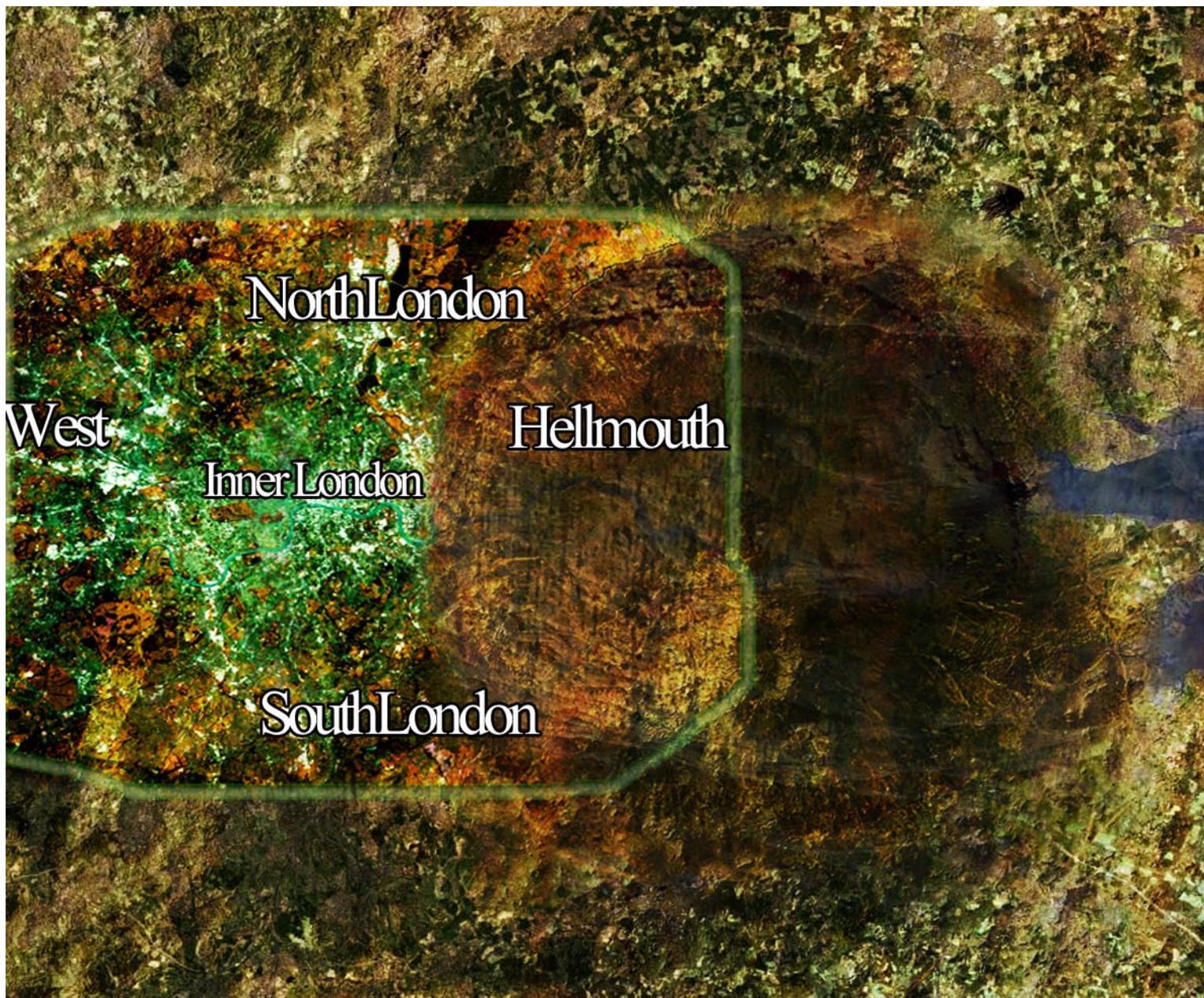
Une ligne de métro permet bel et bien de rejoindre la Cité de Londres, en évitant soigneusement la piste du cratère et les nombreux barrages. Cependant, cette unique ligne est très particulière puisqu'elle utilise les méandres du Temps du Rêve pour traverser la roche et les souterrains engloutis. Les Cartes mettent cette possibilité sur le compte de Tezcatlipoca, dont l'emprise sur le Temps du Rêve n'est plus à démontrer. Ils savent également que l'utiliser est dangereux, d'anciens pirates étant à jamais perdus dans les lignes intangibles se perdant dans le temps et l'espace. Mais rares sont ceux à avoir compris que cette ligne fantôme ne fait que traverser le réseau souterrain de SynchroniCity.

La toile de la Bête

Queen of Hearts vit en permanence au fond du cratère, à proximité de l'entité qu'elle a promis de protéger. Seule, elle n'a plus aucune nouvelle de ses compagnons, ni de White Rabbit qui a disparu depuis de longs mois, ni de Knight dont l'Ordre est désormais trop éloigné de ses propres intérêts. Véritable tête pensante de la secte, elle leur transmet les ordres donnés par la créature géante, qu'elle interprète grâce à sa capacité d'empathie.

A côté de son rôle de porte-parole et de véritable fondatrice de Wonderlondres, Queen of Hearts se charge également du recrutement des nouvelles Cartes. Ses pouvoirs lui permettent de repérer les éléments les plus fiables, parmi tous ceux qui arpentent les camps de la surface. En effet, les Cartes ne recrutent pas de façon officielle mais sélectionnent discrètement leurs futurs membres, en les observant ou les testant le temps nécessaire. Lorsqu'un post-humain est choisi pour devenir une Carte de l'entité, il est tout d'abord conduit face à Queen of Hearts, qui procède à un examen mental de la nouvelle recrue, pour découvrir ses véritables sentiments, ses désirs, ses motivations. S'il est finalement jugé apte à rejoindre la secte, il doit recevoir l'offrande de Tezcatlipoca : un parasite.

Celui-ci est créé par un contact psychique entre l'individu et la créature, Queen of Hearts servant de lien pour canaliser les deux esprits. La nouvelle recrue plonge dans une sorte de rêve violent, durant lequel



elle est parasitée par une créature géante, tentaculaire et translucide, dégageant une aura particulièrement perturbante. Ce cauchemar n'a jamais rien d'agréable, et fait parfois douter durant les dernières secondes les nouveaux arrivants, percevant enfin le caractère inhumain et monstrueux de celui qu'ils ont choisi pour maître. Mais une fois le parasite en place (une sorte d'araignée psychique se logeant dans le lobe frontal), toutes leurs craintes s'effacent instantanément. L'oubli, le renoncement et la folie larvaire.

Les Cartes sont toutes reliées télépathiquement entre elles et reçoivent leurs ordres mentaux de Queen of Hearts. La présence de l'entité est constante dans leur esprit mais ses pensées paraissent lointaines, cryptées et bien trop destructrices pour des cerveaux ordinaires. Cependant, leur lien avec Tezcatlipoca leur offre un certain nombre d'avantages, en particulier celui de pouvoir utiliser le Temps du Rêve dans la réalité. Les Cartes peuvent ainsi faire apparaître des

armes oniriques, des orages rouges, déformer la réalité pour faire apparaître une porte, déformer un immeuble, perturber radicalement les sens. Toutes ces capacités ne durent guère plus que quelques minutes, mais permettent à certaines Cartes anciennes de disparaître dans une ruelle ou d'illuminer le brouillard d'insectes luminescents et énigmatiques. Ceci, bien entendu, en plus de leurs capacités initiales.

Mais surtout, les Cartes sont souvent amenées à quitter Wonderlondres pour enquêter sur les cubes grâce au Temps du Rêve. La plupart du temps, afin de ne pas attirer l'attention sur l'enclave (tout mouvement dans le Dreamtime étant susceptible d'être repéré par les plus puissants Shamans, en particulier dans une zone réputée infranchissable), ces missions sont sans retour. Des Cartes « dormantes » se trouvent ainsi dans plusieurs pays du monde, recherchant les traces des cubes ou de tous ceux les ayant approchés. Inutile de préciser que San-Sepulcro demeure un terrain d'investigation privilégié.

FACTIONS

Les autres Protectors

Lors de la création d'Humanydyne, une bonne partie des masques particulièrement dangereux et emprisonnés de par le monde furent envoyés dans les Terres Négatives. Cette solution s'avéra pour beaucoup être la plus simple pour ce qui était de gérer des êtres surpuissants et incontrôlables. Cheshire Cat, alors détenu dans un pénitencier britannique, fut l'objet d'un long débat quant à son envoi dans les terres inhospitalières du 4^{ème} Cercle. Malgré son action meurtrière et ses victimes collatérales, il était parvenu à tuer le Mad Hatter, un des pires criminels que l'Angleterre ait connu depuis le Monstre de Londres.

Pourtant, malgré de nombreux soutiens et pétitions, le malheureux Cheshire Cat fut conduit dans les Terres Négatives en 1989 et plus personne n'entendit plus parler de lui. Visiblement, des consortiums souhaitant le faire taire, auraient procédé à diverses manigances pour faire pencher la balance en sa défaveur.

White Rabbit, bien avant 1977, avait perçu l'existence de SynchroniCity. Son pouvoir temporel lui permettait de ralentir suffisamment sa vision pour observer cette ville parallèle, lumineuse et silencieuse. Toujours distant, effacé et obsédé par ses origines, White Rabbit crut durant fort longtemps qu'il était issu de ce territoire hors du temps. Jusqu'à ce qu'il comprenne que ce lieu n'était habité que par quelques créatures démentes, mais surtout par un monarque effroyable et destructeur, ayant emprisonné les bêtes fabuleuses et dérobé leurs pouvoirs. Il tenta de rester à l'abri de son regard durant des années, en comprenant peu à peu que le Roi de SynchroniCity s'apprêtait à poser le pied dans la réalité, pour s'emparer de tous les pouvoirs des post-humains. L'épiant, le surveillant, en échappant à son ombre, il fut en mesure de s'opposer à lui en 1977. A sa grande surprise, White Rabbit déploya une volonté de fer et un pouvoir sans faille, dépassant de loin toutes les choses qu'il avait pu accomplir par le passé. Il parvint à renvoyer le Monstre de Londres dans son segment temporel mais surtout, à l'y emprisonner.

Tandis que ses camarades s'affairaient quelques années plus tard à faire de ce qui restait de la ville

un état mutant indépendant, il continuait en secret à maintenir le Monstre enfermé dans SynchroniCity et cherchait à en savoir plus sur lui-même. A ce qui était à l'origine de son incroyable pouvoir sur le temps.

Ses recherches n'aboutirent à rien jusqu'à ce qu'il ait l'occasion de croiser la route de Robotnik72, fraîchement arrivé de Russie. Ils se lièrent rapidement d'amitié et White Rabbit lui exposa tout ce qu'il savait et les secrets qui pesaient sur son âme depuis tant d'années.

Robotnik décida d'aider l'ancien Protecteur en cherchant de son côté à en savoir plus sur les laboratoires gouvernementaux censés être installés non loin de Londres. Il finit par découvrir celui dont étaient originaires les « Protectors » et qui paraissait toujours en activité, du côté de Southgate. Mais le robot aux 72 armes fût capturé.

Désactivé, il se réveilla en pleine campagne anglaise plusieurs mois plus tard, sans pouvoir se souvenir de ce qui s'était passé durant sa capture. Le laboratoire avait été vidé et toutes les traces des recherches effacées. A son insu, il avait été étudié pendant tout ce temps et les scientifiques découvrirent ainsi les merveilles de la technologie soviétique. Certains de ces secrets furent utilisés des années plus tard dans les premiers prototypes de Humpty-Dumpty.

Bien conscient qu'il lui était arrivé quelque chose en rapport direct avec les origines obscures des Protectors, Robotnik72 retourna vers Londres pour raconter cela à White Rabbit. Et découvrit que la situation de la ville avait bien changé. Queen of Hearts se faisait de plus en plus vindicative et le bras de fer avec le gouvernement européen avait commencé.

A cette même période, les services de renseignements russes avaient remonté sa piste et leurs agents lui demandèrent expressément de quitter l'Angleterre afin que l'Union Soviétique ne soit pas impliquée dans les luttes politiques à venir.

Robotnik72 partit donc pour San Sepulcro, à regret, laissant un ami à Londres.

Le NeoMetatron

Suite à la disparition de Hans Merkin dans la dislocation de la Lune, le NeoMetatron réussit à mettre la main sur certaines de ses notes et à découvrir son implication dans le combat lunaire. Une cellule de quelques membres, répondant au nom de Mond Shlacht, fût formée et envoyée pour enquêter dans les ruines de Londres dès 1978. Leur surprise fut de taille

quand ils y découvrirent qu'une grande quantité de masques paraissait attirée par ce lieu, en proie à des rêves prémonitoires et diverses hallucinations collectives.

Ceci suffit à confirmer leurs soupçons : la « chose » tant convoitée par Merkin était tombée sur la capitale anglaise avec les débris. Restait alors à découvrir sa position exacte et à s'organiser pour la récupérer. Cette recherche continuait encore quand la fermeture de l'enclave fut décidée.

Le NeoMetatron décida alors, après avoir bien pesé cette décision, de laisser de côté cet objectif, le temps de trouver une solution permettant à ses hommes d'entrer et de sortir librement de l'enclave. L'achèvement du projet Blitz il y a quelques mois constitue l'occasion tant attendue de tenter de rechercher à nouveau la chose lunaire.

Ce sera également l'occasion pour la cellule Mond Schlacht d'en apprendre un peu plus sur la dislocation de la Lune, ces éléments pouvant constituer un atout supplémentaire dans la politique du NeoMetatron visant à condamner les mutants pour leurs agissements.

Humanydyne à Wonderlondres

En raison de la nature particulière de l'enclave, un accord de principe fut signé lors de sa mise en place pour permettre à Humanydyne d'intervenir en cas de débordement. Cet accord est bien sûr impossible à respecter du fait de l'isolement de Wonderlondres et des mutants qui la régissent désormais.

Pour l'instant, aucun membre de l'Agence n'est présent sur place. Dès 2002, il fût tenté d'avoir recours à des Shamans pour accéder à l'enclave grâce au Temps du Rêve. Malheureusement, les premiers essais furent des échecs cuisants qui se conclurent par la mort tragique des Agents impliqués. Ceux-ci furent retrouvés littéralement écrasés comme s'ils étaient tombés du haut d'un building ou avaient été soumis à de très fortes pressions.

En conséquence et en l'absence d'explication, la portion du Temps du Rêve entourant l'enclave fût dès lors interdite d'accès par Humanydyne.

L'Agence se borne pour l'instant à faire partie du service d'ordre du convoi annuel de ravitaillement.





CHAÎNE ALIMENTAIRE

HUMANDYNE - LONER

Après les péripéties de ces dernières semaines, les Agents sont bien contents lorsque l'Agence leur propose quelque chose de plus reposant. Loin de la torpeur moite qui règne à San Sepulcro en cette période de l'année, leur prochaine affectation va les entraîner en Angleterre et plus précisément dans la petite ville de Guildford, non loin de la célèbre enclave de Wonderlondres. Comme tous les ans, le convoi de ravitaillement à destination de cette dernière partira de Guildford et sera encadré pour cela par l'antenne locale de Humandyne (située à Manchester). Cependant, il semblerait que l'affluence exceptionnelle de cette année ainsi que des événements récents nécessitent l'intervention de renforts.

Sur place, le Club des personnages sera confronté, avec l'aide de leurs collègues, à des assassinats ainsi qu'à des conflits entre les autochtones et les futurs passagers du convoi. Dans ce climat tendu, les personnages auront finalement la possibilité de faire une rapide incursion dans ce qui reste de l'ancienne capitale de l'Angleterre. Entre-temps, ils réaliseront qu'un chasseur de primes venu du Temps du Rêve semble poursuivre la même cible qu'eux.

Au vert

Ce n'est visiblement pas la chaleur accablante de San Sepulcro qui suffirait à calmer les ardeurs des criminels qui y sévissent. L'Agence semble être plus que jamais débordée par des méfaits en tous genres, auxquels viennent s'ajouter les divagations de ceux qui sont restés trop longtemps au soleil sans le moindre sombrero. La convocation au QG que recevront les personnages leur apportera au moins le soulagement de pouvoir profiter un peu de la climatisation installée dans les locaux.

Malgré la température relativement supportable, leur interlocuteur paraîtra fondre à vue d'œil. Exceptionnellement, il s'agira de Byron Tucker, chargé d'assurer le lien avec la plupart des agents installés en Europe, au sein de la Jefatura. Les murs

de son bureau exigü sont ornés de cartes et drapeaux de différents pays européens ainsi que d'horloges réglées à l'heure des principales capitales. Un ordinateur vétuste, tel que les personnages ne pensaient plus jamais en voir, occupe le peu d'espace que lui laissent des restes d'emballages de junk food.

Bien qu'il ait rajouté deux ventilateurs tournant à pleine puissance sur son bureau, Byron ne cessera d'éponger son visage à l'aide d'un morceau de tissu déjà détrempe. Il apparaîtra pourtant que la chaleur ne soit pas la seule cause de ses soucis. Plutôt enveloppé et prétendant être proche de la retraite depuis que les Agents le connaissent, il accueillera les personnages précipitamment, ne laissant pas de place aux politesses d'usage afin d'entrer directement dans le vif du sujet.

Les Agents ont été sélectionnés pour être envoyés en renfort à Guildford, en Angleterre. L'antenne locale d'Humandyne s'y installe quelques semaines chaque année afin de prendre part aux préparatifs du convoi qui ravitaille Wonderlondres. Il semblerait que les nouveaux arrivants destinés à s'installer dans l'enclave soient cette fois-ci beaucoup plus nombreux que d'habitude (près de soixante contre une vingtaine en moyenne les années précédentes).

Des Agents supplémentaires ne seraient donc pas de trop pour les surveiller. D'autant plus qu'un meurtre a été commis hier soir à Guildford et que le coupable est toujours dans la nature.

Un petit séjour sur place paraîtra donc s'imposer pour les recrues de San Sepulcro. Un avion partira de l'aéroport de Madreselva en soirée pour atterrir sur l'aérodrome de Guildford dans la matinée du lendemain.

Après un bref silence, Byron fera signe à l'un des Agents de fermer la porte avant de prendre la parole à voix basse :

«Ce qui serait bien surtout, c'est de vérifier si vos collègues britanniques font correctement leur boulot. A vrai dire, ce n'est pas la première fois qu'on a des ennuis comme ça à Guildford et cela ne contribue pas à donner une bonne image de l'Agence. Je vous demande donc de tirer tout ça au clair et de voir s'il y a un rapport avec les agressions des années précédentes.»

*Enfin, vous pourrez voir tout ça dans le dossier.
Et bien sûr, cet aspect de votre mission reste entre nous.»*

Bien entendu, ce déplacement rapportera aux personnages une prime conséquente. Cette mission a, a priori, tout d'une enquête de routine. Le trajet en avion sera l'occasion de potasser le dossier sur la victime ainsi que la brève documentation sur Guildford et l'organisation du convoi. Sont joints les dossiers des membres de l'Agence locale de Manchester.

L'objectif est de trouver le coupable, de l'appréhender et s'assurer que la préparation et l'acheminement du convoi se dérouleront sans souci. L'emphase que mettra Byron sur ce dernier point ne laissera aucun doute quant à l'importance qu'il faudra y consacrer.

Le dossier

Le cadavre, découvert ce matin, est celui de Hans Buttler, un masque allemand âgé de 35 ans qui se trouvait à Guildford parmi ceux dont l'installation à Wonderlondres a été validée par l'administration européenne. Pour l'Agence locale, il a été pris à parti hier soir par des agresseurs encore inconnus alors qu'il se trouvait dans les rues de la ville. Il semble avoir été battu avec des armes contondantes, probablement à mort, même si seule l'autopsie permettra de connaître précisément la cause du décès.

Quelques photos sont jointes, représentant la scène du crime ainsi que le corps de la victime. Une note manuscrite ajoutée par une dénommée « Angie », fait état de liens possibles avec un mouvement extrémiste local vouant une haine farouche aux personnes dotées de pouvoirs ou soupçonnées d'avoir des liens avec les mutants. L'auteur de la note semble être membre de l'antenne locale de l'Agence de Manchester.

De plus une autre note, cette fois signée de la main d'un dénommé « Lord Hangsworth », annonce la présence de traces suspectes sur le lieu du crime : des empreintes énergétiques, visiblement générées par deux ouvertures récentes du Temps du Rêve. Ces deux « voyages » ont eu lieu à très peu de temps d'intervalle, peu avant la découverte du cadavre.

Une enquête sur place, ainsi que les résultats de l'autopsie à venir, permettront probablement aux personnages d'en savoir plus et de déterminer des pistes possibles.

Les prospectus relatifs à la ville elle-même laisseront imaginer une petite bourgade paisible et très touristique.

Divers documents détaillent le déroulement du convoi de ravitaillement annuel à date fixe. Les post-humains devant l'emprunter pour s'installer à Wonderlondres ont tous été préalablement sélectionnés par l'administration européenne suite à de nombreux tests et validations de dossiers. Le convoi lui-même est composé de véhicules blindés mis à disposition et pilotés par du personnel choisi, là encore, par le gouvernement européen qui se charge également de fournir les vivres et matériel transportés. Le tout est protégé par une puissance de feu non négligeable mais surtout par une balise visant à tenir les Humpty-Dumpty à l'écart.

D'une portée de quinze mètres, cette balise est une sécurité nécessaire pour ne pas attirer l'attention des protecteurs de l'enclave.

Un post-it donne l'adresse de l'ancienne école primaire réaménagée en dortoir afin d'héberger chaque année les masques devant s'installer dans l'ancienne capitale. Il est accompagné d'une photo d'un bâtiment lugubre en béton.

En plus de ces documents se trouvent les dossiers relatifs aux agressions précédentes ainsi que les fiches des Agents d'Humanydyne dépêchés par l'agence de Manchester.

Il est fait état d'une dizaine d'agressions sur des masques au cours des cinq dernières années. Toutes ont pris pour cibles des mutants devant faire partie du convoi de ravitaillement. Les coupables, malgré les enquêtes qui ont suivi, n'ont jamais été trouvés. Les victimes ont subi à chaque fois des blessures légères et ont très vaguement décrit leurs agresseurs qui portaient des cagoules afin de ne pas être identifiés. Les attaques ont toujours été accompagnées d'insultes et de propos racistes à l'encontre des post-humains.

Le fait que ces affaires n'aient pas été résolues par l'antenne locale d'Humanydyne paraît d'autant plus étrange que la piste de ce groupe opposé aux masques ne semble pas avoir été explorée. Elle n'apparaît en tout cas pas dans les rapports officiels.

Des fiches relatives à chaque membre de l'Agence présent à Guildford sont également disponibles :

- **Angie Brewster** : une jeune punk ayant tout juste 25 ans. Originnaire de la banlieue défavorisée de Liverpool, son pouvoir lui permet de matérialiser ce qu'elle parvient à visualiser. La principale limitation

de son pouvoir est qu'elle doit pouvoir bien visualiser le fonctionnement d'un mécanisme avant de pouvoir matérialiser un objet qui soit en état de fonctionner. Ceci explique pourquoi elle passe la plupart de son temps plongée dans des ouvrages de mécanique, d'horlogerie et autres. Dans tous les cas, son don lui a immédiatement valu d'être contactée puis recrutée par l'Agence.

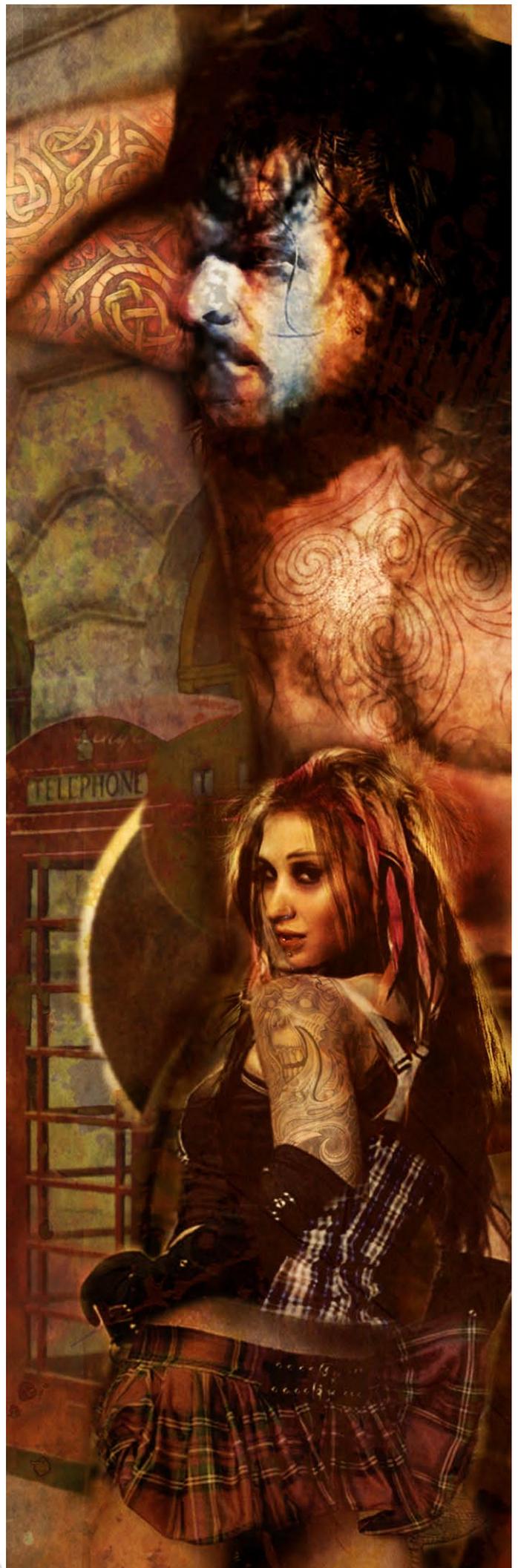
- **Lord Hangsworth** : âgé d'une cinquantaine d'années, se distingue de sa collègue par des tenues toujours impeccables et très soignées. Il est de plus très maniéré, voire pédant. Adoubé par la reine d'Angleterre en personne, il y a maintenant presque quinze ans, il ne manque jamais d'insister pour être appelé par son titre de noblesse. Ses dons de Shaman lui permettent de résoudre la plupart des enquêtes qui lui sont confiées à une vitesse prodigieuse. Bien que naturellement distant, il se montre plus courtois envers ceux lui ramenant l'un des casse-tête qu'il affectionne tant.

- **Eugene Lords** : ce jeune homme de 23 ans, originaire de Glasgow, paraît une frêle recrue de prime abord. Grand, longiligne, peu musclé, engoncé dans des vêtements épais, il ressemble à un pâle adolescent et non à un super-héros digne de ce nom. Seul élément notable, le jeune Eugene ne se sépare jamais d'une lourde hache ancienne, attachée solidement dans son dos. Littéralement plié sous le poids de cette arme à deux mains, Eugene paraît souvent la traîner comme un boulet, telle une lourde charge qu'il a du mal à porter.

Pourtant, dès que le besoin s'en fait sentir, le jeune écossais frappe le sol avec sa hache et se métamorphose immédiatement en une redoutable machine de guerre. Il devient alors le *Highlander*, une masse de muscles de plus de deux mètres, portant un kilt rougeoyant, à la barbe et aux tresses rousses. Une sorte de génie, emprisonné dans la hache et échangeant son corps avec celui d'Eugene au moindre danger.

Un esprit colérique et tonitruant, capable de soulever plusieurs tonnes et de devenir un géant sous le coup de la rage.

- La présence de **Lady Sutterley** paraît des plus incongrues au sein d'Humanydyne. Cette vieille femme très attentionnée se plaît à feindre la surdité pour s'amuser aux dépens des nouveaux venus. Son pouvoir reste en tout cas très utile puisqu'il consiste en la neutralisation de l'animosité chez ses interlocuteurs. Il s'agit donc d'un élément de choix



pour dénouer des situations tendues. Elle sera sans nul doute très utile au cours des événements à venir...

Il convient ici de rappeler que la mission des personnages consistera également à déterminer ce qui a pu empêcher l'identification des coupables des agressions commises depuis quelques années, les quatre Agents présentés ci-dessus étaient seuls affectés à Guildford pour l'encadrement du ravitaillement ces cinq dernières années (trois ans dans le cas d'Angie et Eugene).

Les faits

La veille, tard dans la nuit, alors que Hans rentrait seul au dortoir, il fut pris à parti par trois résidents de Guildford passablement éméchés. L'un d'entre eux, Charles Rosenthal, est le gérant d'un pub bien connu de la ville : le Callaghan's. En particulier parce que son établissement refuse ouvertement de servir les mutants, mais surtout parce qu'il est parmi les donneurs d'ordres du groupe d'extrémistes qui sévit à Guildford. Armé d'un tuyau en plomb, il commença par bousculer et insulter Hans avec l'aide de ses deux comparses. Celui-ci tardant à réagir, les trois individus commencèrent à le molester.

C'est alors que la situation dérapa, lorsqu'un «parasite» étrange (voir plus loin) résidant dans le corps de Hans sentit son enveloppe en danger. Il se précipita alors vers la personne la plus proche de lui, qui n'était autre que Charles, afin de changer d'hôte. Le corps de Hans s'écroula alors sans vie et ses agresseurs s'empressèrent de prendre la fuite.

Malheureusement, le mal était déjà fait. Le cadavre de Hans fut découvert au petit matin et le parasite se retrouva dans le corps d'un humain bourru et xénophobe. Pour pouvoir espérer entrer dans l'enclave, but de sa visite, il lui faut désormais prendre possession d'un autre mutant en partance pour l'ancienne capitale. Aucun humain n'étant accepté dans Wonderlondres.

Ceci implique de laisser derrière lui le cadavre de Charles Rosenthal, ce qui risque de ne pas arranger l'ambiance à la veille du départ.

Le fameux «parasite», de son vrai nom Arsen Hagop, n'est autre qu'un masque dont le corps n'existe que sous forme gazeuse. Doté d'une puissance inouïe, il l'utilisa pour commettre des crimes dans sa Terre alternative d'origine où la majorité des êtres n'existent eux aussi que sous une forme volatile. Il

usa en particulier de son propre pouvoir pour absorber ses congénères afin d'augmenter sa propre puissance, se surnommant ainsi le «Mangeur d'Énergie».

Ce fut pour lui l'occasion de constater que les individus dotés de pouvoirs puissants étaient plus riches en énergie que les autres. Doté comme ses semblables de la capacité de percevoir la puissance de chacun, il commença à traquer des proies de plus en plus puissantes, devenant rapidement un véritable problème pour les autres occupants de sa planète. Il fut rapidement pourchassé par les autorités puis par des chasseurs de primes. L'un d'entre eux, connu pour son efficacité, s'est d'ailleurs juré de le traquer où qu'il aille. Il se fait appeler Strafe et met tous les moyens à sa disposition pour neutraliser ses proies.

Malheureusement, Arsen parvint à s'échapper du Temps du Rêve grâce à un Shaman imprudent. Ce dernier, en traversant le Cercle dans lequel résidait le criminel, lui ouvrit un passage vers notre réalité. Là, Arsen découvrit qu'il ne pouvait pas être détecté par Strafe tant qu'il restait à l'intérieur d'un corps humain. Malheureusement, le corps en question meurt lors de l'entrée en lui du corps gazeux et ne peut en conséquence être conservé trop longtemps.

De plus, bien qu'il puisse faire sienne l'énergie du corps qu'il occupe, le fait de rester à l'intérieur l'épuise petit à petit. Le passage d'un hôte au suivant est le seul moment durant lequel Strafe peut repérer Arsen.

Le chasseur de primes reste en effet à la périphérie de notre dimension en attendant de pouvoir retrouver la piste de sa cible. Quand c'est le cas, il est à même de voyager à travers le Temps du Rêve pour continuer sa traque. Une information propre à notre planète est récemment venue changer la donne. Fait extrêmement rare dans les différents Cercles, l'enclave de Wonderlondres est totalement coupée du Temps du Rêve.

Strafe semble l'ignorer, d'autant plus qu'il se tient à l'écart de notre monde pour épier la prochaine apparition du parasite. Ce dernier compte bien en profiter et a fomenté un plan afin d'entrer dans l'enclave pour échapper définitivement à son poursuivant.

Il pourra alors déployer sa puissance librement, caché derrière le «tourbillon» occultant le Temps du Rêve et envisager la suite des événements sereinement, en se nourrissant des masques de Wonderlondres.

Peu après son arrivée sur terre, après avoir utilisé le corps du Shaman, Arsen chercha un hôte lui permettant d'entrer dans l'enclave et le trouva en la personne de Hans Buttler. Ce dernier avait déjà suivi avec succès les démarches administratives nécessaires à son admission.

Lorsqu'il possède un être vivant, cet être gazeux dissout les organes présents afin de disposer de la place nécessaire pour en prendre totalement le contrôle. Il n'accède qu'à des bribes de sa mémoire et ne ressent aucun besoin physiologique. Il est en revanche bien conscient, doué d'un intellect au-dessus de la moyenne humaine et prêt à tous les sacrifices pour atteindre son nouvel objectif. Plus généralement, Arsen ne voit les humains que comme des moyens de transport lui permettant d'arriver à ses fins.

Lorsque Arsen quitta le corps de Hans Buttler, Strafe traversa aussitôt la portion de Temps du Rêve qui le séparait du lieu du meurtre. Malheureusement, il arriva un instant trop tard. Il repartit alors pour surveiller la prochaine occasion d'intercepter sa cible. Depuis, il guette patiemment en attendant son heure.

En ce qui concerne les agressions des années précédentes, comme pour celle survenue la nuit dernière, les Agents déjà sur place ne sont pas dupes. Ils ont bel et bien fait le lien avec Charles Rosenthal, les sinistres individus qui gravitent autour de lui et son établissement. Malheureusement, le rapport amical qui lie Rosenthal avec Kenneth Hughes, chef de la police locale et membre du conseil municipal, a systématiquement mis un terme rapide aux enquêtes. En effet, Hughes n'a pas hésité précédemment à menacer les Agents de faire son possible pour empêcher le départ du convoi s'il lui apparaissait que certains tentaient de nuire à Rosenthal et à ses camarades. Le dirigeant de la police locale, très respecté, prend régulièrement part aux réunions qui se tiennent au Callaghan's et à Guildford Park. Sa haine des êtres dotés de pouvoirs est connue de tous ou au moins fortement suspectée.

Guildford, Angleterre

L'approche de l'aérodrome laissera entrevoir à l'horizon une curieuse masse grisâtre. Il s'agit de Wonderlondres, bien loin en apparence de ce que fut la ville il y a bientôt près de 35 ans. Il sera impossible de distinguer quoi que ce soit au-delà de la haute enceinte grise qui l'entoure et ses abords sembleront ravagés, des cratères recouverts de verdure déformant les routes et reliefs avoisinants. Cà et là, il sera possible d'apercevoir des formes mobiles et massives se déplaçant sur l'imposant mur de protection : des Humpty-Dumpty, chargés de

s'assurer que rien n'entre ou ne sorte de la ville. Le contraste avec la destination immédiate des Agents sera d'autant plus fort.

La petite ville de Guildford, située à 50 km au sud-ouest de l'enclave, est une bourgade agréable qui paraît ne pas avoir beaucoup changé depuis un siècle. Ce sont toujours les demeures en briques qui dominent le paysage même si de rares bâtiments en béton tentent désespérément d'y trouver leur place. La High Street, pavée de granit, a particulièrement survécu aux années et est encore réputée pour ses nombreuses boutiques et ses hôtels. On trouve également dans le centre ville un musée entièrement dédié à l'histoire de Londres et, par extension, à Wonderlondres.

Nombreux sont les touristes qui font le déplacement pour en savoir plus sur cette ville coupée du reste du monde. La galerie consacrée à Wonderlondres vaut particulièrement le détour. Elle retrace la naissance de l'enclave depuis la dislocation de la Lune en 1977 jusqu'à son isolement radical en 2002. Le tout est assorti de nombreuses photos, témoignages et même de documentaires. Une maquette de ce à quoi ressemble (en théorie) l'intérieur de l'enclave est présentée. Le musée accueillerait chaque année plus de visiteurs que la Guildford House Gallery, pourtant très réputée.

Une plaque commémorative dédiée à la tragédie qui a frappé Londres en 1977 a été installée en face de la Guildford Cathedral. A l'approche de l'anniversaire de ce drame, le lieu est toujours recouvert de fleurs et de bouquets déposés par des individus venant parfois de l'autre bout du monde pour rendre hommage aux disparus.

Si la dislocation de la Lune a ébranlé le monde entier, son impact fut très fortement ressenti à Guildford, au sens propre comme au figuré. Un fragment lunaire s'écrasa dans l'ouest de la ville, ravageant Guildford Park et détruisant l'université et la cathédrale. Il n'y eut aucun véritable décès et peu de blessés, mais tous furent moralement atteints par l'incident ainsi que par la destruction de Londres et d'une partie de la côte. Cette tragédie fut dans l'ensemble très mal vécue et ancrée dans une partie des habitants une haine farouche envers la population mutante.

La reconstruction de ces deux établissements fut prise en charge par l'état qui en profita pour leur donner un aspect plus moderne malgré la vive désapprobation des habitants. La ville fut définitivement désertée par une bonne partie de la population qui fut en grande partie remplacée par d'anciens londoniens ayant tout perdu. Au final, Guildford compte actuellement un peu moins de 50.000 habitants et connaît un afflux record

de touristes chaque été, même si ces derniers restent présents tout au long de l'année. Tous viennent ici pour rendre hommage à Londres ou tenter d'en savoir plus sur l'enclave. Une grande quantité de masques fait également régulièrement le déplacement, attirés par Wonderlondres mais dans l'incapacité d'aller plus loin à cause des Humpty-Dumpty.

Derrière les visages souriants de cette ville très accueillante s'est formé depuis quelques années un petit groupe aux idées nauséabondes qui compte bien tenir les mutants hors de son havre de tranquillité. Certains de ses membres, bien placés dans la police locale et les administrations, lui permettent d'agir en toute impunité. Rares sont ceux qui s'offusquent encore de trouver au petit matin un masque lynché dans Guildford Park. Certains murmurent en tout cas que le fragment lunaire qui y est tombé dérange les esprits et attire les excentriques. Il va sans dire que le choix de Guildford comme point départ du convoi annuel de ravitaillement de Wonderlondres est vu d'un très mauvais oeil par ces extrémistes.

La plupart du temps, leur point de rendez-vous n'est autre que la Callaghan's, un pub enfumé tenu par Charles Rosenthal. Il est préférable pour les masques de ne pas y mettre les pieds sous peine d'aller aux devants de sérieux ennuis. Un panneau accroché derrière la vitrine annonce ouvertement qu'ils ne seront de toute façon pas servis. Bien que cette discrimination ne soit pas du goût de certains, tous préfèrent encore ne pas avoir d'ennuis avec les brutes qui fréquentent ces lieux. Même le chef de la police fait partie des relations de Rosenthal et ferme régulièrement les yeux sur ses entorses à la loi.

Pour ceux qui refuseraient de se voir mêler à ce genre d'affaires mais souhaiteraient malgré tout déguster une bonne bière, il reste le pub Connemara, sur High Street. L'ambiance y est beaucoup plus familiale et chacun y est le bienvenu. Des repas y sont également servis et en font à eux seuls un lieu recommandé par la majeure partie des habitants de Guildford.

Premier contact

Les collègues des personnages les attendront dès leur descente de l'avion. Seule manquera Lady Sutterley, restée dans leur bureau provisoire. Il s'agira d'ailleurs de leur première destination, celui-ci étant situé dans le bâtiment leur servant par la même occasion de dortoir pour la durée du séjour. Pour des

raisons pratiques, ce dernier a été installé à proximité de celui hébergeant l'ensemble des personnes devant partir par le convoi de ravitaillement.

Le trajet en cab (un authentique taxi venant de Londres, comme le souligne fièrement Lord Hangsworth) sera l'occasion pour Angie Brewster de commenter rapidement les principaux bâtiments aperçus et de gratifier le Club d'un topo très rapide sur la situation actuelle.

«Vous le savez sûrement déjà : il n'est pas rare que des agressions mineures aient lieu lors de la préparation du convoi. Le moins que l'on puisse dire, c'est que tout le monde ne voit pas d'un bon œil l'arrivée massive de mutants une fois par an dans une bourgade aussi paisible. Par contre, avec un cas de meurtre, la situation change du tout au tout. Nous allons tenter de retrouver le coupable au plus vite mais notre priorité est surtout de nous assurer que les préparatifs se déroulent sans encombres. Le départ aura lieu après-demain à midi et il nous faut faire tout notre possible pour qu'il n'y ait pas d'autres incidents.»

Notre collègue, Lady Sutterley est restée sur place pour détendre l'atmosphère. Et, croyez-moi, il y en a bien besoin.

Si tout va bien, le rapport d'autopsie devrait être lui aussi en train de nous attendre bien sagement au bureau. Cela devrait nous permettre d'en savoir plus et de voir de quel côté chercher.»

Le bâtiment hébergeant les Agents jouxte celui servant de dortoir aux masques en partance pour Wonderlondres. Tout paraîtra plutôt calme, d'autant plus que la majorité des occupants seront en train de se promener en ville, le fait de les garder enfermés risquant seulement de les rendre encore plus tendus. Une vieille femme minuscule sera là pour accueillir le cab. Elle aura l'air à première vue d'avoir dépassé l'âge de la retraite depuis un bon moment.

Elle sera la première à dire qu'elle se sent aussi bien à rendre service à l'Agence plutôt que de rester à croupir devant la télé. Elle pourra paraître gâteuse mais aura encore tous ses esprits et n'hésitera pas à le rappeler à ses interlocuteurs d'un air jovial. En guidant le petit groupe de personnages jusqu'à la salle de vie commune, elle leur remettra l'enveloppe contenant le rapport d'autopsie :

« Ca ressemblait déjà à une sale affaire mais c'est finalement encore pire que ce qu'on pensait. Le malheureux a bien été frappé à de nombreuses reprises mais le plus inquiétant n'est pas là. Son

corps, d'après le médecin légiste, semblait mort depuis plusieurs semaines, d'autant plus qu'il n'y avait plus aucune trace de ses organes internes. Le pauvre était littéralement pourri de l'intérieur. Ça ne colle pas du tout avec son dossier. Je veux dire... Son pouvoir consistait juste à rendre n'importe quel liquide potable. S'il lui avait manqué des bouts à l'intérieur, ils s'en seraient bien rendus compte lors de la palanquée d'exams qu'ils lui ont fait passer avant son départ pour Wonderlondres. Ça ne colle pas tout ça. Je ne vois qu'un masque pour pouvoir faire subir ce genre d'horreur à quelqu'un, mais le mobile m'échappe.

Je suppose que là-bas, à San Sepulcro, vous devez avoir eu votre lot de bizarreries. En tout cas j'espère que vous verrez plus clair que nous dans cette affaire.

Vous prendrez bien un petit scone ? C'est moi qui les ai faits.»

Le rapport complet n'apprendra pas grand-chose de plus aux personnages. Toutefois, lorsque ses collègues seront hors de portée, Angie leur fera part de ses doutes. Pour elle, les coupables désignés étaient Charles Rosenthal et ses hommes. Elle pensait enfin tenir là une occasion de les arrêter. Après avoir expliqué brièvement ce qu'elle sait de leurs activités (agressions, insultes et réunions au Callaghan's) elle souhaitera bonne chance aux personnages et partira en ville pour contrôler si tout se passe bien. Elle leur indiquera toutefois que Rosenthal a le bras suffisamment long pour qu'il puisse être dangereux de s'en prendre directement à lui. Elle ne rentrera pas plus dans les détails.

Lord Hangsworth, chargé de contacter les proches de Hans Buttler pour leur annoncer son décès a eu l'occasion de poser quelques questions aux membres de sa famille. Il en est notamment ressorti que Hans se comportait étrangement avant son départ et n'avait pas l'air au mieux de sa forme. Lord Hangsworth n'a pas jugé nécessaire de chercher à en savoir plus à ce moment précis mais en parlera aux personnages en leur laissant les coordonnées de l'ex-femme de Hans Buttler.

En la contactant, ils découvriront qu'elle ne semble finalement pas si bouleversée que cela. Elle affirmera que son ex-mari semblait vraiment malade avant de partir pour Guildford et avait visiblement des absences et des pertes de mémoire. Il semblait en particulier avoir oublié le nom de certains de ses amis et même des aspects de sa vie de tous les jours, tels

que son lieu de travail. Distant, il paraissait n'attendre que le moment de partir pour rejoindre l'enclave.

L'ensemble des dossiers des masques s'exilant avec le convoi de ravitaillement seront disponibles sur l'ordinateur du bureau. Toutefois, aucun des pouvoirs ou des descriptions enregistrés n'auront de véritable lien avec le meurtre.

Quelques questions posées à ceux ayant côtoyé Hans Buttler avant son décès (mutants, encadrants, Agents...) permettront d'apprendre plusieurs éléments : Hans paraissait très réservé et mangeait très peu. Son teint blafard, presque grisâtre et ses yeux ternes donnaient l'impression qu'il était malade mais il refusait malgré tout de se faire examiner par un médecin. Un autre détail qui attirait l'attention était sa voix tristement monocorde.

Commencer par faire un tour en ville sera un bon moyen pour se faire une idée de la situation.

Une ville où il fait bon vivre

Dans Guildford, les mutants de passage ont la possibilité de se promener et de faire des emplettes sans problème. Les résidents restent malgré tout ostensiblement à l'écart de ceux dont la nature est trop visible. Quelques graffitis haineux les encouragent d'ailleurs à rester loin des humains. En-dehors de cela, la situation paraîtra sous contrôle.

Si les personnages, pris de curiosité, décident de se rendre au Callaghan's, ils découvriront un établissement presque miteux et rempli d'habités renfrognés. S'il est aisément visible que certains personnages sont des masques, ils seront scrutés avec une hostilité palpable dès leur entrée dans les lieux. Ils ne seront clairement pas les bienvenus. L'homme massif placé derrière le bar ne manquera pas de leur montrer la pancarte indiquant que *«les mutants ne seront pas servis ici»*. Il aura clairement mauvaise mine et sa voix ne reflètera aucune émotion particulière.

Il s'agit évidemment de Charles Rosenthal en personne. S'ils annoncent leur appartenance à l'Agence, l'accueil ne sera pas plus chaleureux pour autant mais ils pourront au moins espérer ne pas être renvoyés immédiatement dans la rue. Le tenancier ne sera dans tous les cas aucunement coopératif et ira jusqu'à demander aux Agents de s'assurer que leurs *«amis les phénomènes de foire restent chez eux»*. Si

la mort de Hans Buttler est évoquée en face de lui, il affirmera ne rien savoir mais souhaitera malgré tout se renseigner sur l'avancement de l'enquête. Il y aura vraiment quelque chose d'étrange chez Rosenthal, sa voix sera bizarre et il aura les yeux particulièrement cernés.

Le reste de la journée se déroulera sans incident majeur et l'approche de la nuit sera l'occasion de rejoindre le reste de l'équipe à l'occasion d'un dîner au Connemara. Tandis que Lord Hangsworth aura pris la relève pour surveiller le dortoir, Angie, Eugene et Lady Sutterley tiendront compagnie aux personnages des joueurs le temps du repas.

Si ces derniers ne sont pas habitués à la cuisine anglaise, ils seront quelque peu décontenancés par des plats pour le moins inhabituels (et loin des tapas et des burritos). Ce sera toujours l'occasion d'en savoir plus sur leurs interlocuteurs et l'ambiance dans l'établissement sera très tranquille. Toutefois, ils devront être de retour au dortoir avant 23 heures afin de s'assurer que le couvre-feu imposé soit bien respecté par tous les masques de passage à Guildford. D'autant plus que, suite au crime commis la veille, il paraîtra imprudent de traîner en ville durant la soirée.

Le repas sera interrompu par un appel de l'Agence. En effet, suite au rapport d'autopsie, une recherche a été rapidement menée en vue de trouver un lien avec des affaires passées ou en cours (les personnages pourront d'ailleurs en être à l'origine). Le corps d'un Shaman, Kurt Baum, a été découvert en Allemagne et présentait des signes similaires : absence d'organes internes et peau indiquant une date de décès antérieure aux dernières fois où la victime a été aperçue vivante. Les témoins en question avaient fait état d'un air maladif, d'une voix monocorde et d'un comportement suspect. Ses proches avaient d'ailleurs signalé que le disparu ne semblait même plus les reconnaître lors de ses derniers jours. Toutefois, ils ne s'étaient pas plus inquiétés que cela, ayant appris au fil des années à laisser passer les bizarreries d'un Shaman privé de sommeil. Ce n'est qu'au moment de sa mort qu'ils s'interrogèrent sur un éventuel lien entre tout cela. Malheureusement, presque trois semaines après les faits, l'enquête de l'Agence locale de Berlin est restée au point mort.

Avec ces nouveaux éléments en main, les personnages devraient commencer à entrevoir de nouvelles pistes de réflexion. Peut-être même les plus perspicaces d'entre eux souhaiteront-ils aller

voir Charles Rosenthal au plus vite afin de tenter de comprendre son lien avec les deux décès et la raison des symptômes qu'il semble désormais présenter. S'ils ne le font pas dans l'immédiat, leur retour au bureau sera l'occasion d'apprendre par Lord Hangsworth qu'un petit groupe d'une demi-douzaine de personnes du convoi manque à l'appel. Il va donc falloir tenter de les retrouver au plus vite.

Justice sauvage

Les personnes recherchées se trouveront au Callaghan's. Leur but étant de mettre la main sur celui ou ceux qui sont responsables de la mort de Hans Buttler. Bien que n'ayant pas d'affinité particulière pour le défunt, les apprentis justiciers souhaitent malgré tout le venger. Ils sont menés par Pierre Macquart, ancien membre de la police française. Connu pour ses méthodes expéditives qui lui furent à plusieurs reprises reprochées par ses supérieurs, il a quitté son emploi pour rejoindre Wonderlondres avant d'avoir à subir les conséquences de ses actes. Voyant en Rosenthal et ses hommes des coupables désignés, il souhaite les dissuader de recommencer leurs méfaits. Il a réussi à convaincre quelques autres hommes de venir l'aider. Parmi ceux qui n'ont pas accepté de le suivre, certains viendront peut-être faire part de ce projet aux personnages, pressentant que des événements sinistres se préparent.

Alors que la nuit sera déjà tombée depuis quelques heures, il n'y aura plus grand monde dans les rues. Les témoignages des rares passants, pour la plupart aimables, permettront de suivre la piste des retardataires jusqu'au Callaghan's.

Là-bas, tout ne se passera pas comme Macquart l'avait prévu et le petit groupe se retrouvera rapidement bloqué par les occupants du pub, bien décidés à faire passer un mauvais quart d'heure aux sales fouineurs. Les humains, en surnombre, seront pour le moins mécontents de voir des masques venir directement leur chercher des ennuis.

A leur tête, Rosenthal se réjouira de trouver aussi rapidement une bonne occasion de récupérer une nouvelle enveloppe charnelle. Rapidement, il ébauchera un nouveau plan consistant à provoquer une rixe afin d'en profiter pour récupérer le corps de l'un des mutants : Pierre Macquart. Il ne lui restera plus qu'à s'éclipser du pub pour rejoindre les autres post-humains en partance. Il pourra alors prendre possession de l'un d'eux puis, sous sa nouvelle identité,

affirmer que Pierre Macquart, devenu comme fou, lui a avoué le meurtre de Charles Rosenthal avant de l'agresser sans raison apparente. Il prétendra alors avoir été obligé de se défendre et de tuer l'ancien policier français.

A l'origine, il comptait dès le lendemain intercepter un mutant isolé en ville pour opérer le transfert puis plaider la légitime défense en prétendant que Charles Rosenthal, après lui avoir avoué le meurtre de Hans Buttler, avait essayé de le tuer. Quelle aubaine !

Dès qu'ils auront connaissance du lieu où ils doivent se rendre, les personnages pourront espérer arriver suffisamment rapidement pour empêcher l'affrontement d'avoir lieu. Pour cela, la présence de Lady Sutterley sera un plus non négligeable, du fait de ses pouvoirs qui suffiront à retirer toute animosité chez les personnes présentes. Dans ce cas là, Arsen reviendra à son plan initial.

Dans la cas contraire, la rixe éclatera et les voisins affolés appelleront la police qui ne manquera pas, si nécessaire, de demander aux représentants de l'Agence de se rendre sur les lieux pour intervenir. Macquart et ses alliés n'hésiteront pas à avoir recours à leurs pouvoirs pour faire face aux armes de leurs adversaires. Ceux-ci, au nombre d'une vingtaine, porteront des couteaux mais deux d'entre eux disposeront également d'une arme à feu.

Plusieurs personnes de chaque camp seront en conséquence probablement blessées. Arsen Hagop, quant à lui, quittera le corps de Charles Rosenthal à la première occasion pour investir celui de Pierre Macquart. Il laissera derrière lui un cadavre présentant les mêmes marques que les deux précédents. Pierre Macquart commencera alors à se sentir mal, détruit de l'intérieur par le criminel. Il décèdera très rapidement, laissant le contrôle de son organisme à Arsen. Celui-ci cherchera à s'éclipser dès que possible. Qu'il y parvienne ou non, son transfert d'un corps à l'autre alertera immédiatement Strafe.

Si Strafe arrive dans le pub avant le départ de Macquart, le criminel pourra tenter de fuir mais sera rapidement acculé. Il n'hésitera plus à déployer toute sa puissance. Détruisant son hôte ainsi qu'une partie de l'établissement, il reprendra sa forme véritable (une nappe gazeuse verdâtre dans laquelle se dessine ce qui ressemble à un visage humain) pour anéantir en priorité le chasseur de primes, puis tous ceux qui se mettront en travers de son chemin.

Au cours de ce combat titanesque, les personnages réaliseront rapidement qu'Arsen et son adversaire

sont d'un niveau de puissance bien supérieur à ce qu'ils ont pu rencontrer jusque-là. L'objectif de Strafe est d'affaiblir suffisamment son adversaire pour pouvoir l'emprisonner dans un dispositif conçu spécialement à cet effet mais ne pouvant supporter sa puissance actuelle. S'il vient à se retrouver en danger de mort, il confiera l'objet aux personnages avant de repartir (si le criminel lui en laisse le temps). Il s'agit d'une capsule conçue à partir d'un métal inconnu, comportant un mécanisme permettant d'aspirer et contenir un individu sous sa forme gazeuse. Nul doute que le combat occasionnera de sérieux dégâts dans les environs.

Le trajet pour ravitailler l'ancienne capitale aura néanmoins lieu dès le surlendemain. Les personnages seront invités à y prendre part s'ils le souhaitent et surtout s'ils désirent avoir l'occasion unique de découvrir Wonderlondres de l'intérieur.

S'il trouve une opportunité, Macquart s'éclipsera (peut-être même avant l'arrivée des Agents) pour rejoindre aussitôt le dortoir. Son départ se fera peu de temps avant l'apparition du chasseur de primes. La vue de cette silhouette de gaz bleu vaguement humanoïde, haute de presque trois mètres, sera suffisamment déconcertante pour mettre fin aux hostilités. D'autant plus quand le nouvel arrivant prendra la parole de sa voix monocorde :

«Je suis Strafe, chasseur de primes d'une autre Terre, loin d'ici dans le Temps du Rêve. Je poursuis actuellement un criminel qui était ici il y a encore très peu de temps. Il est lui aussi de forme gazeuse mais emprunte en général des aspects différents du mien... L'auriez-vous aperçu, créatures solides ?»

Parmi les humains ayant pris part à la bagarre, Alan Gibbons, épicier de Guildford, annoncera après quelques hésitations avoir vu une masse gazeuse verte, semblant se mouvoir de lui-même, s'extraire du tenancier du pub avant qu'il ne s'écroule définitivement puis entrer en Macquart. A cet instant, il apparaîtra que le policier français semblera en effet avoir disparu. Si les personnages ne parviennent pas à l'intercepter avant son arrivée au dortoir, ils recevront peu de temps après un appel de Lord Hangsworth annonçant la découverte de son cadavre.

Ceci signifiera que Arsen sera parvenu à mettre son plan à exécution. Peu avant l'appel, Strafe disparaîtra subitement pour se rendre au dortoir où il aura de nouveau perçu la présence du fugitif. Arrivé sur les lieux, il attendra l'arrivée des Agents pour leur exposer ce qu'il sait et leur proposer de collaborer. Il retracera

le passé criminel de sa cible ainsi que son lien avec la mort de Hans Buttler et Kurt Baum. Il reconnaîtra agir en total désaccord avec les lois en vigueur sur les voyages dimensionnels, contrôlés par Humanydyne et les Agences Alternatives. Mais sauver sa civilisation lui importe bien plus que respecter des règles et des points de contrôle, étant suffisamment rapide pour échapper à la vigilance des Shamans.

Impuissant pour retrouver Arsen tant que ce dernier se dissimule dans une enveloppe humaine, Strafe avouera qu'il compte désormais sur les Agents pour retrouver sa trace. Il les mettra bien en garde sur sa puissance, se considérant (à juste titre) comme l'un des seuls capables de le vaincre.

Jusqu'au départ du convoi, il ne se produira aucun incident majeur. Le fugitif, fera profil bas, se contentant d'attendre de se retrouver dans l'enclave. Si toutefois il est découvert, le chasseur de primes arrivera aussitôt à sa rencontre à travers le Temps du Rêve pour l'affronter. Ce combat risque d'ailleurs de causer d'importants dégâts mais ses conséquences n'empêcheront vraisemblablement pas le convoi de partir au moment prévu. De même, si Arsen n'est pas découvert, le départ du convoi aura bel et bien lieu.

Dans tous les cas, les personnages se verront proposer de prendre place à bord, ne serait-ce que pour découvrir ce qu'est devenue l'ancienne capitale britannique. S'ils n'ont toujours pas retrouvé le criminel, Strafe leur apparaîtra pour leur recommander la prudence et de ne surtout pas l'attaquer sans son aide. D'ici là, il compte retourner dans le Temps du Rêve en attente d'une imprudence de sa proie.

Un voyage unique

Alors que le soleil se lèvera, un énorme poids lourd fera son apparition, bientôt suivi par plusieurs autres. Lentement, ils approcheront du point de rendez-vous dans un vacarme de plus en plus assourdissant. Les véhicules seront véritablement énormes et recouverts de plaques protectrices ainsi que de dispositifs étranges (inhibiteurs de pouvoirs et balise permettant leur identification par les Humpty-Dumpty). En lieu et place de leurs roues se trouveront des chenilles métalliques. Au nombre d'une vingtaine, ils contiendront des vivres sous une forme déshydratée, ainsi que du matériel en quantité suffisante pour assurer autant que possible la survie des résidents de l'enclave pendant une année entière.

Pour assurer la sécurité du convoi, chaque camion

blindé transportera une demi-douzaine de soldats, ceux-ci étant sélectionnés parmi les armées de divers pays européens. Ce choix est motivé par l'engagement du gouvernement européen d'assurer lui-même le ravitaillement de l'enclave.

A la tête de ce détachement se trouve un envoyé européen répondant au nom de Kurt Hiffel. Ce dernier a pris part aux débats précédant l'isolement de Wonderlondres. Depuis lors, il a pris la tête de tous les convois à destination de la ville. Chaleureux et enthousiaste, il a suivi dans sa jeunesse divers cursus de sociologie et prend plaisir à observer d'année en année la communauté mutante évoluer et gagner en indépendance. Il reste pourtant bien conscient que certaines choses ne vont pas au sein de la ville (en particulier la criminalité très élevée due au désordre ambiant). Invitant l'ensemble des membres de l'Agence à prendre place dans le camion de tête avec lui, il profitera du trajet pour leur faire part de ses observations. Il les mettra en garde contre les multiples dangers auxquels ils risquent de se retrouver exposés pendant leur bref séjour entre les murs de l'ancienne capitale.

Le convoi repartira moins d'une heure après, le temps de permettre à tout le monde de prendre place à bord. Le trajet sur l'ancienne autoroute laissée à l'abandon se fera sans encombre. Au fil des voyages précédents, les carcasses de voitures laissées sur les voies ont été poussées sur le côté pour dégager le passage. Aux alentours, la prairie anglaise sera vide de toute forme de vie. Rapidement, Wonderlondres se profilera au loin derrière un colossal mur d'enceinte, structure de verre et de béton lugubre. Progressivement, les cratères se feront plus nombreux, plus imposants et le convoi devra même emprunter un chemin tracé sur le côté de la route pour contourner l'un d'entre eux, rendant une portion entière d'autoroute inutilisable. Un détail surprenant apparaîtra peu de temps après : des formes mécaniques massives et voûtées, hérissées de dispositifs étranges, seront placées en divers endroits, les faisant ressembler à des statues métalliques particulièrement incongrues dans ce paysage.

Il s'agira des Humpty-Dumpty, postés aux abords du mur pour empêcher quiconque d'y entrer et d'en sortir. Régulièrement, certains sortent de leur immobilité pour se déplacer pesamment. Comme l'expliquera Kurt, les balises sur chaque camion sont le seul moyen de les empêcher de les pulvériser. Véritables arsenaux mobiles, ces robots géants sont chargés de s'assurer de l'isolement de Londres. Avec succès si l'on en croit les rares informations filtrant à ce sujet.

Parvenus au niveau des gigantesques portes, la

hauteur des murs paraîtra disproportionnée, voire même oppressante. Ici plus qu'ailleurs, les Humpty Dumpty attendent inlassablement. L'isolement de la ville est tel qu'aucun son ne semble en provenir, comme si elle avait été abandonnée.

Bienvenue à Londres

Comme l'apprendront rapidement les Agents, le convoi arrivera légèrement en avance. Après l'arrêt complet des véhicules, il faudra donc attendre encore deux bonnes heures avant d'entendre des mécanismes se mettre en mouvement au niveau des portes.

Lentement, celles-ci s'ouvriront, laissant peu à peu échapper un brouhaha intense. Il sera alors possible de voir la route traverser une plaine verdoyante, bien que constellée de cratères et rejoindre une ville en ruine dans le lointain. Il sera ainsi possible de voir ce qu'il reste de Londres.

Un camion restera à l'extérieur de l'enceinte pour commander la réouverture de la porte dans quelques jours. La principale préoccupation des Agents sera pour l'instant le regroupement de personnes situées juste de l'autre côté des portes. Aux premiers rangs se trouveront des membres de l'Ordre de Knight, aisément identifiables grâce aux brassards qu'ils portent au bras droit.

Malgré l'agitation croissante, ils retiendront la centaine de personnes tentant d'aller à la rencontre du convoi. Une fois celui-ci arrêté après avoir franchi les portes, un homme relativement âgé et portant lui aussi un brassard émergera du groupe pour venir à la rencontre des passagers des camions. Portant ses longs cheveux gris attachés, il approchera avec un grand sourire et c'est un Kurt visiblement ravi qui se précipitera à sa rencontre. Ressemblant à deux vieux amis ne s'étant pas vus depuis longtemps, les deux hommes entameront la discussion sans se soucier du désordre ambiant.

L'envoyé du gouvernement européen fera signe aux Agents de les rejoindre et leur présentera Knight, l'ancien Protecteur reconverti en «homme de loi» de la ville. Sous ses ordres se trouve l'ensemble des hommes et femmes arborant un brassard. D'un geste ample, Knight désignera les autres individus amassés ici. Pêle-mêle, il montrera Crusher, à l'air inquietant, qu'il présentera comme le chef d'un des gangs les plus importants, Bones son second, Spit le chanteur et sa cohorte de fans, certains membres de la Secte de Tezcatlipoca... etc.

Ici, d'après lui et pour la seule occasion de l'année, est regroupé un échantillon représentatif de la nouvelle population londonienne. A l'exception, ajoutera-t-il rapidement, des résidents du Centre qui, pour la plupart, comptent sur lui pour récupérer leur part de vivres.

Malgré le fait que ce rassemblement aura tout d'un freak show, Knight semblera ressentir une certaine fierté à les voir réunis dans un calme relatif.

Si Arsen Hagop n'a pas déjà été appréhendé ou neutralisé, le Meneur de Jeu se référera directement à la section «Folie» dans la suite de ce scénario.

Sinon, les Agents assisteront à une distribution de vivres et de matériel se déroulant globalement sans trop d'anicroches. Comme chaque année, certains tenteront de resquiller ou tenteront de récupérer plus que leur dû. Ainsi, Crusher, après avoir bien été aperçu en train de récupérer de quoi entretenir ses hommes, viendra à nouveau réclamer sa part. Il s'emportera lorsqu'il lui sera rétorqué qu'il a déjà eu son tour mais sera rapidement raisonné par l'Ordre de Knight. Sa malhonnêteté sera unanimement considérée comme la cause de cet incident.

Les personnages n'auront guère la possibilité de jouer les touristes en ville, les membres du convoi ne s'aventurant jamais loin dans l'enclave. Tout le monde restera donc sur place pour s'assurer du bon déroulement de la distribution. Un paysage apocalyptique et hostile s'offrira aux personnages lors de ce rapide aperçu de la ville qui ne les laissera probablement pas indifférents. Tout ceci devrait laisser certains perplexes quant aux raisons qui peuvent attirer une personne sensée en ces murs.

Après cet interlude dépayçant, les personnages reviendront grâce au convoi et pourront ensuite rentrer à San Sepulcro. Il leur faudra probablement du temps afin de rédiger un rapport relatant en détail l'ensemble des événements ayant eu lieu au cours de leur mission.

Folie

Arsen Hagop sentira l'excitation le gagner tandis qu'il percevra au sein de l'enclave des entités plus puissantes les unes que les autres. L'une d'entre elles ne sera autre que Jupiter One, l'être à l'origine de l'électricité dans l'Inner-London. Une autre plus étrange paraîtra vivre dans les profondeurs du sol londonien. Elle n'en sera pas moins appétissante mais

au-dessus des capacités du fugitif, affaibli par le régime que lui a imposé sa volonté de rester discret.

Lord Hangsworth fera part de son inquiétude aux personnages. Entre ces murs, ils sont désormais coupés du Temps du Rêve. Il est donc impuissant mais, pire que ça, Strafe ne peut pas les rejoindre sous peine de subir le même sort que ceux qui s'y sont essayés par le passé.

C'est évidemment cet instant que choisira le parasite, avide de pouvoir, pour faire son apparition. Réduisant le corps de son hôte à un amas verdâtre et informe, il en sortira brutalement pour reprendre sa forme de prédilection. Plutôt que d'attendre l'instant propice pour rejoindre et affronter Jupiter One, il a prévu de regagner quelques forces immédiatement avant de passer à l'acte :

«Je sens que je vais me plaire ici. Mais rassurez-vous, je ne resterai pas longtemps. Juste suffisamment pour absorber vos énergies et pouvoir aller définitivement m'occuper de ceux qui ont eu l'audace de me traquer comme une bête. Dites-vous donc qu'en mourant, vous servirez une cause d'une plus grande ampleur !»

Parmi les londoniens venus récupérer de quoi se ravitailler, certains n'hésiteront pas un instant et utiliseront leurs pouvoirs pour attaquer ce nouveau venu, visiblement peu au courant des règles qui régissent ce lieu. Malheureusement pour eux, ils seront rapidement mis hors d'état de nuire par Arsen, qui au passage s'appropriera leur énergie.

La panique commencera à se propager parmi les personnes présentes et, tandis que certains prendront la fuite, d'autres passeront à l'attaque. Les efforts de ces derniers ne seront visiblement pas couronnés de succès, le criminel semblant insensible à la majeure partie des attaques qui lui seront portées.

Les masques courent dans tous les sens, Arsen les décimant un à un en y prenant beaucoup de plaisir. Les événements s'enchaîneront très rapidement mais le temps paraîtra infiniment long aux Agents qui devront trouver un moyen de contrer cette menace. Lady Sutterley tentera en vain d'user de son pouvoir pour calmer Arsen, tandis que Angie, prostrée, sera en état de choc. Lord Hangsworth pestera contre l'absence de Strafe et seul Eugene atteindra rapidement cinq mètres sous le coup de la rage (et paraîtra véritablement indéboulonnable, se relevant après chaque coup).

Vous pourrez choisir, au cours de ce combat chaotique qui semblera perdu d'avance, de mettre en scène des événements très courts demandant aux

agents de réagir rapidement. Ils pourront ainsi avoir l'opportunité de sauver certaines personnes, tenter de soutenir des masques dont les pouvoirs liés à l'énergie ou aux attaques psychiques ou mentales paraîtront affecter Arsen. Ces derniers deviendront en revanche rapidement ses cibles privilégiées.

Après avoir accumulé suffisamment d'énergie, le fugitif arrêtera subitement de se battre et prendra la direction de la Tour de Londres afin de s'en prendre à Jupiter One. Il laissera derrière lui un sillage d'herbe et de terre noircies. S'il parvient à destination, il aura fort à faire pour vaincre le mutant. En effet, les pouvoirs électriques de Jupiter One sont quasiment intarissables, au point que la créature gazeuse devra lutter plusieurs jours avant de l'éteindre comme une bougie.

Knight tentera en vain de ramener l'ordre et hurlera des directives à ses hommes qui seront impuissants. Il reviendra rapidement vers les personnages.

« Je ne sais pas pourquoi ni comment vous avez ramené ça ici mais vous allez vous magner de le ramener hors de l'enclave !»

Knight sortira alors de sa poche une montre à gousset et un papier tâché, plié en quatre et recouvert d'une écriture minuscule et nerveuse. Une fois ouverte, la montre s'avèrera contenir des dispositifs probablement électroniques, particulièrement élaborés. Un énorme bouton vert occupera la majeure partie de ce qui devrait être le cadran. Le contenu du papier est fourni en annexe à la fin du scénario.

«Je gardais toujours ça sur moi pour les cas d'urgence. Je crois que là, ç'en est un. Le papier est plus ou moins le mode d'emploi du truc mais il a été écrit par Clockwork Jim, alors mieux vaut s'accrocher pour y comprendre quelque chose. En gros, vous appuyez sur le bouton vert et ça vous transporte en sécurité. Ça n'a pas été vraiment testé et on n'a pas trop le temps pour ça. Rapprochez-vous de ce monstre, utilisez cet appareil et bonne chance. D'après Jim, il n'agit que dans un rayon de trois mètres. Autant dire que ça ne va pas être facile. »

Il faudra alors aux Agents un mélange d'audace et de chance pour se rapprocher suffisamment d'Arsen afin de pouvoir utiliser l'appareil (peut-être lorsqu'il sera focalisé sur Jupiter One ?). Ils se retrouveront alors comme par magie à San Sepulcro, très probablement à l'entrée de la Jefatura. L'arrivée immédiate de Strafe ne leur laissera dans tous les cas pas l'occasion

de réfléchir très longtemps. L'irruption du chasseur de primes fera pencher la balance à la défaveur de Arsen, qui finira probablement au sein de la capsule d'emprisonnement qui lui est destinée. Et ce, sans compter les renforts de l'Agence qui n'hésiteront certainement pas à venir en aide à leurs petits camarades.

Finalement, s'il y survit, Strafe remerciera les Agents avant de repartir vers sa dimension d'origine.

Alternative : qui est le plus vorace ?

Vouloir s'emparer d'énergie sur le territoire du Monstre de Londres est une grossière erreur. Si vous faites jouer ce scénario avant l'Episode 04, il se pourrait que le Maître de Synchronicity se charge lui-même de ce nouveau prédateur sur son terrain de chasse. Malgré toute la puissance de la créature dimensionnelle, elle n'échappera pas à la collection de Sydney Larking. Il se pourrait même que ce soit elle qui lui donne la force suffisante pour s'échapper de sa prison temporelle par la suite. Les personnages auront donc un aperçu fugitif du Monstre de Londres, sa bouche absorbant Arsen comme une simple fumée de cigarette avant de disparaître...

de l'ancien leader. Trouvant dans cet incident un fer de lance pour leur cause, ils feront de Rosenthal un martyr et seront plus présents que jamais.

En parallèle, la mission des Agents permettra de mettre en évidence le rôle joué par ce groupe au sein de Guildford. Des efforts seront réalisés au sein d'Humanydyne afin de mettre un terme aux agissements à l'encontre des mutants. Ceux-ci se heurteront dans un premier temps aux contacts influents du groupuscule mais devraient permettre sa dissolution à terme. Là encore, si la ville a été trop endommagée par le combat contre Arsen, les procédures seront d'autant plus longues et les soutiens de feu Charles Rosenthal plus influents.

Humanydyne prendra contact avec la dimension d'origine de Strafe et Arsen en vue d'appliquer des sanctions. En effet, même si l'arrivée du fugitif sur Terre est imputable à un terrien, il est jugé par l'Agence que Strafe a exercé son autorité sur Terre de façon abusive. La procédure impose en effet de faire tout d'abord appel à Humanydyne avant n'importe quelle intervention, liée à l'appréhension d'un masque dans la juridiction dimensionnelle de l'Agence. Toutefois, ces sanctions resteront symboliques et avant tout un moyen de nouer des contacts avec une Terre alternative. Dans ce cadre, il pourra être sérieusement envisagé d'accueillir certains de ses représentants au sein même de l'Agence.

Retour

Si l'arrestation d'Arsen Hagop a occasionné des dégâts dans Guildford, leurs supérieurs ne seront probablement pas satisfaits des conséquences de leur mission. Les conséquences de l'arrestation nuiront à l'avenir encore plus à l'organisation du convoi de ravitaillement et le conseil municipal de Guildford fera tout son possible pour que celui-ci ne s'effectue plus dans la ville. Parmi les conseillers municipaux, les opposants aux mutants trouveront plus que jamais des appuis fiables pour défendre leurs idées. Il faudra alors pour les organisateurs du convoi trouver un nouveau lieu voulant bien les accueillir, ce qui ne sera pas forcément très aisé.

La mort de Charles Rosenthal viendra ébranler le groupuscule d'opposants aux mutants. Si Guildford a subi des dégâts suite à l'arrestation du fugitif, un certain nombre de membres plus virulents les uns que les autres se disputeront pour prendre la place

ANNEXES

Le mode d'emploi du Régulateur Quantique

Le Régulateur Quantique permet de contourner les protections entourant Wonderlondres par un mécanisme exploitant l'énergie liée aux probabilités. A un instant donné, chaque lieu dans le monde peut être associé à la probabilité de présence de l'utilisateur. Ainsi, à 10h le lundi matin, la personne en question aura sûrement plus de chance d'être à son travail qu'en boîte de nuit.

En conséquence, le potentiel énergétique de cette seconde option est plus élevé. Il représente l'énergie à dépenser pour que l'utilisateur soit en boîte de nuit le lundi à 10h. Dans le cas qui nous intéresse, au moment où la personne va déclencher l'appareil, celui-ci va parcourir l'ensemble des lieux (cette opération

peut prendre un certain temps) et repérer celui qui représente l'énergie la plus faible. L'utilisateur, par des mécanismes pour le moins complexes dont je vous épargne le détail mais qui se résument par la notion de «régulation quantique», se retrouve alors en ce lieu instantanément sans déplacement de matière. Ce dernier point, très important, explique comment, en théorie, le Régulateur Quantique contourne inhibiteurs de pouvoirs et Humpty-Dumpty. A l'instant T, l'utilisateur déclenche l'appareil et, après quelques calculs, se retrouve dans le lieu où il a le plus de chances (au sens probabilistique) de se trouver à cet instant.

Plus précisément, il se retrouve dans le point de ce lieu où il a le plus de chances de se trouver, ce calcul prenant en compte les différents obstacles qui pourraient être présents. L'amateur averti aura noté qu'en divisant l'espace en aires puis en points plutôt que directement en points on gagne sur le temps de calcul ce que l'on perd en précision, cette dernière perte étant compensée par le dernier calcul déterminant le point d'arrivée. Ingénieux, non?

Le point de référence de l'appareil est globalement Wonderlondres. «Globalement» car le fait d'utiliser un point précis aurait augmenté le risque d'interférences avec des matières solides au moment de la téléportation. Dans le cas présent, le dispositif a une aire définie comme référence et place l'utilisateur dans le point où il a le plus de «chances» de se trouver. On exclut ainsi (comme dans les autres calculs de probabilités) la possibilité de se retrouver au même endroit qu'un mur ou une autre personne, par exemple.

On a donc deux cas d'utilisations : si le dispositif est activé dans l'enceinte de Wonderlondres, son utilisateur se retrouve dans le lieu où il a le plus de chances de se trouver à cet instant. Sinon, il est transporté vers Wonderlondres.

Pour les moins scientifiques d'entre vous, le fonctionnement de l'appareil se limite à appuyer sur le gros bouton vert pour être transporté vers le lieu où vous devriez être si vous vous trouvez à Wonderlondres. Sinon, il vous amène dans l'enclave. Et, normalement, vous ne serez pas atomisé/brûlé/exécuté/écrasé lors de l'opération, ce qui est un atout non négligeable.

~Clockwork Jim

***Arsen Hagop, criminel**

Energie : 13 Passion : 1
 Corps Gazeux : 8
 Insaisissable : 6 Figure: 1
 Corrosion : 9 (Dégâts 12 - Portée 100m)
 Absorption Energie : 6 (Aire 50m - Absorbe 6 points d'Energie max par cible touchée)
 Possession : 9 (Poids 8 - Durée max : une semaine)
Initiative :
 8 [1] Indemne
 6 [1] Blessé
 1 [X] Blessé

Le corps gazeux d'Arsen lui permet d'être immunisé à la plupart des attaques. Seules les attaques énergétiques, psychiques et mentales l'affectent.

L'absorption d'énergie affecte directement les points d'énergie de la cible et en fait gagner la moitié (arrondie à l'inférieur) à Arsen.

Sa perception de la puissance des autres est une capacité permanente, avec une aire d'effet d'un kilomètre.

De plus, il peut se déplacer à son gré à travers le Temps du Rêve.

***Strafe, chasseur de primes**

Energie : 13 Passion : 2
 Corps Gazeux : 8
 Obstiné : 4 Figure: 1
 Rafales plasma 9 (Dommages énergétiques – Dégâts 12, Portée 100m)
Initiative :
 9 [1] Indemne
 2 [X] Blessé

Strafe dispose des mêmes capacités et pouvoirs qu'Arsen.

***Angie Brewster**

Energie : 4 Passion : 3
 Puissance : 4 Résistance : 5 Rapidité : 5 Astuce : 4
 Arme à feu : 5 Corps à corps : 4 Armes blanches : 5
 Matérialisation psychique : 10 (Durée 10 mn - Poids max 9 - 7 points restant modulables selon l'objet)

Angie peut faire apparaître n'importe quel objet qu'elle est capable d'imaginer dans le moindre détail (mécanismes, organes, veines...). La difficulté pour le faire apparaître dépend évidemment de la complexité de l'appareil (ex : 1 pour un caillou, 15 pour un être vivant).

Initiative :
 9 [1] Indemne
 5 [2] Blessée
 1 [X] Blessée

***Lord Hangsworth**

Energie : 5 Passion : 2
Force : 5 Résistance : 4 Rapidité : 5 Savoir : 7
Browning baby : 5 Canne-épée : 6
Corps à corps : 5 Eloquence : 6

Dreamtime : 6

Initiative :

8 [1] Indemne
2 [X] Blessé

***Eugene Lords**

Energie : 2 Passion : 1
Force : 2 Constitution : 2 Réflexes : 3

Hache de guerre : 4 Corps à corps : 3

Initiative :

6 [1] Indemne
1 [X] Blessé

Lorsque Eugene active le pouvoir de sa hache, il devient :

***The Highlander**

Energie : 10 Passion : 5
Muscles de guerrier : 8 Os de titan : 7 Réaction : 5
Volonté de pierre : 8
Hache de guerre : 10 Corps à corps : 6

Evolution : 6 (Durée 5 minutes– Taille max 8 mètres)
Sous le coup de la colère, la taille du berzerker augmente, ainsi que celle de sa hache. Les 6 points du pouvoir peuvent être répartis dans ses caractéristiques et/ou les dégâts de son arme durant toute la durée du pouvoir.

Limite : doit se mettre en colère

Initiative :

4 [X] Blessé

***Lady Sutterley**

Energie : 4 Passion : 3
Puissance physique : 3 Sens aiguisés : 4
Intelligence : 5

Arme à feu : 3 Parapluie-couteau : 6 Cuisine : 5
Diplomatie : 5

Quiétude : 7 (Aire 100m / Durée max 5h)

Toute personne entendant la voix de Lady doit réaliser un jet afin de résister à son pouvoir de Quiétude. En cas d'échec, toutes les pensées hostiles disparaissent durant le temps d'effet du pouvoir.

Initiative :

6 [1] Indemne

2 [X] Blessée

Complications

Dans cette section sont présentés des personnages dont l'intervention au cours du scénario n'est pas essentielle. Toutefois, ils pourront s'avérer utiles pour fournir des fausses pistes ou tout simplement venir compliquer la vie des personnages.

Isha Subash

Né et élevé en Inde, Isha s'imprégna pendant son enfance de la culture de son pays. Il eut l'occasion de découvrir le monde en suivant son père, archéologue de profession. Ce dernier refusait de parler de la mère d'Isha. Ce n'est qu'à sa mort que le jeune homme apprit qui était celle-ci. Même si ceci ne répondait pas entièrement à ses questions, l'héritage qu'Isha reçut de son père lui fit comprendre que la femme qui lui avait donné le jour n'était pas de ce monde. Il reçut en effet un joyau vert émeraude de la taille d'une orange. Pulsant d'une douce lumière, ce bijou unique avait quelque chose de rassurant et de chaleureux. La lettre qui l'accompagnait expliquait qu'il s'agissait là du seul souvenir laissé par cette fabuleuse femme qui disparut (littéralement) peu après avoir donné naissance à Isha. Tout cela devint plus étrange encore lorsque le joyau entra dans la chair du jeune homme et vint s'encaster dans sa cage thoracique. Le phénomène ne fut pas douloureux et même plutôt agréable. Toujours est-il qu'Isha savait en son for intérieur qu'il devait faire son possible pour cacher l'existence de cette excroissance minérale verte au niveau de son coeur.

A partir de ce jour, il se découvrit des facultés hors normes mais aussi, à sa grande surprise, une certaine morosité chez ses proches. En effet, le joyau aspirait les sentiments des gens qui l'entouraient pour en contrepartie améliorer ses capacités physiques et mentales.

Il parvint peu à peu à maîtriser ses effets et décida finalement de les utiliser pour le bien de tous. Ayant beaucoup appris des bandes dessinées qu'il avait lu durant sa jeunesse, il dissimula son visage pour exercer ses pouvoirs dans les rues de Calcutta. Il parvint ainsi à mettre hors d'état de nuire de nombreux criminels, le joyau lui permettant d'annihiler en eux haine et combativité, lui donnant ainsi les moyens de les neutraliser. Il combattit ainsi le crime avec assiduité en

parallèle de son emploi d'enseignant à l'université, tout en prenant soin de son épouse et de leurs deux enfants.

Tout bascula le jour où un criminel qu'il avait appréhendé par le passé mit fin à son bonheur en découvrant son identité secrète et en assassinant ses proches. Isha finit par l'arrêter mais quelque chose s'était définitivement brisé en lui. Le bijou dans son torse brillait désormais d'une lueur plus sombre et glaciale.

C'est sans conviction que Isha continua malgré tout à appréhender des criminels, sans se douter que les sentiments et émotions capturés entretenaient dorénavant en lui une part croissante de noirceur. Celle-ci enfla insidieusement jusqu'à développer à l'insu de son hôte une personnalité propre, attendant le moment propice pour prendre le contrôle. Ponctuellement, cette part d'ombre émerge et pousse Isha à commettre des actes criminels à son insu. Celui-ci ne s'en souvient pas du tout à son «réveil» et son autre personnalité met tout en oeuvre pour qu'il en soit toujours ainsi. Toutefois, comme pour beaucoup d'autres masques, quelque chose ou quelqu'un dans Wonderlondres semble l'appeler sans relâche et c'est sans vraiment savoir pourquoi qu'Isha a mené à leur terme les formalités pour être accepté au sein de l'enclave.

Il reste persuadé qu'il y trouvera une vie différente, loin de ce qu'il a perdu et entretient l'espoir d'y trouver le repos. La noirceur en lui espère quand à elle retrouver ce qui l'y a appelée et devient de plus en plus incontrôlable à mesure qu'elle s'en rapproche.

Faisant parti du convoi en partance pour Wonderlondres cette année, il se pourrait que la nouvelle personnalité qui grandit en lui fasse son apparition afin d'assouvir ses pulsions si la situation venait à s'envenimer. Il s'agirait alors là d'un nouvel élément à prendre en compte pour les personnages.

Hyacinthe Fuller

Rien ne semble distinguer Hyacinthe des autres charmantes vieilles dames de Guildford. Rien en-dehors du fait qu'elle se prend pour Britannia. Elle soutient en effet à qui veut l'entendre qu'elle était autrefois célèbre sous cette identité mais a renoncé à ses pouvoirs suite à la quasi-destruction de la ville. Le récit qu'elle en fait est poignant et sa conviction vient encore l'aider à convaincre autrui. Il ne s'agit pourtant là, évidemment, que d'élucubrations.

Elle ne cache pas sa haine envers Rosenthal et «son incompréhension pour ceux qui ont les capacités pour rendre notre monde meilleur». Elle se rend d'ailleurs

régulièrement au Callaghan's pour l'exhorter à cesser ses activités.

Ces visites presque hebdomadaires provoquent généralement des rires chez les personnes présentes. Sauf chez Mike, le propre fils de Hyacinthe, qui finit toujours par raccompagner celle qu'il considère comme une folle. Prenant très souvent part aux activités liées au Callaghan's, il doit composer en permanence avec les reproches incessants de sa mère et les moqueries de ses camarades.

Si la situation devient trop explosive au sein de la ville, Hyacinthe n'hésitera pas à s'interposer et à se mettre en danger si nécessaire, persuadée que ses pouvoirs la protégeront.

Terre GZ-001

La Terre d'origine de Arsen Hagop et Strafe est très différente de la nôtre. Plus petite que la Terre, sa gravité est bien supérieure à celle de notre planète. L'unique soleil nimbe l'atmosphère d'une lumière vert pâle. La faune et la flore y sont rarissimes. Les occupants sont des êtres au corps gazeux. Ceux-ci, dotés de capacités supérieures, peuvent en particulier se déplacer dans le Temps du Rêve. Ceci les a très tôt poussés à explorer les différents Cercles. C'est ainsi que s'est formé en son sein un groupe de chasseurs de primes opérant dans l'ensemble du Temps du Rêve. A leur tête se trouvent les quelques entités faisant autorité sur la planète : le Cercle d'Ao. Ensemble, plus que leur propre planète, ils tentent d'assurer l'ordre dans l'ensemble du Temps du Rêve. Au fil de leur découverte de celui-ci, ces dirigeants ont permis à de très rares étrangers de rejoindre ceux qui font respecter l'ordre en leur nom. La nouvelle génération du Cercle d'Ao semble tendre vers une plus grande ouverture d'esprit.

La nature des occupants de la Terre GZ-001 les dispense de toute possession matérielle. Leur seul objectif est l'ordre, à travers lequel ils visent une vie pacifique et harmonieuse. Ceci n'empêche pas certains d'entre eux de commettre des méfaits voire même certains êtres d'au-delà le Temps du Rêve de venir semer le désordre. Si les seconds sont généralement tolérés, les premiers sont éliminés sans pitié. Régulièrement, des natifs de cette planète s'exilent volontairement par soif de découverte ou volonté de changement. Ceci est le plus souvent incompris par leurs pairs et provoque leur mise à l'écart s'ils tentent par la suite de revenir vivre sur leur planète natale.



HUMANYDYNE - EPISODE 04

EPISODE 04 :

Down the Rabbit Hole

« On est tous fous ici ! »

Le Chat – Alice au Pays des Merveilles

Ce scénario se déroule plusieurs semaines après la fin du procès du Capitaine Aurore. Refroidis par leurs démêlées sordides avec le Pentagramme, par les couvertures médiatiques les écornant et surtout, par cette désagréable sensation d'impuissance et de trahison, les Agents ont repris peu à peu une activité normale au sein d'Humanydyne. Les Codigos et les affaires s'enchaînent dans une sorte de train-train quotidien, leur permettant de se faire oublier par les médias.

Il en va de même pour Aurore et le Pentagramme, quasiment introuvables depuis leurs dernières interviews à la sortie du tribunal. Le Pentabuilding semble étonnamment vide et les chroniqueurs les mieux informés de la presse people, expliquent à qui veut bien l'entendre que toute l'équipe s'est isolée dans leur gigantesque société mère placée sur Mars : le Tharsis Complex. De là à penser qu'Aurore a quelque chose à cacher, est muselé par ses comparses ou cherche simplement à se mettre à l'abri des Agents qui l'ont faussement accusé, il n'y a qu'un pas.

Pourtant, bien qu'affaiblis par cette affaire, les personnages ont toujours conservé l'appui de John Nada, mais également du Tlacocan. Toujours aussi énigmatique, froid et distant, l'influent Serpent-Plume s'est refusé à ordonner une mise à pied des enquêteurs, les zones d'ombre entourant cette enquête étant bien trop nombreuses pour pouvoir réellement démêler le vrai du faux.

A l'aide de cet appui de poids de l'ancien membre de Revolucìon, la Présidente Ollin Solstar s'est rangée discrètement à leurs côtés, refusant de répondre aux questions des journalistes ayant trait à cette affaire. Tout au plus s'est-elle contentée d'apporter une fois

de plus son soutien à Humanydyne et à ses « différents Agents, qui luttent quotidiennement pour le bien être des populations humaines du monde ».

Cela n'a pas empêché des fans attachés à Capitaine Aurore et certains super groupes de protester en accusant l'Agence de vouloir décapiter tous ceux agissant sur leurs plates bandes. Une période tendue, désagréable, mais qui paraît enfin connaître sa fin depuis plusieurs jours. L'actualité préfère désormais aborder l'anniversaire de la formation du groupe Morningstar et les nombreuses expositions et festivités qui seront mises en place dans San-Sepulcro, pour célébrer dignement cette formation mythique.

Les personnages ont d'ailleurs été sollicités par John Nada, afin de participer à la sécurité de Steel Gray, Butterfly Warrior et Bronco Tabasco, lors du colloque qu'ils sont sensés donner dans la pyramide Titlan en présence d'Ollin Solstar et nombre de ses ministres.

SYNOPSIS

Tandis qu'ils encadreront les trois derniers membres du groupe Morningstar, les différents Agents recevront une vision violente en provenance d'Echoes. Celle-ci leur montrera le redoutable Monsieur Steele (*cf. épisode précédent – The Monstrous Soul*), terrassé par une créature encore plus « invulnérable » que lui. Chargés de l'enquête, du fait du rôle de Steele dans l'acquittement d'Aurore, les personnages découvriront avec stupeur que le responsable de ce crime n'est autre qu'un très vieil ennemi en cavale : El Chupacabra.

Après avoir changé son apparence lors d'un court séjour dans une clinique chirurgicale miteuse d'Acapulco, El Chupacabra détournera un avion pour l'emmener directement au cœur de Wonderlondres. Abattu par les Humpty-Dumpty, sans nouvelles des otages et du terrifiant « voleur de vie », les Agents devront se rendre sur place pour leur porter secours, malgré les réticences du gouvernement européen.

Parvenus au sein de la Cityweird, les personnages auront l'occasion de découvrir les particularités de ce lieu emblématique, d'aider des survivants à échapper aux gangs, de rencontrer des anciens Protectors, de ressentir la présence démesurée du cratère

d'Hellmouth et surtout, d'affronter toute la folie du Monstre de Londres.

Aux termes de ce scénario, les Agents parviendront peut-être à mettre enfin la main sur El Chupacabra, pour comprendre comment il est parvenu à s'échapper des Terres Négatives et ce qui se cache au creux de la Tour Nahua de Cobre Tlaloc.

De quoi commencer enfin à comprendre ce qui s'est réellement produit en 1977 et entrevoir l'ombre mystérieuse des cubes noirs.

Welcome to the Machine

L'air est plutôt doux en cette matinée dans la capitale de Madreselva. Entourés par un curieux brouillard, produit du soleil montant, les personnages effectuent une petite enquête de voisinage dans le quartier de San Felipe. Plusieurs occupants d'immeubles et de maisons individuelles ont fait part de nombreuses dégradations et de curieuses lumières observables dans la nuit.

Tandis que certaines des avenues principales sont décorées de fanions géants à l'effigie (d'époque) des six membres originels de Morningstar, d'imposants convois déploient sur la Plaza Crueldad divers modules et statues en l'honneur de ces premiers défenseurs des droits des post-humains.

De leur côté, les Agents continuent leurs investigations, en interrogeant divers plaignants et habitants de la zone concernée par ces fameuses apparitions nocturnes :

- **Nature Boy** : ce vieil homme habite au 5616-2288 Avenida de la Paz. Vêtu d'un curieux masque violet (plutôt semblable à un loup à paillettes) et d'une robe de chambre à plumes de la même teinte, il ouvrira la porte de sa petite maison -à la façade parme- d'un air peu accueillant. Il se présentera comme étant Eddy Sancho Ramirez, plus connu sous le pseudonyme de «Nature Boy» au Guatemala en 1958. Pourvu d'un corps élastique, le vieil homme est encore capable de s'étendre comme un vieux chewing-gum, mais toujours lorsqu'il est nu, n'ayant jamais trouvé de vêtements capables de s'allonger aussi loin.

Il reconnaîtra avoir porté plainte pour nuisance sonore, suite à de puissants bruits métalliques entendus deux nuits d'affilée au-dessus son toit. Il n'a malheureusement rien aperçu de particulier durant ces fameuses nuits, à l'exception de lumières

aveuglantes disparaissant rapidement dans le ciel. Il viendra cependant appuyer ses dires en montrant aux personnages l'état de son toit et de son antenne parabolique, visiblement tordue et endommagée par le passage de quelque chose d'imposant. Les Agents pourront récupérer quelques résidus de métaux parmi les débris.

Après analyse, ces derniers révéleront qu'ils sont un curieux mélange de divers alliages particulièrement rares et robustes, sans permettre de découvrir à quel type d'appareil ou chose ils peuvent appartenir (et ce, malgré l'imposante base de données d'Humanydyne, recensant les différents alliages et peintures utilisés dans l'industrie).

Un personnage doté de pouvoirs télépathiques ou de psychokinèse ne découvrira rien de plus que ce que Nature Boy a bien voulu dire. Une virée dans sa mémoire ou celle des objets ne montrera qu'un bruit sourd, assourdissant, et des lumières rapides disparaissant dans les ténèbres.

- **Famille Nogueira** : cette famille habite au dernier étage d'un immeuble situé au 5616-2280 Avenida de la Paz. Chacun des quatre membres de ce petit clan familial dispose de pouvoirs sur la lumière. Corps lumineux pour Theresa, la mère, enveloppée constamment d'une combinaison à réfraction. Corps blanc aux mains d'ombre pour Luis, le père. Capacité à modifier la couleur de la luminosité environnante pour Melina, la fille aînée de dix huit ans et faculté à absorber toute source lumineuse pour Chavo, le jeune cadet de six ans.

Ils permettront aux personnages d'accéder au toit de l'immeuble, où les mêmes traces de dégradations seront observables (similaires à des traces de pied importantes ayant fait fondre le béton), d'imposantes poutres en métal étant tordues comme des Carambars. Le témoignage de la famille Nogueira ne sera guère plus consistant que celui du Nature Boy mais le jeune Chavo viendra préciser que les lumières étaient «jolies» et qu'elles «sentaient l'eau et la foudre». Sans plus de détails. Olé !

- **Helena Lima** : cette jeune femme de 23 ans, à la peau bleue et au corps plantureux habite au 5616-2208 Plaza Capitan Marvello. Elle viendra ouvrir aux Agents en peignoir et leur confirmera qu'elle a bel et bien vu des extraterrestres, de la fenêtre de son petit studio. Surexcitée et exaspérée, elle racontera qu'elle a observé des lumières passer à proximité de son balcon, pulsant comme si elles voulaient la kidnapper. D'une voix suraiguë, elle décrira sa peur mais également les curieux rêves (sans aucun rapport)

qui la perturbent depuis plusieurs jours : les visions d'une ville en ruines, dont le sol est habité par un monstre aveugle et invisible.

Il s'avère que Helena n'est pas du tout une mutante mais bel et bien une humaine, ayant subi plusieurs interventions chirurgicales de pointe pour rejoindre la célèbre troupe de danseuses du *Voilà Paris* (un cabaret réputé de Tortugas). Illuminée et tapageuse, elle n'en est pas à sa première plainte concernant une tentative d'enlèvement par des êtres venus d'outre-espace.

- **Carlos Almaguer** : pour Carlos, ce cadre humain occupant un superbe loft dans un immeuble de la Plaza Capitan Marvello, cette «grande chose de métal» paraissait poursuivre une créature noire. Un peu comme une sorte de chasse, un de ces « *vieux combats entre super héros qu'on ne voit plus que dans les films, vu que vous vous déplacez plus vite que la cavalerie* ». Aucune trace ou ADN ne viendront étayer plus avant sa théorie.

L'O.V.N.I

La nature exacte de ce mystérieux objet volant n'a pas d'importance pour ce scénario. Mais il en aura dans le scénario suivant, l'épisode 05. Sa présence dans cette introduction ne sert qu'à poser quelques bases, à susciter l'intérêt des joueurs, qui pourront ainsi faire le lien avec ces événements lorsqu'ils croiseront de nouveau l'appareil en question.

Mais comme il n'est jamais bon d'ignorer trop de choses, voici ce dont il s'agit : il s'agit en réalité d'une imposante armure de combat ultramoderne mise au point par la Corporation Noctezuma et pilotée par Cobre Tlaloc lui-même. Pourvue d'armes sophistiquées, notamment d'un ordinateur biologique de bord, issu des expériences sur le cube noir, l'engin est entré dans sa quatrième phase de test. Il s'agit d'améliorer ses capacités de déplacement en milieu urbain, en évitant soigneusement les radars et les autorités. Cette expérimentation fait appel à un simple drone humanoïde, utilisé comme proie et lâché dans la ville pour servir de cible d'entraînement à l'exo-armure monumentale baptisée pour le moment : CMW 04 (Counter-Mutant-War 04).

Au final, pourvus de ces informations, les personnages n'auront guère de renseignements d'importance leur permettant de résoudre ce

phénomène, mais pourront consigner l'ensemble des témoignages dans le dossier de cet énième Codigo Verde (qui sera certainement classé sans suite). Aucun rapport satellite ne viendra confirmer la présence d'un objet volant inconnu se déplaçant au niveau du quartier de San Felipe au moment des faits.

Another Tricky Day

Lorsqu'ils reviendront à la Jefatura, les personnages constateront une certaine agitation, les préparatifs pour l'anniversaire de Morningstar sollicitant de nombreuses ressources au sein d'Humanydyne.

Ollin Solstar souhaite effectuer une fête en grandes pompes et, suite aux déboires qu'elle a connus lors de son discours en Russie (cf. *Les Nouveaux Russes – L'Ombre du Vodianoï*), veut renforcer au maximum la sécurité à l'intérieur de la pyramide du gouvernement. Cela implique donc la présence massive des Agents d'Humanydyne, aussi bien des agents spéciaux que des membres de l'Unité Blitz.

John Nada a déjà sélectionné une trentaine de personnes de l'Agence pour l'événement, dont les personnages-joueurs et les ultimes préparatifs sont l'occasion d'un énième briefing pour récapituler la position et le rôle de chacun durant la cérémonie. A cette occasion historique, la médaille des Héros sera remise de la main à la main aux trois derniers membres de Morningstar (Steel Gray, Butterfly Warrior et Bronco Tabasco), à titre posthume aux trois autres (Norrington Post, Wapstar et Axolotl Hex), et une statue sera érigée en leur honneur, à proximité de celle d'Alan Nucleus.

Les personnages seront donc conviés à expliquer à nouveau quelle est leur fonction, en observant attentivement les cartes et diaporamas de Nada et Daggerty. Le Directeur, afin de les économiser vis-à-vis des médias, a décidé de les positionner à l'intérieur de l'édifice, pour accompagner les trois héros de leur entrée dans la pyramide jusqu'à l'hémicycle où aura lieu le discours. Mieux sécurisé, l'intérieur du bâtiment est suffisamment sûr pour éviter tout incident, attentat ou autre, les plus grosses pointures des Blitz (Ammo, Orlando, Gigante Pinata – un nouveau venu, au corps géant formé de cinq frères capables de «fusionner» ensemble) étant chargées de la surveillance extérieure.

Ils sont censés entourer Morningstar à la manière de garde du corps, jusqu'à leur arrivée sur la scène où Ollin Solstar doit les accueillir. Les personnages

ont pour consigne ne pas adresser à la parole aux trois hommes, ni à la Présidente, mais de surveiller attentivement les différents convives et tous les mouvements suspects. C'est Daggerty qui conclura, comme à son habitude, l'entrevue :

- *Et pensez à vous habiller correctement. Mettez votre plus beau costume et oubliez le jean et les baskets. Optez pour un petit calibre, avec holster sous la veste. Dylan Voz, notre télépathe du service de communication, est chargé de réceptionner toutes vos pensées durant l'arrivée et le départ de la pyramide, afin d'avoir une cohésion d'équipe efficace. Inutile de sortir votre téléphone, pensez très fort et on sera immédiatement au courant !*

La cérémonie commence demain matin à 9 heures. Soyez sur place dès 8 heures, pile, buvez léger ce soir et tout se passera bien.

Obscured by Clouds

Suite à l'Incident Cortez, les membres de Morningstar ont raccroché leurs costumes pour de bon, mais sont restés dans le cœur de nombreux mutants. Malgré leurs destinées différentes, tous ont toujours conservé – à la demande de Revolucion – le secret sur les événements lunaires. Liés les uns aux autres par cette terrible promesse, aucun d'entre eux n'a jamais évoqué leur présence sur le sol de la Lune en 1977, ni les raisons exactes qui les avaient conduits jusqu'à cet endroit.

- **Steel Gray (72 ans)** : le Professeur Richard Keel n'a jamais remis sa fameuse armure argentée, préférant désormais se déplacer dans un fauteuil roulant à propulsion anti-gravité. Après avoir travaillé pour l'université de Mexico, puis de San-Sepulcro, il a mis ses connaissances au service de quelques entreprises (dont la Noctezuma), aidant également ponctuellement Humanydyne lors de ses sessions de formation de nouveaux Agents et pour la constitution de son arsenal. Particulièrement célèbre et réputé (il est la seconde personnalité préférée des mutants après Alan Nucleus), il a écrit de nombreux romans sur son aventure, en éludant à chaque fois l'incident lunaire.

- **Butterfly Warrior (65 ans)** : James Mostow, malgré son âge, n'a rien perdu de sa carrure et de sa colère latente. Après de nombreux séjours en hôpital psychiatrique, il est parvenu à une certaine stabilité

mentale et affective, faisant de lui un invité de choix dans de nombreuses émissions de télévision. Militant et engagé, notamment contre la drogue et tous les Stupergangs faisant circuler des toxines de synthèse dans les écoles, l'ancien Guerrier Papillon a eu une fille (Rebecca) avec une célèbre présentatrice télévisée de Canal Uno.

- **Bronco Tabasco (70 ans)** : le Père Gabriel Bronco est toujours prêtre, dans une petite église mexicaine. Eloigné des affaires super-héroïques depuis le 6 juillet 1982, discret et appréciant assez peu se retrouver sous le feu des projecteurs, il n'a accepté ces honneurs qu'à la demande de la Présidente Ollin Solstar.

- **Norrington Post (décédé)** : assassiné le 14 avril 1977 par Hans Merkin, le célèbre médium est toujours resté une figure légendaire, une sorte de fantôme protecteur, surveillant et aidant Morningstar.

- **Wapstar (décédée)** : la frêle Angelina Ivy est morte en 1994, à l'âge de 62 ans, après avoir lutté désespérément pour repousser l'étrange tuberculose qui finit par l'emporter. Figure de la libération des mutantes, égérie de nombreux artistes, elle ne parvint jamais à faire le deuil de sa participation à l'incident lunaire.

- **Axolotl Hex (décédé)** : le père de Shu Atonatiuh a toujours été une figure controversée, du fait de ses mœurs abjects liés aux cadavres, lui permettant de régénérer à sa guise. Il fut même emprisonné en 1978, avant que Revolucion ne fasse appel à lui pour mener l'assaut sur la plateforme de la mer de Cortez. Toujours aussi peu apprécié par le public, celui qui fut parfois surnommé «le médecin cannibale» ne rejoignit jamais les Terres Négatives, mais finit sa vie au cœur d'une cellule du pénitencier d'Isla Cedros. De nombreux proches affirmèrent qu'il ne se remit jamais du décès de sa fille et que, malgré ses nombreux efforts, il ne parvint jamais à rencontrer son petit fils : Cobre Tlaloc.

Le simple fait qu'il reçoive la médaille des Héros à titre posthume a lancé de nouveau un certain nombre de débats dans la presse.

Note sur l'Episode 00

Si vous avez joué ce flash-back présent dans le livre de base, il se peut que les membres de Morningstar aient connu des destins légèrement différents. Dans ce cas, n'hésitez pas à apporter les corrections qui correspondent aux agissements de vos joueurs. Dans l'hypothèse où tous les héros seraient morts en Mer

de Cortez, en ne suivant pas les recommandations du borgne Wotan, vous pouvez considérer que ces médailles sont uniquement remises à leur famille à titre posthume. Les personnages auront également pour mission de les protéger, mais la sécurité sera bien moins renforcée.

Cependant, l'épisode suivant revenant à nouveau sur ce super groupe, et leur épouvantable secret, vous devrez peut-être trouver quelques artifices pour pouvoir impliquer les derniers membres de Morningstar.

Alan's Psychedelic Breakfast

Libre aux joueurs de décider du contenu de leur soirée, à la veille de l'importante cérémonie. Il est fort probable que Diego, Ammo et quelques autres, les invitent à se détendre au Titty Tequila, histoire de faire la connaissance des cinq frères formant Gigante Pinata : Edouardo, Fernando, Pedro, Antonio et Carlito Junior.

Qu'ils acceptent l'invitation ou qu'ils préfèrent rentrer tranquillement chez eux, les personnages auront droit à quelques rêves et visions pendant la nuit, risquant de les déstabiliser légèrement au petit déjeuner :

- ceux présents au Titty Tequila verront les écrans de télévision se brouiller, des parasites neigeux faisant disparaître le programme diffusé. Personne, à part eux, ne paraîtra perturbé par cette manifestation, comme s'ils étaient les seuls à la voir (ce qui est le cas). Sur les multiples écrans, progressivement, un visage en noir et blanc fera son apparition. Le teint cireux, les fines moustaches, l'air d'un ancien acteur des années 50, il s'agira du médium disparu Norrington Post. L'apparition se contentera de répéter la même phrase en boucle plusieurs minutes, avant de disparaître définitivement :

« L'histoire est un mensonge. Ne franchissez pas la porte de la Reine de Cœur. Trouvez le Lapin Blanc pour détruire le Monstre. »

Tout reviendra ensuite dans l'ordre, aucun des autres invités n'ayant aperçu le curieux fantôme de l'ancien membre de Morningstar (à l'exception probable d'Ammo, qui paraîtra soucieux quelques secondes, sans plus d'explications).

Si les personnages des joueurs effectuent par la suite quelques recherches sur la fameuse phrase

prononcée par Norrington Post, ils ne trouveront qu'un vague lien homonymique avec deux anciens super-héros, qui faisaient partie du super-groupe londonien des Protecteurs : Queen of Hearts et White Rabbit.

Rien qui n'éclaircisse réellement cette énigme (du moins, à ce moment précis du scénario).

- les autres personnages, quant à eux, deviendront les victimes de la Gardienne des cubes durant leur sommeil. Ils rêveront d'une cité géante et désertique, de ruines, de personnes encapuchonnées, du nom de Tezcatlipoca et d'une créature sans visage les appelant à l'aide. Une sorte de cauchemar étrange, envoûtant, se répétant sans cesse dans leur crâne durant toute la journée du lendemain.

Heroes

L'excitation sera clairement palpable durant cette matinée ensoleillée. Une foule imposante sera rassemblée autour de Titlan, coincée derrière différents cordons de sécurité. Hurlements de fans, applaudissements et flashes de nombreux photographes (Madreselvans et étrangers) ponctueront l'arrivée des membres de Morningstar en limousine blindée.

Placés dans un gigantesque couloir au sol de marbre, les personnages-joueurs observeront de loin la progression des invités sur une route jonchée de fleurs et de décorations, croisant différents hommes politiques et célébrités se rendant sur les sièges de l'hémicycle. L'occasion de croiser une nouvelle fois Serpent-Plume, Cobre Tlaloc, mais surtout la sculpturale Ollin Solstar et son corps divin recouvert d'or. Seul grand absent de cette cérémonie, Johnny Tlaloc se sera fait excuser, en raison de son état de santé ne lui permettant pas de quitter sa villa-bulle de la Paz. Dans leur tête résonneront différentes voix familières, relayées par le télépathe Dylan Voz pour permettre au dispositif d'agir de concert, sans la moindre faute ou réaction déplacée.

Une fois parvenus sur les escaliers de la monumentale pyramide hi-tech, à la façade sculptée de motifs aztèques, les trois hommes seront enfin pris en charge par les personnages, qui les conduiront calmement jusqu'à l'oratoire central.

Profitez de ce moment pour leur faire réaliser quelques jets d'un Potentiel de Sens, d'un pouvoir de perception ou de tout autre Talent leur servant d'ordinaire à détecter des choses incongrues. Leurs sens seront véritablement en émoi et leur regard attiré

par de nombreux événements sans réelle gravité : un ambassadeur glissant sa main sous sa veste, l'œil mécanique d'un invité, un brusque mouvement de groupe, un cliquetis de briquet, un photographe non autorisé dans l'édifice, un journaliste les reconnaissant et se moquant d'eux... etc.

Un invité peu ordinaire

Pourtant, parmi tout ce vacarme, un des personnages observera un invité incongru (difficulté Ardu pour le repérer). L'homme, vêtu d'une curieuse toge et d'une capuche pourpre, paraîtra observer minutieusement la scène du haut d'un des escaliers. L'air menaçant, il tournera immédiatement les talons dès que le personnage posera ses yeux sur lui. Personne d'autre ne croisera cet individu dans le bâtiment et il disparaîtra aussi brusquement qu'il est apparu.

Il s'agit en réalité d'une des Cartes de Tezcatlipoca, ayant contourné les Shamans en place pour pénétrer dans Titlan à l'aide du Dreamtime. Sur la piste des cubes, ses recherches l'ont amené à la poursuite de Morningstar.

Malgré ces petits incidents, faisant monter la pression d'un cran, la remise des médailles et le long discours d'Ollin Solstar se dérouleront sans le moindre problème. Cependant, au moment que vous jugerez le plus opportun, tous les Agents d'Humanydyne présents subiront un flash mental brutal, tonitruant, les faisant gémir de douleur. A la manière d'un film dont le volume sonore serait trop élevé, la vision en provenance d'Echoes aura manifestement été « augmentée » accidentellement par le lien télépathique généré par Dylan Voz. Bref, une jolie cacophonie mentale, répercutant le flash d'un esprit à un autre, faisant hurler les esprits et tordre les corps les plus résistants.

La vision, dont il sera impossible de savoir s'il s'agit d'une image du présent, du passé ou de l'avenir, montrera un individu que les personnages ne connaissent que trop bien : Monsieur Steele. Le faux témoin lors du procès du Capitaine Aurore (cf. *Episode 03 – The Monstrous Soul*), à la fine moustache et au flegme britannique imperturbable, apparaîtra un pistolet à la main, progressant prudemment dans une sorte de petite clinique sordide. Visiblement à la recherche de quelqu'un, les mains recouvertes

de gants de cuir, le costume en tweed impeccable, il enjambrera le corps d'une sorte d'infirmière au cou percé de deux trous sanguinolents.

Alors qu'il s'approche d'une table d'opération sale et ensanglantée, il est saisi par de longs bras, aux mains griffus. La dernière image de cette vision sera un gros plan des yeux horrifiés de Steele, sa peau se craquelant sous l'effet d'un abject bruit de succion. Les personnages le sentiront véritablement mourir sous leurs yeux, ou plutôt, dans leur esprit.

Note : cette vision montre évidemment Steele attaqué par le redoutable El Chupacabra (sous sa nouvelle apparence). N'en dites pas trop sur lui lors de la description de cette scène, afin que les joueurs ne fassent pas tout de suite le rapprochement avec le redoutable criminel qui est parvenu à s'échapper au début de l'Episode 01.

Une fois remis de leurs émotions, face à des spectateurs médusés et des journalistes aux abois, les Agents pourront poursuivre leur mission jusqu'à la fin de la cérémonie. Vers midi, une superbe statue de groupe, représentant les six membres de Morningstar dans une position de gloire et de conquête, sera dévoilée sur la Plaza Crueldad sous un déluge d'applaudissements.

Anyway, Anyhow, Anywhere

Suite à ces événements, John Nada (qui a également été victime de ce flash désagréable) convoquera les personnages dans son bureau pour leur confier cette affaire. Du fait de leur lien avec Monsieur Steele et étant donné ses manipulations précédentes, il lui apparaît évident que les Agents sont les plus motivés pour découvrir les recoins les plus sombres de cet individu.

Si jamais les relations entre le Club des joueurs et Nada ne sont guère brillantes, suite à leurs déboires ultérieures ou à vos propres scénarios, il acceptera néanmoins de leur confier l'enquête si ces derniers insistent un peu. Cependant, il les invitera à énormément de prudence et de discrétion :

- N'oubliez pas qu'il y a une taupe ici. Une ou plusieurs personnes qui se sont faites une joie de faire disparaître des pièces à conviction lors du Procès d'Aurore. Agissez discrètement, ne parlez de vos découvertes qu'à moi seul et évitez au possible d'attirer encore une fois l'attention sur vous. Cette vision n'a peut-être aucun rapport avec le Capitaine

Aurore, mais dans le cas contraire, faites tout ce qui est en votre pouvoir pour vous protéger.

Les personnages pourront donc commencer leurs investigations sur Maxwell Steele, afin de retrouver sa trace et en ne sachant pas si ce dernier est toujours vivant.

Sur les traces du Judge Steele :

Il n'existe pas trente six moyens pour remonter la trace du fameux Judge Steele. Ne pouvant pas réellement savoir où il se trouvait dans leur vision, les personnages devront tout d'abord remonter sa piste à partir de San-Sepulcro. Depuis le crash du vol 730, le britannique n'a pas quitté le sol de Madreselva, restant dans la capitale pour effectuer quelques missions inconnues.

A l'aide de contacts, du RED (*jet d'Informatique Ardu*) ou de certaines de leurs capacités surhumaines, les personnages parviendront à trouver assez aisément l'hôtel dans lequel séjournait dernièrement Maxwell Steele. Loin d'être un secret, ce dernier vivait depuis de nombreuses semaines dans un Palace du Centro : le Riviera Maya.

En interrogeant divers employés sur place, ainsi qu'en fouillant sa suite luxueuse, les Agents commenceront à dégager quelques pistes concrètes :

- **Jean-Baptiste Dumand** : le concierge du Palace, un humain à l'accent français, vêtu d'un superbe uniforme décoré de clefs d'or, se souvient fort bien de Maxwell Steele. « *Un homme charmant et plein de délicates intentions* ». Sa suite est toujours payée et il l'a vu il y a environ trois jours pour la dernière fois. « *C'est un homme très occupé comprenez-vous.* » Tout ce qu'il sait, c'est que le gentleman anglais devait effectuer un voyage d'affaire au Mexique.

Sur la présentation des cartes des Agents, il acceptera de leur ouvrir la chambre de Steele pour quelques minutes. « *Il ne lui est rien arrivé de grave au moins ?* »

- **Maria Colonado** : la jolie groom qui s'occupait du service d'étage se souvient plutôt de Steele comme d'un individu froid et pète-sec. « *Le genre de type qui se prend trop au sérieux, voyez ?* ». Elle pourra juste apprendre aux personnages que Queen Boréale, membre du Pentagramme, est venue lui rendre visite dans sa suite il y a une semaine environ. Ils avaient l'air tous les deux très préoccupés.

- **La suite** : cette superbe chambre, dotée d'une vue

majestueuse sur Titlan et le Museo Chimalman, est parfaitement propre et rangée. On pourrait même dire « de façon méticuleuse », en observant les vêtements de Steele, rangés avec précaution dans les armoires, selon leur couleur et utilité. Tout laissera effectivement à penser que l'absence de Steele n'est que temporaire, la quasi totalité de ses affaires et bagages se trouvant encore sur place.

Au milieu de différents papiers empilés avec soin sur le bureau, les personnages pourront découvrir des prospectus touristiques, une réservation d'hôtel (le Buenas Noches) et un reçu de billet d'avion pour Acapulco. Ainsi qu'une liste de cliniques chirurgicales de la ville mexicaine, des plus officielles aux plus miteuses, soit une bonne cinquantaine d'établissements.

Acapulco est en effet particulièrement renommée pour ses opérations chirurgicales à faible coût et sa gente féminine remodelée à 85%.

Visiblement, Maxwell Steele s'est rendu à Acapulco dans un but précis. Et s'y trouve toujours.

In Another Land

Avec toutes ces informations en main, les personnages auront les moyens de se rapprocher un peu plus de l'objet de leur vision. Le trajet jusqu'à Acapulco, par avion ou bateau, ne devrait poser aucun problème.

Si les Agents souhaitent procéder à un recoupement d'informations en tentant de tracer la carte ADN de Steele, ils feront chou blanc, le Mexique n'ayant pas reconnu cette méthode d'identification sur son territoire. Par contre, une recherche au sujet de sa carte de crédit se révélera bien plus fructueuse, plusieurs débits récents étant enregistrés à Acapulco, notamment dans le fameux hôtel Buenas Noches mais également au sein d'une compagnie de location de voitures (la Rental Car Momma). Evidemment, les personnages pourront peut-être privilégier leurs pouvoirs au RED, pour récupérer l'ensemble de ces pistes financières.

C'est un air chaud et malsain qui accueillera les personnes lors de leur arrivée dans la ville, par la baie ou l'aéroport Juan Alvarez. Remuante et bigarrée, Acapulco est toujours le carrefour des voyageurs, mais surtout une destination appréciée par les post-humains les plus fortunés. Du fait de l'histoire du Mexique et de sa relation particulière avec Madreselva, le nombre de mutants présents à Acapulco demeure particulièrement faible, comme

dans la majeure partie du pays. Pourtant, les Agents seront surpris d'apercevoir dans de nombreuses vitrines, cafés et boutiques, diverses reliques de Morningstar, Revolución et d'autres grandes figures super héroïques ayant marqué l'histoire du Mexique. Un peu à la manière de reliques, d'antiques traces du passé, comme ces saintes vierges délavées, posées dans un coin d'étagère.

Construite sur une bande de terrain plat, coincé entre le Pacifique et les montagnes, cette ville de carte postale est devenue encore plus « jet-set » qu'elle ne l'était par le passé. De nombreuses stars américaines, humaines ou post-humaines, disposent de superbes villas dans cet ancien plus grand port de la Nouvelle Espagne. Certaines célébrités Madreselvars n'hésitent pas non plus à se montrer sur les plages, les criques et les boîtes de nuit sélects et branchées d'Acapulco.

Au milieu de touristes et de superbes humaines, retouchées des os à la peau, les personnages pourront entamer leurs investigations, leurs chemises décorées de magnifiques auréoles sous les bras. Ils n'auront guère le temps de piquer une tête dans l'eau claire ou de profiter des bienfaits de « la Perla del Pacifico », cette cité balnéaire enchanteresse et envoûtante.

- **Hôtel Buenas Noches :** Maxwell Steele n'a visiblement pas l'habitude de vivre dans un environnement miteux. Une visite dans ce nouvel hôtel viendra confirmer aux joueurs que l'homme réputé invulnérable apprécie le luxe en toute occasion. Doté d'une vue majestueuse sur la plage de Playa Caletilla, d'une piscine intérieure, de chambres luxueuses et d'un des meilleurs services de la ville, l'Hôtel Buenas Noches est à l'image d'Acapulco : clinquant et fastueux.

Cependant le responsable de l'établissement, Monsieur Vasquez, refusera obstinément d'ouvrir la chambre aux Agents sans une autorisation officielle. Libre à eux de tenter une incursion illégale, en crochétant la porte ou en traversant les murs discrètement s'ils disposent de tels super-pouvoirs. Dans tous les cas, la chambre occupée par Steele ne révélera pas grand-chose, ne renfermant que quelques affaires soigneusement pliées dans une valise. Tout au plus pourront-ils trouver les coordonnées de la société de location de voiture, inscrites sur un petit morceau de papier. Au pire, Monsieur Vasquez pourra les informer que Maxwell Steele lui avait demandé les coordonnées de cette entreprise : la Rental Car Momma.

- **Rental Car Momma :** cette société de location de véhicules anti-gravité de luxe, située Plaza Alvarez, confirmera que Maxwell Steele a fait appel à leurs services. Il est d'ailleurs toujours en possession d'une Ford Magneto actuellement, vu qu'il n'est pas encore repassé pour redonner sa carte d'accès.

En insistant un peu, à l'aide d'un Talent quelconque en éloquence, persuasion, charme ou d'un pouvoir plus radical, les personnages pourront peut-être convaincre la pétillante secrétaire de procéder à une localisation satellite du véhicule. Ce dernier sera détecté à l'arrêt, dans la rue Revolcadero, à proximité d'une des cliniques privées de la liste trouvée à San-Sepulcro : la clinique San Lazaro.

Dans l'éventualité où les personnages manqueraient sérieusement de sex-appeal ou de diplomatie, ils devront procéder à la visite des cinquante cliniques de la ville, dans l'espoir de retrouver Maxwell Steele. Autant dire une longue et lente virée dans les rues d'Acapulco, et vous devrez déterminer à quel moment ils tomberont sur la bonne. L'occasion idéale pour placer un petit Interludio...

Twist and Shout

Maxwell Steele est un tueur à gages et l'homme de main du Pentagramme. Depuis que le groupe est devenu médiatisé, il a été employé régulièrement dans l'ombre pour effectuer leurs basses besognes, histoire que leurs mains ne soient jamais souillées par des crimes ou des affaires sordides. Sans en connaître la véritable raison, El Chupacabra et ses complices ont été libérés des Terres Négatives sur l'ordre du Pentagramme, afin de semer la zizanie au cœur de San-Sepulcro, et plus particulièrement autour de la Tour Nahua (siège de la Noctezuma de Cobre Tlaloc).

Le redoutable monstre suceur de sang n'a jamais vraiment su qui étaient ses employeurs et quel était le but exact de cette diversion. Néanmoins, il en a une petite idée et souhaite désormais faire le point sur sa situation. Détenant des informations confidentielles qui pourraient s'avérer très utiles aux personnages, il a décidé de fuir en Europe, en ayant préalablement changé d'apparence pour pouvoir passer les frontières et éviter les multiples avis de recherche le concernant.

Localisé par le Pentagramme, El Chupacabra est désormais devenu un électron libre et particulièrement dangereux, qu'il est impératif d'éliminer. Malheureusement, entre un assassin britannique

indestructible et un monstre immortel, il n'y a jamais de statu-quo très longtemps.

La San Lazaro est une petite clinique d'Acapulco, à la façade terne et aux vitres sales. Le véhicule de location de Steele se trouvera bien à proximité, la liste des différents établissements posée sur le siège passager (dont bon nombre sont déjà rayées d'un trait rouge).

A l'intérieur du bâtiment, dans une ambiance moite et poisseuse, les Agents découvriront un fatras épouvantable. Des traces de lutte et de sang leur confirmeront rapidement qu'Echoes avait vu juste... Et que visiblement, ces événements datent de moins d'une heure, vue la fraîcheur des marques sur le sol et le cadran brisé d'une vieille horloge.

Dans une pénombre inquiétante, entre des armoires métalliques renversées, des appareils brisés, des outils chirurgicaux ensanglantés, les personnages-joueurs pourront trouver le corps sans vie d'une infirmière et d'un médecin obèse, à la barbe mal entretenue et à la blouse trouée. Couchés sur un carrelage bleu et froid, la peau laiteuse, les yeux pétrifiés par la peur, leur cou sera transpercé de deux trous béants, laissant encore s'écouler un sang chaud et carmin. Une véritable morsure de vampire, produite par un être à la force herculéenne, leur ayant broyé les os des bras et des vertèbres pour pouvoir mieux les saisir.

Un peu plus loin, écroulé contre un pan de mur, Maxwell Steele est réduit à l'état d'un cadavre sec, à la peau grise et friable. Un macchabée de plusieurs années, engoncé dans un costume en tweed et serrant encore fermement son silencieux. Des traces de morsure seront également visibles au niveau de sa carotide.

Ses yeux jaunes et vitreux paraîtront fixer un écran d'ordinateur et une pile de dossiers sur un bureau encore debout.

Dans un ultime souffle de vie, particulièrement impressionnant vu son état de momie parcheminé, le redoutable Maxwell Steele lâchera une dernière phrase avant de fermer les yeux définitivement :

- L'aéroport. Il... va... partir. Tuez... le.

Sur ce fameux bureau en désordre, les personnages trouveront la confirmation de ce dont ils se doutaient peut-être déjà, aux vues du mode opératoire : un dossier concernant un patient nommé Monsieur Ramirez et ayant l'apparence de El Chupacabra.



Le dossier contiendra diverses photographies et empreintes, de face, de profil, ainsi que des clichés des modifications esthétiques réalisées sur son corps et son visage. Le monstre n'a désormais plus l'apparence d'autrefois, se rapprochant plus d'un homme brun aux incisives saillantes, aux yeux jaunes, au menton pointu, aux fossettes soignées et à la peau dépourvue de pilosité excessive.

Au moment où les personnages sortiront de la clinique, tentant sans doute de prévenir l'aéroport et/ou Humanydyne, El Chupacabra embarquera dans le vol 5680 de la Lufthansa à destination de Paris. Doté de sa nouvelle apparence, il ne sera pas inquiété le moins du monde, d'autant plus dans un pays où aucun contrôle ADN n'est effectué avant l'entrée dans un avion.

Trois heures plus tard, tandis que les joueurs remueront certainement ciel et terre pour appréhender le fugitif (faîtes-leur vivre le stress de cette poursuite à distance, les appels à l'Agence de Paris, à John Nada, l'alerte lancée au personnel de bord, la mise en place possible d'une mission d'interception...), ils apprendront que le vol 5680 a été détourné à destination de Londres.

L'avion a disparu au-dessus de Wonderlondres, vraisemblablement abattu par les drones protégeant le mur encerclant la cité mutante. Il est tombé au cœur de la ville, dans cet endroit livré à lui-même, où seuls les post-humains ont le droit de rentrer.

Nul ne sait s'il y a des survivants. Mais connaissant le pouvoir très particulier d'El Chupacabra, les Agents auront fort à parier que oui.

Careful with that Axe, Eugene

Cette seconde partie du scénario va donc conduire les personnages dans la fameuse cité de Wonderlondres, à la recherche de l'avion, de ses rescapés et d'El Chupacabra. Une mission pour le moins ardue, puisque aucun Agent d'Humanydyne n'a jamais effectué pareille incursion par le passé.

Aidés par un Agent local et l'Ordre de Knight, les personnages devront agir en bonne intelligence pour secourir les malheureux passagers du vol

5680 et retrouver la trace du vampire immortel. Malheureusement, ce dernier tombera entre les mains du Monstre de Londres, bien décidé à s'approprier un dernier pouvoir de choix, pour pouvoir lancer son assaut sur le cratère d'Hellmouth. En effet, il lui faudra bien cent vies pour atteindre les profondeurs du gouffre de Tezcatlipoca.

Les Agents se retrouveront au beau milieu d'une pagaille politique et médiatique. De loin, ils pourront observer les négociations entre le Mexique et le gouvernement européen pour autoriser une intervention au centre de Wonderlondres. Du fait du statut privilégié de la City, et des réticences de l'Europe à en ouvrir les portes, les gouvernants ralentiront énormément les pourparlers, au grand dam des familles des passagers. Même le poids d'Humanydyne aura du mal à faire accélérer le processus, l'intervention de l'Agence mutante allant à l'encontre des textes proclamés en 2002 vis-à-vis de l'indépendance de l'enclave londonienne. Finalement, des rumeurs de prises d'otages par des gangs locaux finiront par cristalliser la situation à un point de non retour.

Loin d'être déchargés de l'affaire, les Agents seront plus que jamais en contact avec John Nada, qui se chargera de les expédier à Londres. Cependant, il leur faudra trouver préalablement un moyen efficace pour pénétrer dans Wonderlondres, sans outrepasser les interdictions de l'Europe et court-circuiter les négociations en cours. Parmi les solutions auxquelles les Agents pourront faire appel, on peut citer :

- **Le Régulateur Quantique de Clockwork Jim** : si les personnages ont joué le loner présent dans ce supplément, il se peut qu'ils aient déjà mis le pied au sein de Wonderlondres et disposent d'un moyen efficace pour y retourner.

- **Cobre Tlaloc** : l'industriel fortuné sera très touché par cet incident et compte tenu de sa tentative d'enlèvement par El Chupacabra, proposera spontanément son aide à Humanydyne. Son entreprise ayant participé à la conception des Humpty-Dumpty, il sera en mesure de parasiter leur fonctionnement quelques secondes, pour permettre à un petit groupe de rentrer par la porte principale ou en passant par-dessus les remparts.

- **Le Dreamtime** : un des premiers moyens qui viendra nécessairement à l'esprit des personnages sera de faire appel à un Shaman de leur connaissance, à

l'instar de Silencer Diego, pour les conduire jusqu'à Wonderlondres. Malheureusement, ils découvriront que cette zone du Temps du Rêve est réputée totalement inaccessible car rendue dangereuse par une sorte de spirale onirique dévastatrice. Le seul individu qui pourrait peut-être se frayer un chemin jusque là n'est autre que Serpent-Plume. Mais convaincre une telle personnalité, rare et peu encline à s'intéresser à ce genre d'événement, ne sera pas une partie de plaisir.

Cependant, dans le cas peu probable où les Agents parviendraient à convaincre le Premier Shaman de les aider, ce dernier leur permettra de repousser cette zone maudite pour les téléporter au centre de Londres.

Mais durant son périple, le regard de Serpent-Plume sera irrésistiblement attiré par le pouvoir de la Bête lunaire se terrant sous la ville. Il découvrira ainsi que cette dernière est toujours en vie, se reconstituant au fond du cratère d'Hellmouth.

Dans le pire des cas, si les personnages ne parvenaient pas à trouver une solution rapide et/ou satisfaisante, les négociations en Europe finiraient par aboutir à un accord de principe : l'autorisation pour un petit groupe d'Agents d'Humanydyne de pénétrer dans Wonderlondres pour une durée maximale de 72 heures. De quoi leur permettre d'évacuer les survivants et de récupérer le fugitif.

Sur place, après un atterrissage dans l'aéroport de Bristol ou un simple saut via le Temps du Rêve, les Agents seront accueillis par Eugene Lords. Mis à disposition par l'Agence de Manchester, ce dernier a pour mission de les accompagner dans l'enceinte de Wonderlondres, ayant l'habitude de s'y rendre chaque année à l'aide du convoi annuel (les personnages l'auront d'ailleurs peut-être déjà croisé dans une aventure précédente – comme le Loner présent dans ce supplément). Disposant de bons contacts avec l'Ordre de Knight, Eugene sera un atout supplémentaire (et de taille) pour la mission de sauvetage des personnages.

Reportez-vous au Loner « Chaîne Alimentaire » pour plus de détails sur Eugene Lords.

The Wall

Les personnages finiront donc par se rendre jusqu'aux abords de Wonderlondres, dans un

immense terrain boueux, jonché de débris, de panneaux d'avertissement, de barbelés et d'une immense fissure se poursuivant par-delà le mur jusqu'au cratère central. L'atmosphère sera inquiétante et les Agents seront sans doute impressionnés par la dimension du mur d'enceinte, tout comme celle des robots colossaux l'empruntant pour effectuer leur ronde. Ils auront la sensation désagréable de devoir se rendre dans une zone maudite, sans foi ni loi et dès les premières ruines en vue, ils se souviendront immédiatement de leur rêve et de la vision de Norrington Post.

Tout devait les conduire jusqu'ici, cette venue était inéluctable. Certains ressentiront même un profond soulagement, la curieuse impression d'être enfin dans un lieu où « quelque chose » les attend depuis trop longtemps.

Selon la méthode qu'ils auront choisie pour franchir le mur (officielle ou pas du tout), cela s'effectuera de manière plus ou moins stressante. N'hésitez pas à pimenter cette scène, des patrouilles de soldats pouvant déranger leur progression, tout comme un Humpty Dumpty doté d'un programme de surveillance un peu trop zélé. Qu'ils passent directement par la porte de South-London, se téléportent ou franchissent l'enceinte de nuit, entre deux drones paralysés temporairement par Cobre Tlaloc, ils finiront forcément par rejoindre leur seul point de contact dans l'enclave : l'Ordre de Knight.

Afin de vous permettre de faire découvrir Wonderlondres à vos joueurs, à leur rythme et selon l'ambiance que vous souhaitez imposer, vous trouverez ci-après un certain nombre de pistes de progression. En effet, il s'avère que l'épave de l'avion est désormais sous le contrôle d'un gang, que des passagers ont été kidnappés et que El Chupacabra s'est enfui au sud de la ville. Avec l'aide de Knight, selon leurs propres priorités, les personnages des joueurs devront peut-être se séparer pour récupérer les victimes et leur fugitif en un minimum de temps. Malheureusement, leur route finira inévitablement par croiser celle du Monstre de Londres.

-L'Ordre de Knight : prévenu par Eugene, Knight se chargera d'accueillir les personnages avec une petite poignée de ses hommes. Il sera très surpris des réactions européennes mais surtout, particulièrement inquiet. En effet, le mutant charismatique aux cheveux gris n'ignore rien de la mentalité anti-humaine régnant dans l'enclave. Et le fait que certains passagers humains aient pu atterrir en plein milieu de gangs déchaînés n'a pas de quoi le rassurer sur leur

sort. Plutôt méfiant face à Humanydyne, il essaiera cependant d'aider les Agents du mieux qu'il le peut, tout en tentant de maintenir son dispositif de sécurité dans l'Inner-London.

Il sait pertinemment où est tombé l'avion et a même tenté de récupérer quelques survivants, avant de se faire repousser par des hommes du gang des Jabberwocks. Il est tout de même parvenu à secourir trois passagers du vol 5680, très choqués, qui pourront éventuellement aiguiller les personnages au sujet de El Chupacabra. Ce dernier, peu après le crash, s'est échappé en direction du sud de la ville.

- **L'Epave** : les restes de l'avion se trouvent dans le secteur de West-London, dans l'ancien parc de Gunnersbury. Le pilote est parvenu, tant bien que mal, à faire atterrir le Boeing hypersonique malgré une décharge de plasma d'un Humpty-Dumpty ayant traversé lourdement sa carlingue. Seul l'avant de l'avion est resté intact, tout l'arrière ayant disparu en fumée, formant un sillon incandescent sur plusieurs centaines de mètres. Sur les 135 passagers embarqués, seuls 46 ont survécu à ce terrible crash. Mais leur sort n'a pour le moment rien d'enviable.

Une dizaine d'entre eux, ainsi que bon nombre de cadavres, ont été enlevés par des *Residents* arrivés les premiers sur les lieux (les londoniens savent que ce gang est toujours synonyme de malheur). Les autres sont restés sur place, pris en «otages» par le Stupergang des Jabberwocks. Bien décidés à utiliser ces blessés humains comme monnaie d'échange, voire à s'amuser un peu avec eux, ils occupent l'épave et ne comptent pas l'abandonner sans en venir aux mains.

Les personnages, avec l'aide de l'Ordre, devront certainement élaborer un plan pour mettre la dizaine de membres du gang hors d'état de nuire. Sauvages, brutaux et Mad Maxien dans l'âme, ils ont tendance à réfléchir peu, privilégiant leurs pouvoirs mutants et leurs aspects de brutes épaisses. Un vrai combat de super-héros contre super-vilains en perspective. Pyrotechnie assurée !

Un Jabberwock type

Energie : 4 Passion : 1
Muscles : 6 Peau renforcée : 5 Vitesse : 4

Couteau : 4 Mains nues : 4
Pouvoir offensif : 4 (DP – Dégâts 4 – Solidité 4)

Initiative :
6 [2] Indemne
2 [X] Blessé

- **De la viande** : ensemble ou séparément, les Agents auront encore fort à faire pour secourir les quelques malheureux, détenus par les *Residents*. Condamnés à devenir de la nourriture bon marché, ils ont été conduits jusqu'à un vieil immeuble de North-London. A l'aide de leurs pouvoirs, de traces de sang sur le sol ou de quelques témoignages de pilleurs, les personnages pourront certainement remonter la piste jusqu'à leur repaire. Dans un sous-sol immonde, digne d'un abattoir aux allures de film d'horreur, les Agents pourront tenter de secourir discrètement les dix prisonniers ou préférer affronter cinq individus dégénérés, aux costards imbibés de sang frais.

Ce sera également l'occasion de découvrir le secteur Nord de Londres et son aspect fantomatique si terrifiant. Les visions de Norrington Post débouleront à nouveau dans leur crâne, son visage apparaissant sur un antique téléviseur des années 70 (en panne), pour psalmodier la même parole :

« L'histoire est un mensonge. Ne franchissez pas la porte de la Reine de Cœur. Trouvez le Lapin Blanc pour détruire le Monstre. »

Un Resident type

Energie : 3 Passion : 2

Force : 5 Résistance à la souffrance : 6
Chair morte : 5 Réflexes : 4 Esprit dément : 7

Couteau de boucher : 5
Pouvoir offensif (griffes, langue suceuse de sang ...) : 5
(DP – Dégâts 6 – Solidité : 4)

Initiative :
9 [1] Prêt à mourir
4 [3] Blessé
1 [X] Blessé

- **El Chupacabra** : le criminel est mort durant l'atterrissage, projeté dans les flammes à l'extérieur du cockpit. Il s'est réveillé quelques minutes plus tard, avec son visage originel (ses poils reviennent à chaque renaissance, comme une remise de compteur à zéro), bien décidé à retrouver son « contact » dans Wonderlondres : l'homme qui est à l'origine de son évasion des Terres Négatives (et qui fût l'intermédiaire du Pentagramme).

Perdu, un peu paniqué, sa résurrection a été observée par quelques survivants, ainsi que par des londoniens habitant près du lieu de l'accident. Ne sachant pas exactement où chercher, il s'est dirigé vers le Sud de la ville, un peu à l'aveuglette.

Malgré toute son intelligence et son expérience, il ne sera guère difficile de le retrouver, South-London étant réputé pour ses grandes plaines verdoyantes. Faites jouer une petite chasse à l'homme, la traversée de bâtiments en ruine, d'une décharge de fer et de béton.

Dès que El Chupacabra se trouvera à leur portée, sans possibilité de fuir plus avant, des mains gantées s'extirperont du vide et viendront le pétrifier sur place. L'air horrifié, il disparaîtra dans un lieu invisible, devenant la dernière pièce de la collection du Monstre de Londres.

Personne, même au sein de l'Ordre de Knight, ne sera capable d'expliquer ce qu'il s'est réellement passé. En effet, seul White Rabbit connaît vraiment l'existence de SynchroniCity et de son suzerain.

- **Le NeoMetraton** : le commando Mond Shlacht sera vite mis au courant de l'intervention des membres d'Humanydyne. Discrets et prudents, les hommes du NeoMetraton tenteront d'approcher les personnages afin de connaître leurs véritables buts, quitte à se faire passer pour des alliés. L'un d'entre eux tentera peut-être d'intégrer l'Ordre de Knight ou les secours mis en place pour aider les otages, afin d'espionner les personnages et d'approcher Queen of Hearts. Au pire, les hommes de Mond Shlacht se contenteront d'observer les agissements des Agents, dans l'espoir de récupérer un maximum d'informations sur Hellmouth.

- **White Rabbit** : leurs visions et/ou ces événements récents interpellent certainement les joueurs sur le rôle de ce fameux «Lapin Blanc», à un moment ou à un autre. Evidemment, Knight ne connaît que trop bien son ancien complice, mais n'a plus de nouvelles de lui depuis de nombreuses années. Tout ce dont il est certain, c'est que White Rabbit est resté dans Londres après la fermeture de l'enclave et a rejoint la secte de Queen of Hearts. Mais rien ne prouve que l'ancien membre des Protectors y soit encore, ni même qu'il soit toujours en vie.

Seule la Reine de Cœur, cachée au creux du cratère monstrueux de l'Est de la ville, pourra sans doute les aider.

Astronomy Domine

Cet ultime chapitre va permettre aux personnages de faire face au Monstre de Londres et, si possible, de récupérer ce pourquoi ils sont réellement venus : El

Chupacabra. Grâce à Queen of Hearts, ils parviendront à localiser White Rabbit, qui leur révélera toute la vérité sur le maître de SynchroniCity et leur fera part de ses craintes quant à sa venue imminente. Affaibli, dépassé par son pouvoir, White Rabbit s'est isolé dans une petite boutique en ruines de North-London où le temps est totalement perturbé. Mais tout s'accélérera au moment où le Monstre de Londres sortira enfin de sa tanière, descendant calmement les seuils du cratère d'Hellmouth pour rejoindre ses profondeurs. Surpuissant, invincible et désormais doté des mille vies du Chupacabra, il ne pourra être vaincu qu'en libérant sa précieuse collection, emprisonnée dans les méandres temporels de SynchroniCity.

Sans véritable moyen de récupérer le fugitif, disparu dans un endroit totalement inaccessible (et qui n'est pas le Dreamtime), les personnages n'auront guère d'autres choix que de rencontrer Queen of Hearts en espérant retrouver la trace du Lapin Blanc.

Le cratère

Comme expliqué dans le chapitre concernant East-London, atteindre le fond du gouffre d'Hellmouth n'est pas chose aisée. Encore moins de rencontrer la prétendue «dirigeante» de l'enclave et de la secte de Tezcatlipoca. Seul l'appui de Knight et un comportement irréprochable de leur part permettront aux personnages de franchir les différents barrages jusqu'au fond du cratère. Mais durant leur périple, les Agents auront tout le temps de constater que les mutants appartenant à cette mystérieuse secte sont vêtus de la même manière (toge pourpre) que l'individu observé dans la pyramide de Titlan, au début du scénario.

Au bout de plusieurs minutes de marche, leur laissant tout le loisir d'admirer l'aspect monumental des lieux, les Agents seront arrêtés devant le bunker de Queen of Hearts, situé à l'entrée des galeries souterraines. Demandez à vos joueurs quel est l'état d'esprit de leurs personnages, à quoi ils pensent, en vous servant également des informations qu'ils auront pu échanger entre eux avant de descendre dans le cratère. Sondés sans le savoir par la Reine de Cœur, celle-ci ne les autorisera à entrer qu'à la condition qu'ils ne présentent aucun danger pour elle ou la créature. La présence de Knight fera peser la balance en leur faveur, mais la dirigeante de la secte restera relativement méfiante vis-à-vis de son ancien compagnon, qui a préféré suivre sa propre route.

Dans le meilleur des cas, ils ne pourront franchir que la première porte. La seconde, la plus impressionnante,

la plus large, la plus lourde, permettant de descendre dans le souterrain de la Bête, fera écho aux paroles de Post : « *Ne franchissez pas la porte de la Reine de Cœur* ».

Toujours belle, bien que vieillissante, Queen of Hearts avouera ne plus avoir de nouvelles de White Rabbit depuis une dizaine d'années. Les derniers temps, celui-ci semblait de plus en plus perturbé, troublé par quelque chose qui hantait continuellement son esprit. Il paraissait dévoré par son pouvoir, obnubilé par les secondes, les minutes, les heures et le ralentissement du temps. Sachant que Queen of Hearts avait la capacité de lire en lui comme dans un livre, il a préféré fuir, cachant son secret comme une malédiction.

Sur ces quelques paroles, la fascinante mutante ajoutera :

« Mais je sens toujours sa présence dans Londres lorsque je pense à lui. Si faible, si seul, si désespéré. Il me fait tant de peine. Il se trouve au nord de la ville, près de Kentish Town. Je n'ai plus le temps de l'aider, plus le temps... »

L'entretien se terminera ainsi, la Reine faisant comprendre aux personnages qu'elle n'a plus de temps à leur consacrer. Derrière la lourde porte blindée, ils ressentiront une présence démesurée, indescriptible, «cosmique». Un appel monstrueux, effrayant, sublime, repoussant, irrésistible. Ils mettront tous de nombreuses minutes à retrouver leurs esprits, sans même savoir ce qui leur est réellement arrivé.

Si vous préférez laisser Queen of Hearts et le cratère un peu plus en retrait, rien ne vous empêche de passer cette étape. Après tout, peut-être que White Rabbit est déjà à la recherche des personnages, attiré lui aussi par des visions énigmatiques. C'est donc l'ancien membre des Protecteurs qui viendra directement à la rencontre des Agents d'Humanydyne, pour leur annoncer qu'une terrible attaque se prépare.

L'heure du thé

White Rabbit se trouve bien à l'endroit indiqué par Queen of Hearts, dans une ancienne horlogerie de Kentish Town, située au nord de la ville. Entouré de montres à gousset, de pendules, de réveils, le grand homme au pas lent et maladroit a perturbé involontairement le flux temporel dans le quartier. Les montres s'arrêtent, les aiguilles bougent sans

cesse, les corps accélèrent, ralentissent, un oiseau fait du sur place tandis que le soleil passe rapidement dans le ciel. Totalement replié sur lui-même, White Rabbit ne fuira pas à l'arrivée des personnages. Eteint, résigné, il leur proposera du thé avant de répondre doucement à leurs questions.

Il leur expliquera que El Chupacabra a été enlevé par le Monstre de Londres, revenant ainsi sur ses origines, ses capacités de drain et la sinistre réalité invisible de SynchroniCity. Depuis 1977, White Rabbit fait tout son possible pour empêcher Sydney Larking de sortir de sa prison temporelle. Mais il n'en peut plus désormais. Gonflé de pouvoirs et de force, le Monstre de Londres vient de s'emparer de la dernière capacité dont il avait besoin pour descendre dans le cratère et franchir «la porte».

Quelques minutes seulement après avoir répondu à toutes les questions des personnages, White Rabbit annoncera avec un calme particulièrement troublant que le Monstre est de retour sur terre. Marchant à nouveau sur le sol réel, il s'apprête à terrasser Queen of Hearts et à s'emparer du pouvoir de la «chose» enfouie dans le cratère.

God save the Queen

Que les personnages se trouvent dans le cratère aux côtés de Queen of Hearts, avec White Rabbit, dans la City avec Knight ou ailleurs, le Monstre de Londres finira tôt ou tard par s'échapper de SynchroniCity. Méthodique et déterminé, il entamera sa lente descente vers les profondeurs du cratère d'Hellmouth, terrassant tous les gardiens sur son passage avec une facilité déconcertante. Disposant d'une quantité incroyable de pouvoirs, se relevant aussitôt après chacune de ses morts, il paraîtra véritablement indestructible. Personne ne sera réellement capable de l'annihiler, tant qu'il continuera à se connecter à sa «collection de pouvoirs», enfermée dans son palais de SynchroniCity.

La seule solution pour venir à bout du Monstre de Londres (et éviter à tous les personnages de mourir en face à face) est de se rendre à SynchroniCity, grâce aux capacités temporelles de White Rabbit. Il lui suffit d'un clignement de paupières pour se synchroniser sur cette dimension, simplement en ralentissant le cours du temps. Une fois rendus dans cet endroit irréel et sinistre, si possible lorsque le Monstre se trouvera à l'extérieur, les personnages pourront atteindre son château noir. A l'intérieur de l'édifice lugubre, après avoir affronté le terrible Puck, ils pourront libérer une

centaine d'individus emprisonnés dans de monstrueux tubes de glace : mutants kidnappés avant la mise en place de l'enclave, créatures féeriques, post-humains enlevés récemment...etc. Et bien évidemment, El Chupacabra, qui sera très heureux d'être secourus par « *d'aussi courageux Agents, vous méritez une promotion les mecs* ».

Une fois libérés, les drains seront immédiatement rompus et Sydney Larking sera dépourvu de la quasi-totalité de ses pouvoirs. Il sera bien plus facile à vaincre... Reste à savoir si ce sera pour de bon cette fois-ci (rien ne lui empêche de s'échapper à nouveau, après tout).

Une fois vaincu, les Agents auront fini leur mission au sein de la Cityweird. Ils pourront prendre le chemin du retour à bord d'un vieil autobus à Impériale, en compagnie des rescapés du vol 5680 et de El Chupacabra. La « créature » cachée derrière la porte demeurera un élément fascinant et mystérieux, qui ne cessera de les hanter.

Knight, White Rabbit ou Queen of Hearts ne leur avoueront jamais qui est réellement Tezcatlipoca, afin de le protéger, se contentant d'un laconique :

«L'histoire est un mensonge. Vous ne vous êtes jamais demandé ce qu'il s'est réellement passé en 1977 ? Pourquoi la lune s'est brisée ?»

Le Mal par le Mal

Dans le cas où les personnages ne parviendraient pas à se rendre dans SynchroniCity ou s'obstineraient à vouloir affronter le Monstre de Londres directement, ce dernier les vaincra sans véritable effort. Il n'aura aucun mal à briser les portes du bunker, à retourner les membres de la secte comme des mouchoirs et à tétaniser Queen of Hearts.

Il n'aura pas non plus de difficulté à courber la lourde porte donnant sur les galeries, avant de s'y enfoncer pour pouvoir dérober toute la puissance de la créature lunaire.

Mais il n'y parviendra pas. Sydney Larking sera absorbé. Annihilé. Réduit à néant, malgré toute sa force, sa volonté et sa prétendue omnipotence. Et toute sa collection périra immédiatement avec lui. Tezcatlipoca sera toujours de ce monde, régénérant désormais ses blessures beaucoup plus vite et cherchant un nouveau porte-parole pour mener sa croisade.

EPILOGUE :

Strawberry Fields Forever

Le retour dans le monde extérieur sera certainement encore l'occasion pour les personnages d'atterrir sous les feux des projecteurs. En effet, difficile de passer longtemps inaperçu lorsqu'on se déplace avec une quarantaine de rescapés d'un accident d'avion.

Selon la méthode qu'ils auront utilisée pour pénétrer dans Wonderlondres, leur retour donnera naissance à plus ou moins de frictions avec le gouvernement européen. Cependant, pour la première fois depuis le début de leurs aventures, les Agents seront présentés comme des héros, ayant agi pour le bien-être de nombreux humains. Leurs déboires avec les médias, suite à l'affaire Aurore, prendront fin immédiatement et ils auront toutes les peines du monde à se faire oublier. Leur sauvetage émérite sur un territoire réputé dangereux et anti-humain, sera d'autant plus médiatisé du fait de l'arrestation du responsable du détournement : El Chupacabra. Et c'est le gouvernement européen lui-même qui subira le contre-coup de sa politique anti-mutante, ayant engendré une situation de blocage impardonnable.

Les Agents auront tout le loisir d'interroger El Chupacabra, voire de mettre un plan au point avec John Nada pour le protéger. Devenu un élément nocif pour ses « employeurs », le criminel tentera de négocier sa protection contre des informations. Il avouera ainsi ne pas connaître l'identité exacte des personnes l'ayant fait s'échapper des Terres Négatives pour semer le boxon dans San-Sepulcro :

- Je ne peux pas vous affirmer avec certitude que c'est le Pentagramme. On a tous été engagés dans les Terres Négatives par un intermédiaire. Un type qui était emprisonné comme nous et qui nous a promis de nous faire évader, si on attaquait le Centro et la Tour Nahua. On ne devait pas vraiment enlever Cobre Tlaloc, juste faire suffisamment flipper le dispositif de sécurité pour permettre à ce gars de rentrer dans la Tour discrètement. Une grosse diversion quoi. Il m'avait expliqué que si les choses tournaient mal, on devait aller le rejoindre à Londres... C'est ce que j'ai fait. Mais je me suis planté. Il n'est jamais allé à Londres. Il est encore à San-Sepulcro. Si vous voulez

des infos sur votre pote Aurore ou sur ce que cache ce golden-boy de Tlaloc dans sa cave, c'est lui que vous devez choper ! D'un autre côté, ça vous permettra de rester en famille, puisque c'est le seul Protecteur avec qui vous n'avez pas encore fait copain-copain : Cheshire Cat.

Et ce café alors, il vient ?

Lorsque les Agents auront levé en partie le voile sur certaines de leurs questions et disposeront désormais de nombreux atouts pour inverser la vapeur, ils apprendront avec stupéfaction le décès de Bronco Tabasco dans l'explosion de son église. Ce choc national, prenant place peu de temps après la célébration de Morningstar, fera disparaître les visages des personnages de la une des journaux. Endeillée, la population de Madreselva entrera dans une phase de tristesse et de recueillement.

Au sein d'Humanydyne, John Nada annoncera avec gravité que Bronco Tabasco a visiblement été assassiné.

PNJ

**Knight*

Energie : 10 Passion : 4
Force : 8 Robustesse : 6 Rapidité : 7
Astuce : 5 Sens : 5
Toutes les armes : 10 Esquive : 10 Stratégie : 10
Leader : 5

Récupération : 8 (Durée 30 m – Peut récupérer jusqu'à 5 blessures maximum en même temps).

Initiative :
10 [4] Blessé
4 [X] Blessé

**Queen of Hearts*

Energie : 6 Passion : 10
Physique athlétique : 6 Réflexes : 5
Intelligence : 6 Beauté : 5
Corps à corps : 5 Armes blanches : 4
Esquive : 5 Envoûter : 6
Lire les sentiments : 8 (Durée 1h – Aire 10 km)
Lire les faiblesses : 6 (Durée 1h – Aire 50 m)
Communiquer avec la Bête : 4 (Durée 5mn – Portée 2m)

Initiative :
7 [1] Indemne
4 [2] Blessée
1 [X] Blessée

**White Rabbit*

Energie : 6 Passion : 1
Muscles volumineux : 5 Résistance : 4
Temps de réaction : 3 Cognition : 4
Arme de poing : 4 Catch : 4 Esquive : 4
Connaissance de SynchroniCity : 6

Ralentir le temps : 10 (Durée max 1 heure – Temps ralenti max 1 seconde = 1 jour - Portée 50 m)

Verrouiller SynchroniCity : 5 (pouvoir déclinant)

Initiative :
6 [1] Indemne
1 [X] Blessée

**Psychotic Puck*

Energie : 3 Passion : 3
Physique : 4 Esprit : 3
Griffes : 4 Acrobatie : 4 Bondir : 5 Se cacher : 6

Changeforme : 5 (Durée max 30 mn – Poids Max 5)

Initiative :
9 [1] Indemne
2 [X] Blessé

**El Chupacabra*

(cf Livre de base)

**Le Monstre de Londres*

Energie : 15 Passion : 5
Vigueur : 6 Résistance : 7 Vitesse de réaction : 5
Perspicacité : 7

Arme à feu : 3 Corps à corps : 6 Epée courte : 5
Esquive : 4 SynchroniCity : 7

Drain : 14 (Portée 500 m – Durée 30 mn – Score du pouvoir drainé max 5 – Nbre de personnes max 5)

A l'aide de cette capacité, Sydney Larking peut se connecter à un individu et dérober son pouvoir. Sa collection d'une quarantaine d'individus et de créatures lui permet de se brancher à loisir sur 5 personnes à la fois. Il peut utiliser leurs pouvoirs, ensemble ou enchaînés, pendant toute la durée du drain (bouclier, armes énergétiques, régénération, démultiplication, métamorphose...etc.) avec un score de 5.

Inhibiteur : 6 (Aire 500 m – Durée 10 mn)

Afin de s'assurer un maximum de succès, le Monstre de Londres souffle tous les pouvoirs de ses adversaires.

Initiative :
10 [1] Pour fuir
6 [2] Blessé
2 [X] Blessé

