

Toute ressemblance...

Hugues MARTIN

August 4, 2000

Contents

Chapter 1

Que la lumiere soit

Et la lumière fut.

Le Créateur regarda autour de lui, et ce qu'il vit ne lui plut pas : mis à part la Grande Lampe Celeste qu'il venait d'allumer par la force de sa volonté, rien. Le Vide, ainsi qu'il lui plut de l'appeler, s'étirait dans toutes les directions, à perte de vue. Le Créateur décida d'appeler la Grande Lampe Celeste, *le Soleil*, et de commencer immédiatement à construire sa demeure. Il la voulut plate comme un gigantesque disque, avec des jardins d'agrément qui s'étendraient à perte de vue, le tout entouré par une mer infranchissable. Et ainsi fut-il...

Le Créateur regarda une fois de plus autour de lui, et ce qu'il vit ne lui plut toujours pas : à perte de vue, des prairies vertes et immobiles, entourées par une mer calme et sans vie, éclairées par un Soleil éternel. *Il* décida que des montagnes s'élèveraient au milieu de la plaine, que des torrents jailliraient et descendraient en riant le long de leurs pentes, avant d'aller se jeter dans la Grande Mer, et que le Soleil passerait au dessus des Jardins avant de se jeter dans la Mer, et de refaire le trajet inverse sous le monde, pour finalement réapparaître dans ce qu'Il décida de nommer *l'aube*. Et ainsi fut-il...

Encore une fois, le Créateur regarda autour de lui, et ce qu'il vit ne lui plut pas : Les rivières coulaient inlassablement vers les eaux de la Mer, sans varier leur course, les montagnes restaient immobiles, et nul bruit ne troublait le silence sepulcral du lieu, sinon le grondement des torrents. *Il* décida de peupler le ciel avec de délicats oiseaux, les mers avec de magnifiques poissons aux écailles brillantes, la Terre avec moult espèces plus douces les unes que les autres. Et ainsi fut-il...

Le Créateur jeta un long regard sur son monde, et ce qu'il vit, encore une fois, ne lui plut pas : les oiseaux s'égaillaient joyeusement dans le ciel immaculé, les

animaux goûtaient une tranquillité absolue au milieu des prairies verdoyantes, et les poissons ne sortaient jamais de l'eau. Encore et toujours, son monde était morne, plat, et monotone. *Il* décida que des orages viendraient troubler la sérénité du lieu, que l'animal se nourrirait de la chair de l'animal, que le feu détruirait ses forêts, que tous les êtres seraient mortels. Et ainsi fut-il...

Le Créateur regarda son monde, et ce qu'il vit lui plut : Les éléments se déchainaient contre les créatures, ses prairies mourraient inondées par les eaux ou asséchées par le soleil, ses arbres tombaient, terrassés par la foudre, les animaux s'entre-dévorait.

Puis le Créateur se regarda, et ce qu'il vit le désespéra : lentement, ses traits s'étaient, sa vitalité le fuyait comme elle s'échappait des plaies des animaux blessés. Soudain, le Créateur se sentit seul, et il sentit son pouvoir le quitter. Alors, dans un dernier effort, il créa sa compagne, et devint Homme.

Chapter 2

La saison de l'angoisse

2.1 Résumé des épisodes précédentes

2.2 Un peu de cosmologie

Dieu a créé le monde par la force de son imagination et est devenu homme.

L'Homme a altéré le monde par la force de son imaginaire (appelé *raison* par certains penseurs) et est devenu l'égal de Dieu le Père (qui lui, est mort depuis des milliers d'années).

Lors de la Création, la Terre était plate, les étoiles étaient plantées dans la Voute Celeste, et le Soleil tournait autour d'elle. Puis les Grecs voulurent une Terre ronde, et ronde elle devint. Des penseurs voulurent une Terre orbitant autour du Soleil, et ainsi fut-il.

De même, les farfadets et les trolls existent, et ce depuis que des hommes les ont imaginés. Hier, on croyait à leur existence, et ils avaient une véritable emprise sur notre monde. Aujourd'hui, ils ne sont plus que fables, et leur existence s'est fanée, leur empêchant toute action physique sur notre plan d'existence.

2.3 La loi des Séries

2.3.1 Loi générale

Tout produit de l'imagination humaine a une *réalité*. La *réalité* mesure la capacité de la création imaginaire à exercer une action sur notre plan d'existence. Une faible réalité se traduit par une incapacité totale à agir dans notre monde. Une réalité moyenne peut permettre à une créature imaginaire d'influencer le sommeil de certains êtres humains, en leur envoyant des songes. Une forte réalité permet à une créature imaginaire d'apparaître dans notre monde pour une courte durée, sans pouvoir créer de changement majeur. Une réalité totale permet à la créature d'exister dans le monde réel, et d'y agir comme un être humain.

2.3.2 Avant

Hier, l'imaginaire collectif était relativement stable, le monde était assez peu connu pour que les hommes croient, au moins partiellement, aux fables qui circulaient sur les créatures de l'ombre qui peuplaient les montagnes et les forêts. Et par la force de l'imagination et de la foi des hommes en ces créatures, celles-ci existaient.

2.3.3 Aujourd'hui

Aujourd'hui, la Science explique tout, et l'Homme n'a plus une foi assez grande en quoi que ce soit pour permettre à quelque créature imaginaire d'interagir avec le monde réel.

Cependant, des univers entiers ont été créés par l'Homme et mènent leur propre existence, mais ils restent généralement complètement isolés du notre. C'est le cas par exemple de tous les univers décrits dans les séries télévisées diffusées (et rediffusées) dans le monde entier, pendant des périodes de plusieurs années. Le nombre d'épisodes et de spectateurs permettent à ces mondes d'acquérir une substance propre. Certains films à très gros succès, et ayant eu des suites, peuvent également gagner de la substance. Dans certains cas, ces univers acquièrent une réalité suffisante pour qu'un habitant de l'univers imaginaire prenne conscience de sa nature et entrevoie le monde réel. Aucun n'a jamais réussi à franchir la barrière et à passer de notre côté, jusqu'à ce qu'un jour...

2.4 Nouvelle saison

Davros (*Dr Who*), un scientifique génial et mégalomane de la planète Skaro, créateur des Daleks, a découvert pendant une de ses expérimentations qu'il ne faisait partie que d'un univers factice et imaginaire. Après de nombreux essais infructueux, il a réussi à déterminer qu'il avait un petit pouvoir sur notre univers, et à comprendre que l'importance de ce pouvoir dépendait directement du nombre de personnes qui regardaient la série dans laquelle il se trouve. Il a donc utilisé le peu de pouvoir qu'il avait dans sa série d'origine pour influencer l'esprit du scénariste d'une autre série qui aujourd'hui a une diffusion énorme; *X-Files*, afin d'être inclus dans cette série. Un autre avantage de la série *X-Files* est qu'elle se situe dans un univers extrêmement proche de la réalité, ce qui facilite les échanges. Davros fait donc partie d'un épisode de la saison courante, sous la forme d'un ennemi de l'ombre que l'on ne voit jamais, mais qui, semblerait-il, fait ressurgir des personnes du passé pour des fins obscures.

Une fois arrivé dans l'univers des *X-Files*, Davros a commencé des recherches pour créer une machine infernale permettant de faire transiter des objets et des personnages d'une série à une autre, avant de trouver un moyen de faire passer des objets et personnages d'une série au monde réel. Il lui a fallu beaucoup d'expérimentations et de tâtonnements avant d'arriver au résultat recherché. De nombreux personnages ont été ainsi accidentellement déplacés.

Après quelques essais infructueux, Davros finit par mettre au point sa machine, qui lui permet de voyager d'un univers à un autre, mais aussi de créer de

nouveaux univers imaginaires. Il commence ainsi à construire un central inter-univers pour permettre de faire transiter les armées qu'il recrute ensuite dans les différentes séries.

Lorsque débute cette histoire, le central inter-univers est prêt, l'armée de Davros est presque prête à partir à la conquête du monde. Dans l'univers X-Files, deux agents gouvernementaux sont sur la trace de Davros. C'est lors de l'enquête que l'agent Scully est envoyée dans l'univers de l'Agence Tous Risques. Sur la Terre réelle, à Paris, un jeune paumé, Jeremy, règle une vieille télé et tombe accidentellement sur des ondes venant de la partie physique de la machine infernale, située sur la Tour Eiffel. Il est propulsé lui aussi dans l'univers de l'Agence Tous Risques, alors que Scully discute avec Futé, et que des ennemis à la solde de Davros attaquent le bar où elle se trouve dans le but de l'éliminer.

Chapter 3

Script général

3.1 Le casting

3.1.1 Rôles principaux

Les personnages principaux du scénario (aussi appelés héros) sont au nombre de cinq. Chacun d'entre eux est décrit ci-dessous. Chaque personnage est décrit plus avant dans le background qui doit être donné au joueur jouant son rôle.

Parmi ces personnages, trois sont issus de l'univers de l'Agence Tous Risques, une vient de la série X-Files, et le dernier vient de notre monde réel.

Colonel John “Hannibal” Smith

C'est le chef de l'Agence Tous Risques. Au début du scénario, il est en train d'enquêter sur la disparition de plusieurs personnes, en particulier de Barracuda (le mécanicien de l'Agence Tous Risques, qui est en fait passé accidentellement par une faille inter-univers, et qui se retrouve donc dans une quelconque série. On ne le reverra pas du scénario). Alors qu'il faisait le guet devant le dernier endroit où on ait vu Barracuda, deux autos noires passent en trombe devant sa planque. Il les suit et les rejoint alors qu'elles se sont arrêtées devant le bar dans lequel se trouve Futé (et Scully et Jeremy).

Hannibal est un stratège génial, adore jouer des rôles, et a un goût inné pour l'action en général. Sa réplique favorite est “j'adore quand un plan se déroule sans accroc”.

Capitaine H. M. “Looping” Murdoch

C'est le fou de l'Agence Tous Risques (également le pilote). Il vient d'échapper à des petits bonshommes gris sortis de vieux films des années cinquante, qui voulaient l'emmener à bord de leur soucoupe volante pour l'étudier. Cette histoire est pour une fois véridique. Il vient de rejoindre Hannibal qui faisait le guet dans le van, alors que les voitures noires passent et qu'Hannibal démarre.

Looping est capable de piloter absolument n'importe quoi (même une soucoupe volante).

Si les joueurs ne sont que quatre, Looping peut être PNJ.

Lieutenant Templeton “Futé” Peck

C'est le séducteur et le 'relationel' de l'Agence Tous Risques (dans un autre jeu on l'aurait appelé Fixer). Il était tranquille dans son bar habituel alors que Scully (l'agent Scully des X-Files) débarque et lui explique que des gens essaient de la tuer. Sur ce, les occupants des voitures citées ci dessus rentrent dans le bar et ouvrent le feu.

Futé a un charme inné et un don du déguisement qui lui permettent d'obtenir n'importe quoi de n'importe qui.

Agent Scully

C'est elle qui, en compagnie de son équipier, l'agent Mulder, enquête, au sein du FBI, sur des faits paranormaux. Elle a tendance à toujours trouver une explication rationnelle à ce qui arrive. Cette fois, elle enquêtait sur la réapparition de personnages morts depuis longtemps (un certain nombre d'épisodes), et est passée au travers d'une porte dimensionnelle pour arriver dans le monde de l'Agence Tous Risques. Elle est maintenant poursuivie et, après un temps d'adaptation à l'univers, a entendu parler de l'Agence Tous Risques et a décidé de se renseigner sur eux. C'est alors qu'elle prend contact avec Futé dans son bar habituel, que ses poursuivants (les occupants des voitures noires, toujours eux) rentrent dans le bar.

Scully a une formation de médecin, et un esprit extrêmement rationnel et doué pour l'analyse.

Jeremy, tout court

Jeremy est le seul natif du monde réel dans l'équipe. C'est un jeune (20 ans), à tendance 'looser', qui vient de terminer son service, qui glande rien de ses journées, et qui est un fan de nombreuses séries télé (entre autres l'Agence Tous Risques et X-Files, d'ailleurs...). Il habite à Paris, chez sa mère, non loin de la Tour Eiffel (qui se trouve être le centre d'émission de la machine infernale sur la vraie terre). C'est alors qu'il tentait de régler une télé qu'il venait de trouver dans une poubelle qu'il a capté des émissions de la machine infernale, qu'il a eu un aperçu de ce qu'il se passait dans l'univers de l'Agence Tous Risques avant d'y être lui même propulsé.

Jeremy a un entraînement militaire de base, mais il a surtout une connaissance très étendue de toutes les séries télé qui un jour ont été diffusées en France, et même ailleurs. Ainsi, il saura que les Siriens peuvent être vaincus par une bactérie découverte par Judith, un médecin de la résistance, ou que Davros est

censé être tué par les Daleks, etc...

3.1.2 Seconds rôles

Les seconds rôles varient d'un épisode à l'autre. Il y a cependant certaines constantes dans les personnages qui peuvent intervenir. En fait, il y a trois types de personnages secondaires.

Davros, Grand Méchant

Davros est un scientifique génial, fou, mégalomane et cruel originaire de la série *Dr Who*, qui a réussi à voyager de son univers vers celui d'une autre série, puis vers la Terre. Il compte dominer la Terre et éradiquer toute trace de vie sur celle-ci afin d'avoir le contrôle absolu de toutes les séries. Il est décrit plus avant dans l'épisode 3.

Les sous-fifres du Méchant

Dans chaque épisode, des sous-fifres spécifiques vont s'acharner sur les pauvres héros et leur mener la vie dure. Dans le premier, il s'agit de méchants ramenés d'anciens épisodes de l'Agence Tous Risques, qui veulent prendre une revanche après plusieurs défaites particulièrement humiliantes. Dans le second, il s'agit de personnages issus de diverses séries, que l'on a convaincu que la tyrannie du monde réel devait cesser, et qui défendent le centre de transit contre les éléments dangereux pour leur liberté que sont les héros. Dans le troisième, il s'agit vaguement du même type d'ennemis que dans le second.

Les autres personnages annexes

D'autres personnages secondaires vont apparaître dans chacun des épisodes. Ils peuvent être là pour aider les héros, ou simplement pour relancer un peu le rythme de l'épisode si celui-ci venait à s'enliser dans une situation inintéressante.

3.2 Episodes prévus

Le scénario se découpe en trois épisodes. Bien sûr, les actions des héros peuvent en décider autrement, mais l'histoire devrait normalement suivre au moins en partie le canevas proposé ci-dessous. Chacun des épisodes est décrit plus précisément dans les chapitres suivants.

3.2.1 Episode 1: La dernière chance du moment

Situation initiale

Au tout début du scénario, Jeremy, Scully et Futé sont dans un bar, accroupis derrière une banquette, alors que des *méchants* les canardent et leur barrent la sortie. Hannibal et Looping arrivent à bord de leur van et peuvent se préparer à venir à la rescousse de Futé (et, sans le savoir, de Scully et Jeremy).

Script prévu

Une fois sortis du bar, les héros devront essayer de comprendre ce qu'il se passe. Ils peuvent aussi essayer de retrouver Barracuda (ce qui est impossible, mais qui les mettra sur la voie pour comprendre la situation actuelle). Quelques personnages issus d'autres séries viendront rompre le rythme de l'enquête.

Situation finale

Les héros devraient réussir à comprendre que quelque chose, où quelqu'un, veut les éliminer parce qu'ils constituent une menace pour ses plans. Ils devraient aussi trouver de quel endroit physique viennent tous ces méchants qui apparaissent et essaient de les tuer. Finalement, ils devraient aller jusqu'à cet endroit et passer par la porte dimensionnelle...

3.2.2 Episode 2: Les envahisseurs**Situation initiale**

Au début de l'épisode, les héros passent au travers de la porte dimensionnelle et se retrouvent dans le centre de correspondance inter-univers. Le décor est celui d'un gros centre de commandes à la Star Wars (un peu comme l'intérieur de l'Etoile Noire, en fait).

Script prévu

Les héros devraient, au cours de cet épisode, explorer une petite partie du centre de correspondance, trouver une salle de contrôle annexe, interroger les techniciens qui y travaillent afin d'apprendre que de véritables armées se dirigent vers le monde réel. Ils pourront aussi apprendre que le point central de la machine inter-univers se trouve au sommet de la Tour Eiffel, et où se trouve la porte dimensionnelle qui va vers le monde réel. Ils devraient logiquement chercher la porte et passer au travers. Au passage, ils devraient rencontrer sur leur chemin quelques autres personnages en train d'errer entre les univers, et éventuellement trouver de l'aide sous la forme d'équipements extraordinaires venant d'autres séries.

Situation finale

Les héros arrivent à la porte dimensionnelle et la traversent pour arriver...

3.2.3 Episode 3: Paris s'éveille**Situation initiale**

Les héros émergent de la porte dimensionnelle et se retrouvent quelque part dans Paris, qui est déjà occupée par les troupes de Davros (essentiellement des Daleks, des extra terrestres reptiliens tirés de V, et des Stormtroopers)

Script prévu

Les héros doivent, dans cette partie, trouver l'émetteur de réalité qui se trouve au sommet de la Tour Eiffel et le détruire. Il y a plusieurs manières d'arriver à ce résultat, la moins subtile étant l'escalade de la Tour Eiffel et l'usage de plastic.

Situation finale

Dans une scène cataclysmique les héros affrontent Davros et détruisent la Machine Infernale. Sur ce, tous les êtres venant de séries ou films se retrouvent chez eux. Happy End.

3.3 Ambiance générale

On est dans l'univers des séries télé, ce qui veut dire que l'on ne se prend pas trop au sérieux, que les actions doivent être le plus spectaculaires possible, et que rien n'est impossible.

Au fur et à mesure des épisodes, les héros vont se rapprocher du monde réel, et les choses vont devenir de plus en plus difficiles pour eux. Dans le premier épisode, une balle de gros calibre dans une jambe pourra, au pire, handicaper un héros pendant quelque temps. Dans le monde réel, dans le meilleur des cas, la jambe sera définitivement inutilisable (un héros restant tout de même un héros, il ne mourra pas sous le choc...)

3.4 Rythme et action

Dans tous les épisodes, le rythme doit rester soutenu, et les phases d'action priment sur les phases d'enquête. S'il y a des pauses dans la partie, il vaut mieux les faire avant d'entamer un nouvel épisode. Vous pouvez toujours faire des pauses pub pendant que des joueurs vont aux toilettes ou chercher des popcorns. Lorsqu'une situation commence à devenir lassante, faites intervenir des PNJs, même s'ils n'ont aucune raison logique d'être là. Après tout, si rien ne se passe, l'audimat risque de descendre.

3.5 Résolution des actions

Ce scénario est un scénario sans règles spécifiques pour la résolution des actions. Quelques points utiles sont expliqués ci-dessous.

En règle générale, une action tentée par un héros se solde toujours par une réussite, sauf si le héros n'est absolument pas compétent en la matière. Cependant, si la réussite de l'action conditionne la survie du groupe (et donc de la série) et que le héros la tente, un échec total est impossible. Si aucun autre héros à proximité n'a la capacité de résoudre l'action, alors une réussite est même possible, au bon vouloir du MJ. Le point important est que les actions soient spectaculaires.

Exemple: Jeremy et Looping rentrent dans un avion alors qu'ils sont poursuivis par une horde de militaires armés qui en veulent à leur vie. Si Jeremy (qui ne sait absolument pas piloter) essaye de faire décoller la machine pendant que Looping tient les attaquants en respect avec son arme, alors l'avion fera un décollage raté et ira s'écraser juste assez loin pour que les héros échappent pendant un court moment à leurs poursuivants.

3.6 Note importante

Le scénario est entièrement basé sur un certain nombre de séries télévisées. Si vous avez une meilleure connaissance de certaines séries que de celles utilisées dans le scénario, n'hésitez surtout pas à remplacer ou rajouter des éléments dans le scénario. La seule constante est que les backgrounds des PJs continuent à coller avec le scénario.

Chapter 4

La dernière chance du moment

Lors de cet épisode, les héros se rencontrent, découvrent que quelqu'un a ouvert une porte dimensionnelle qui permet à des êtres manifestement hostiles à leur égard de pénétrer dans leur monde, trouvent la porte d'entrée à leur monde, et la franchissent pour trouver d'où arrivent tous leurs ennemis.

4.1 L'univers

4.1.1 Décor

L'épisode se déroule entièrement dans l'univers de l'Agence Tous Risques. Cet univers se situe dans un Los Angeles du milieu des années 80.

4.1.2 Les règles

Dans cet univers, les actions sont forcément spectaculaires, les explosions extrêmement fréquentes (et généralement inoffensives), les héros sont absolument invulnérables et se doivent de se sortir des situations les plus désespérées, situations dans lesquelles ils ont une tendance innée à se fourrer.

4.1.3 Les seconds rôles

Les sbires du Grand Méchant

Les sbires de base sont des militaires, généralement en treillis sombre. Ils sortent d'autres épisodes et n'ont pas de réelle existence légale, ils ne collaborent donc pas avec la police ou quelque organisation que ce soit. Ils obéissent tous au Colonel Decker sorti d'un ancien épisode. Ils ont été récupérés alors qu'ils venaient de subir un cuisant échec face à l'Agence Tous Risques

Colonel Decker (d'un ancien épisode). Il a été contacté par l'un des lieutenants de Davros, qui lui a promis de lui donner les moyens de coincer l'Agence Tous Risques. Il a ensuite été transporté vers un épisode futur, avec des sbires de base. Il en veut tellement à l'Agence Tous Risques (on lui a fait visionner

une bonne partie des épisode où il se fait ridiculiser), qu'il tient absolument à les éliminer personnellement. Ainsi, si le vrai Colonel Decker est sur le point de piéger les héros, ce revenant peut faire échouer l'opération pour pouvoir éliminer les héros de ses propres mains.

Les méchants habituels

Colonel Decker. Le colonel Decker est toujours à la poursuite de l'Agence Tous Risques. Celui-ci est l'actuel, celui qui n'a pas été tiré d'un épisode antérieur, et qui se demande au moins autant que les héros ce qui est en train de se passer. Il va essayer de coincer l'Agence Tous Risques par tous les moyens.

Les autres

Quelques personnages d'autres séries ont été transportés dans l'univers de l'Agence Tous Risques, soit par erreur (comme Jeremy), soit parce qu'ils étaient sur le point de découvrir quelque chose dans leur propre univers. Ceux décrits ci-dessous sont des suggestions. Le but de ces personnages est, d'une part, de rompre le rythme de l'épisode, et d'autre part de renseigner les PJs sur l'origine géographique des apparitions.

Starsky et Hutch. Les deux policiers étaient tout bêtement à la poursuite d'un criminel (en voiture), lorsqu'ils ont perdu le contrôle de leur véhicule, qui est sorti d'un pont d'autoroute. Lorsqu'ils ont repris connaissance après le choc, la voiture et eux mêmes étaient indemnes, mais ils étaient dans l'univers de l'Agence Tous Risques. Maintenant, ils errent dans la ville, essayant de trouver des points de repère, des indices potentiels, etc...

Michael Knight, le pilote de Kitt (K2000), qui cherche sa voiture.

Stringfellow Hawke, le pilote de Supercopier, sans son appareil.

Magnum. Le détective de Hawaï a lui aussi été propulsé dans l'univers de l'Agence Tous Risques. Les héros peuvent le rencontrer, à bord de sa Ferrari, où encore assis à un bar, questionnant une créature de rêve ou un louche mafiosi. Il faisait un tour avec sa voiture quand, après un virage, il est arrivé dans un quartier inconnu... un peu avant de changer d'univers, il enquêtait sur la disparition pure et simple d'un yacht de luxe (qui a été déplacé par Davros). Il n'avait encore trouvé aucun indice, mais Davros a considéré que Magnum représentait une menace et celui-ci a été déplacé.

4.2 Le script

4.2.1 Introduction

La séquence d'intro de l'épisode commence alors que Futé, Scully et Jeremy sont coincés tous les trois dans un bar, avec des hommes en treillis sombre qui leur barrent la sortie avec des armes automatiques. Au même moment, Hannibal

et Looping arrivent, à bord du van de l'Agence Tous Risques, pour sauver la situation. Si les héros s'éternisent aux abords du bar, des renforts arriveront pour les hommes en noir, la police se mêlera de la situation, et tout peut devenir beaucoup plus compliqué. Il est par contre envisageable que les héros puissent capturer l'un de leurs ennemis.

4.2.2 Enquête

L'enquête est relativement simple. Si les héros interrogent un des ennemis du bar (s'ils en ont capturé un), ils apprendront qu'ils sont un obstacle à la réalisation d'un Grand Plan qui permettra de se débarrasser du joug tyrannique de *Ceux de l'extérieur*. (A ce niveau là, les héros peuvent légitimement douter de la santé mentale du méchant). Ils pourront également apprendre que Scully est une *erreur d'expérimentation* qui doit être supprimée. L'ennemi est un fanatique qui refusera de leur dire d'où il vient (il vient d'un ancien épisode de la série).

Si les héros vont voir l'endroit où Looping a planqué la soucoupe volante des extra-terrestres qui l'avaient enlevé, ils trouveront, cachée entre un grand panneau publicitaire et un amas de fourrés, une magnifique soucoupe toute ronde, tout droit sortie d'un court métrage de science-fiction des années 50. La soucoupe est toute grise, l'intérieur est complètement en noir et blanc, avec des centaines de boutons gris clignotants. La soucoupe est capable de voler, mais si les héros se font trop remarquer ils se feront prendre en chasse par l'US Air Force...

Si les héros suivent un des méchants, celui-ci finira fatalement par se rendre dans son QG, qui se trouve être le lieu de la porte dimensionnelle d'où sortent tous les intrus à cet univers. Par contre, il est fort probable que le méchant les repère et s'arrange pour les semer où les mener dans un guet-apens.

Si les héros demandent à un des *autres* personnages secondaires comment il est arrivé ici, celui-ci aura toujours l'impression nébuleuse de s'être soudain retrouvé quelque part de différent des endroits où il était une seconde auparavant, sans pouvoir dire où il était juste avant. Tous ces personnages secondaires peuvent situer à peu près l'endroit où ils sont apparus dans cet univers. Tous les endroits se situent à proximité du QG des méchants, il suffira aux héros d'effectuer une petite surveillance de la zone pour localiser plus précisément le QG à partir de ces informations.

4.2.3 Final

Les héros arrivent là d'où les sbires du Grand Méchant sortent. Il s'agit du parking souterrain d'un centre commercial. Le parking a 2 niveaux souterrains normaux, et 1 niveau fermé par une barrière, qui s'ouvre avec une télécommande (ou avec un coup de pare-choc). Une course poursuite en voiture dans le parking serait du meilleur effet.

Le dernier niveau renferme un grand hangar où sont entassées des armes (dont certaines d'une technologie très largement supérieure à ce que l'on peut trouver dans un épisode de l'Agence Tous Risques), des habits militaires, et

quelques véhicules. Au fond du hangar, une porte donne sur une petite pièce pleine d'écrans et de voyants (la plupart clignotant sans aucune signification), et une salle de téléportation venue tout droit d'un épisode de Star Trek. Le QG est toujours occupé par quelques militaires armés et par un technicien en pyjama bleu pastel qui fait fonctionner le téléporteur.

Les héros pourront, sans trop de problème, contraindre le technicien de leur expliquer le fonctionnement du téléporteur, ou à les téléporter lui même. Les militaires tenteront par contre d'éliminer les héros.

Chapter 5

Les envahisseurs

Pendant cet épisode, les héros arrivent dans le *centre de correspondance inter-univers* qui a pour fonction de rassembler et de préparer les troupes venant d'un univers pour les lancer dans un autre univers. Ils pourront alors découvrir quelle est la machination orchestrée par le Grand Méchant, et débarquer sur la Terre réelle.

5.1 L'univers

5.1.1 Décor

L'épisode se déroule dans le *Centre de Correspondance inter-univers*, qui est un assemblage d'intérieurs de vaisseaux spatiaux provenant de divers séries et films. On reconnaîtra les couloirs de Star Wars ou des Visiteurs (les envahisseurs reptiliens, pas les types du moyen âge)

5.1.2 Les règles

Dans cet univers, les héros sont toujours des héros, et jouissent donc d'une chance incroyable. Cette fois, on est dans un environnement science-fiction.

5.1.3 Les seconds rôles

Les sbires du Grand Méchant

Les sbires de Davros sont des méchants tirés de films ou de séries de science-fiction, à qui l'on a expliqué qu'ils étaient condamnés par le *monde extérieur* à échouer dans toutes leurs actions, et que le seul moyen de s'en sortir était d'aider le Grand Méchant à conquérir le *monde réel* afin de changer les règles qui régissent les univers.

V - Visiteurs Des patrouillent de soldats tirés de la série *V - Visiteurs* se déplacent dans les couloirs du central. Ils ressemblent à des êtres humains, portent un plastron noir brillant et un casque à visière réfléchissante. Ils sont armés d'un fusil à énergie, qui envoie des décharges extrêmement brillantes. Le fusil peut être réglé pour tuer ou pour assommer, auquel cas il laisse tout de

même une brûlure à l'endroit de l'impact. Les soldats Siriens se déplacent par groupe de trois ou quatre, et manquent singulièrement d'initiative. Ils sont sous forme humaine, revêtus d'une peau synthétique qui se déchire assez facilement pour révéler leurs traits de lézard.

Les Daleks. Les Daleks ressemblent à des poivrières géantes (1m50 environ), se déplacent en roulant, et parlent avec une voix robotique. Cette enveloppe est une armure et un moyen de locomotion que le Dalek ne quitte jamais, lui même n'étant qu'une sorte de blob verdâtre, incapable de faire quoi que ce soit. Il s'agit d'une race génétiquement modifiée par des siècles de guerre nucléaire et par les manipulations de Davros, qui leur a retiré toute émotion *nuisible à la survie*, comme la pitié. Les Daleks considèrent toutes les autres races comme inférieures, et à long terme, devant être éliminées. Ainsi, lorsqu'une patrouille de Daleks croise des Stormtroopers ou des Visiteurs, il n'est pas impossible que les Daleks décident d'exterminer cette race inférieure (à l'aide de leur *rayon de la mort*, sorte de décharge d'énergie statique ressemblant vaguement à un éclair).

Les Stormtroopers Les troupes de choc de l'empereur patrouillent dans leurs armures de plastique blanc, par petites escouades de 8. Ils sont armés de fusils blaster. Une bonne idée pourrait être de neutraliser une patrouille et de revêtir leurs armures afin de passer inaperçus.

Les autres

Samuel Beckett vient de la série *Code Quantum*. C'est un scientifique qui, après avoir expérimenté sur lui même une machine à voyager dans le temps inachevée, s'est retrouvé propulsé dans le passé, dans la peau d'un autre personnage. Pour changer d'époque, il doit accomplir une bonne action, après quoi il est propulsé dans une nouvelle époque. Cette fois il a été transporté dans le central inter univers, qui ressemble fortement à un futur pour lui (il vient de 1995), et il essayé de comprendre ce qu'il doit faire dans cette époque là.

X-Or, le shérif de l'espace, tiré de la série japonaise du même nom. X-Or a pour mission de défendre la Terre contre les méchants qui veulent l'envahir. Ici, il pourra toujours sortir les PJs d'une situation désespérée en attaquant subitement des Daleks avec son sabre laser, tranchant le Dalek en deux en criant "retourne en enfer", avant de saluer les héros et de prendre la tangente.

Spock. Le Vulcain de l'Enterprise est dans le central, lui aussi. Il pourra indiquer aux PJs la direction d'un hangar dans lequel il a vu stocké divers véhicules.

5.2 Le script

5.2.1 Scène de départ

Au début de cet épisode, les héros arrivent dans la salle d'arrivée du central. Dans un premier temps, ils se matérialisent dans une salle de téléportation comparable à celle de l'Enterprise (Star Trek). Ils peuvent ensuite rejoindre le

central via un couloir comme ceux qui relient les avions aux aéroports. En sortant du couloir, ils débouchent sur un ensemble de couloirs piqués à un vaisseau impérial de Star Wars.

5.2.2 Enquête

Les héros vont logiquement essayer de s’orienter dans les couloirs du central de transit. Cette séquence est une succession de rencontres plus ou moins heureuses. Quelques patrouilles vont se trouver sur le chemin des héros, à eux de les éviter. Des personnages paumés croiseront eux aussi les PJs, et pourront leur apporter quelques informations (et éventuellement de l’aide s’ils sont en difficulté face à des patrouilles).

La fonction des différentes salles est marquée sur les portes qui y mènent. Les héros pourront trouver des *Salles d’embarquement* vers différents univers, des *salles de contrôle annexe* avec différents numéros. Derrière ces dernières, ils pourront trouver des salles remplies d’écrans de contrôle et de consoles, manipulées par des techniciens et scientifiques en blouse blanche. Sous la menace, les scientifiques peuvent leur montrer des vues des différentes séries, ou encore du Monde réel, et leur révéler que ce qui permet à autant de personnages de séries d’exister dans le monde réel est un émetteur situé tout en haut de la Tour Eiffel. Les héros pourront également trouver dans les salles de contrôle annexes des plans du complexe, avec des facilités pour repérer différents portails vers d’autres univers (dont la Terre), des hangars (où ils pourront trouver divers véhicules fantastiques), des armureries (avec quelques armes intéressantes), des baraquements (qui sont presque vides). L’impression générale est qu’énormément de monde a transité par ce central ces derniers temps, mais que presque plus personne n’est encore là (ils sont dans le monde réel). Les portes sont toujours gardées, soit par des Stormtroopers, soit par des Siriens.

5.2.3 Fin d’épisode

La porte qui mène au monde réel est gigantesque. Il s’agit du mur de fond d’un immense hangar, lequel brille d’une lueur blanche, d’une intensité insupportable et d’une stabilité parfaite (il s’agit de la lumière naturelle comparée à la lumière artificielle qui compose un écran cathodique). Quelques bipodes de la guerre des étoiles stationnent dans le hangar, occupés. Les héros peuvent passer outre, soit en finesse (s’ils sont déguisés en Stormtrooper ou trouvent un plan quelconque), soit en force (s’ils surgissent brutalement d’un hangar voisin à bord de KITT ou d’un autre véhicule (ou en subtilisant un bipode sur place sous le nez des impériaux). A ce stade, il est préférable que les héros n’aient pas accès à un véhicule volant, qui leur permettrait d’arriver directement en haut de la Tour Eiffel dès leur sortie du central, ce qui serait trop facile. Ceci dit, si vous manquez de temps...

Chapter 6

Paris s'éveille

Lors de cet épisode, les héros arrivent dans un Paris déjà sous la domination du Grand Méchant. Il est de leur devoir de sauver la situation, et donc de détruire l'émetteur de réalité qui permet aux personnages des séries d'exister sur Terre, pour libérer le monde du joug du Grand Méchant.

6.1 L'univers

6.1.1 Décor

L'épisode se déroule dans Paris. La ville est maintenant occupée, depuis 3 jours, par les troupes de Davros. Le paysage est un paysage d'apocalypse : des soldats de divers types, armés d'armes impensables, patrouillent dans les rues de la ville. Des poches de résistance essaient désespérément de lutter contre l'ennemi, de monstrueuses soucoupes volantes, larges de plusieurs kilomètres, lévitent au dessus de la ville et détruisent les bâtiments abritants des résistants, des avions de chasse venus de l'étranger tentent d'enrayer la progression des méchants et sont contrés par des vaisseaux d'attaque des *Visiteurs* ou de *Star Wars*.

Les habitants ont interdiction absolue de sortir, sous peine de mort. De ce fait, les rues ne sont peuplées que par les créatures de cauchemar venues des séries, et par quelques paumés qui n'ont pas encore été exterminés par des Daleks. Le réseau souterrain du métro abrite encore quelques humains normaux, qui se cachent des patrouilles. De nombreux humains rencontrés croient qu'il s'agit de l'apocalypse (nous sommes le 30 Décembre 1999, après tout).

Des carcasses de voitures achèvent de se consumer dans les rues, des bouches d'incendie éventrées déversent un flot continu dans le caniveau, quelques rats sortent timidement des caniveaux défoncés, des cadavres carbonisés, à peine reconnaissables (et parfois inhumains), jonchent les trottoirs. Des rues entières sont bouchées par la chute de bâtiments.

6.1.2 Les règles

Ici, les héros deviennent presque des humains normaux. Ils n'ont plus la même invulnérabilité qu'auparavant, par contre ils ont plus de facilité à passer inaper-

cus. Ils restent des héros et sont toujours capables d'effectuer des actions hors du commun.

6.1.3 Les seconds rôles

Davros

Davros vient de la planète Skaros, dans la série *Dr Who*, diffusée entre 1963 et 1989 sur la BBC. Skaros est une planète complètement ravagée par plusieurs siècles de guerre totale entre les Kaleds et les Thals. Davros est un scientifique Kaled, qui a été gravement blessé lors d'une attaque nucléaire des Thals sur son laboratoire, qui survit grâce à un système de survie de sa propre conception (qui a également fonction de chaise roulante). L'attaque a laissé Davros obsédé par la survie, et il a décidé que la survie passait par le pouvoir.

Il a créé les Daleks à partir des Kaleds, déjà modifiés par les émanations radioactives de la guerre, en modifiant leur ADN afin de leur retirer toutes leurs faiblesses comme la pitié, la compassion, l'amour, et afin d'exacerber leur xénophobie, leur certitude d'être la race supérieure, et leur tendance au génocide. Dans la série *Dr Who*, Davros finit par être exterminé par les Daleks, puisqu'il n'est pas Dalek lui-même, donc inférieur. Ici, Davros vient d'un épisode antérieur à son extermination.

Davros a eu connaissance de sa fin funeste future aux mains des Daleks. Ici il ne s'est entouré que de Siriens, laissant les Stormtroopers et les Daleks s'occuper des parties de la ville éloignées de son centre, au sommet de la Tour Eiffel.

Les patrouilles

Les patrouilles sont des patrouilles de Stormtroopers, de Siriens, ou de Daleks, telles celles décrites dans l'épisode précédent. Les patrouilles ont pour consigne de surveiller les rues mais de ne pas rentrer dans les maisons.

Les résistants

Divers groupes de résistants se sont constitués dans la ville. Tout d'abord, des militaires du monde réel essayent vainement de résister contre l'envahisseur et sont impitoyablement balayés par les armes supérieures de leurs ennemis. Des résistants venus du monde des *Visiteurs* sont également là, déplacés en même temps que leurs ennemis. Ceux-ci (Donovan, Judith, et d'autres) ont déjà repéré un peu le terrain. Ils sont surpris de se retrouver à Paris alors qu'ils étaient à Los Angeles quelques jours auparavant. Judith a en sa possession de bonnes quantités de "poussière rouge" (une bactérie qui tue les Siriens par réaction allergique), assez pour se débarrasser de la garde qui entoure Davros. Donovan a repéré les endroits où sont entreposés des Skyfighter (vaisseaux de combat Sirien, qui sont assez bien armés pour détruire l'émetteur au sommet de la Tour). Au même endroit sont d'ailleurs stockées des navettes impériales et Supercopier (il s'agit d'une des grandes places de Paris). Les résistants ne

savent par contre pas que Davros a élu domicile en haut de la tour Eiffel, avec son émetteur infernal.

6.2 Le script

6.2.1 Situation initiale

Les héros surgissent dans Paris. Leur lieu d'arrivée dépend essentiellement de la manière dont ils ont quitté le central de transit lors de l'épisode précédent. S'ils étaient à pied, ils surgissent d'une bouche de metro. S'ils sont en voiture, ils sortent d'un parking souterrain, etc...

6.2.2 Résolution

Le but des héros est assez simple : détruire l'émetteur, ce qui remettra tout en place. Ils ont plusieurs solutions pour arriver à ce résultat. L'une d'entre elle est d'éviter toutes les patrouilles Siriennes qui entourent la Tour, de grimper avec quelques pains de plastic, et de tout faire exploser. Cette solution a peu de chances de réussir. Une deuxième est de subtiliser un engin volant pour détruire l'émetteur. Dans ce cas là, il faut tout de même éviter de se faire abattre par les Skyfighters qui tournent autour. Une troisième solution est d'utiliser la *poussière rouge* pour se débarrasser des Siriens qui gardent la Tour, pour ensuite monter et confronter Davros. Supercopter dispose également d'un brouilleur capable de détruire l'émetteur à distance. D'autres solutions peuvent germer dans l'esprit des joueurs s'ils ne sont pas trop abrutis à ce moment là.

6.2.3 Fin de l'épisode

Les héros ont ou n'ont pas confronté Davros, et ont fait exploser le sommet de la Tour Eiffel, détruisant l'émetteur de la machine infernale, annihilant toute existence des personnages fictifs dans la réalité. Hannibal, Futé et Looping se retrouvent dans leur bon vieux van, Scully se réveille alors que Mulder la tire d'un bâtiment en flamme, lui jurant qu'il y avait là les traces de la conspiration, en train de disparaître à tout jamais. Quand à Jeremy, il reste dans un Paris dévasté et abruti par ce qu'il vient de s'y passer.

Si cette fin ne vous plait pas, vous pouvez déplacer tous les héros pour qu'ils se retrouvent dans une salle de classe de la côte Ouest, en compagnie de jeunes filles magnifiques et allumeuses, et de frimeurs incroyables, en plein dans un soap...