



# L'ASSAUT FINAL

Par Vincent Creteau

## PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

Quinze jours avant le début du scénario, une nouvelle jonction s'ouvre. Cette jonction se situe en 1969, en pleine guerre du Vietnam et peu de temps avant le festival de Woodstock. Cette jonction n'est accessible que par quelques points du Monde Inférieur. Seules deux personnes se sont aperçues de cette ouverture.

Dans cette jonction, à New York, se trouve un « point de rupture » fengshui qui donne la possibilité à celui qui la possède de faire basculer le cours du Chi et donc le cours de l'histoire. Ce point de rupture est un petit terrain vague occupé par des hippies. Dans le cours normal de l'histoire, cette place sera le lieu de construction de l'U.N. Plaza.

L'une des deux personnes, Monsieur Cho, est un vieil homme, ancien guerrier du secret, qui tient maintenant un restaurant chinois dans Brooklyn. Il désire empêcher que quiconque se serve de cela pour bouleverser le cours de l'histoire.

L'autre, Victor Sanders, est un animal transformé renégat complètement mégalomane. Il va se servir de cette occasion pour devenir le maître du monde. En effet, il a un don pour détecter les sites qui influent sur le Chi. En allant à la jonction 1969, il tombe sur le point de rupture et fait tout ce qu'il peut pour se l'approprier. Il réussit en quelques jours seulement, par des magouilles financières, à obtenir un titre de propriété du terrain vague. Il parvient à s'enrichir et à y faire construire une immense tour en pierre noire, qu'il fait nommer la Sanders Dark Tower. De là il arrive à s'emparer du pouvoir aux USA, qu'il transforme en dictature ayant pour seul but la production de richesse pour le leader suprême, Sanders.

Dix jours avant le début du scénario, Mr. Cho décède (par l'action de Victor Sanders). Il lègue tout ce qu'il possède, ainsi que son secret, aux seules personnes à qui il fait suffisamment confiance, les PJs.

Un jour avant le début du scénario: les PJs sont conviés à recevoir leur héritage: le restaurant et un DVD où il leur explique tout (la guerre secrète, le Monde Inférieur, l'importance de la jonction 1969, etc.) et les pousse à se rendre dans le monde souterrain. Les PJs fêtent la mémoire de leur ami en se prenant une cuite, en regardant la cassette et avant d'aller dans le Monde Inférieur. Ils sont tellement saouls qu'ils abandonnent le DVD (et le lecteur portable que Mr. Cho avait fourni avec) près de l'entrée du Monde Inférieur et rentrent chacun chez eux.

Le premier jour du scénario: Les PJs se réveillent avec une horrible gueule de bois. Le monde vient de subir un glissement temporel à cause des actes de Victor. Les PJs sont le seul espoir de revoir le monde redevenir normal. Pour cela, ils doivent retourner dans le passé par le restaurant de Mr. Cho et empêcher Victor de changer le monde (et accessoirement venger Mr. Cho).

## Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI DANS LE ROYAUME DE NEW YORK

*« Une sonnerie stridente vous réveille brutalement. Vous vous redressez péniblement dans vos lits, la tête douloureuse. Les souvenirs de la soirée de la veille sont flous dans votre esprit. En quittant vos lits et en observant vos chambres, un sentiment d'étrangeté vous envahit »*

Les PJs s'éveillent chacun dans une petite chambre de 3 mètres sur 2 contenant un petit lit étroit, une chaise, une table et un évier. Dès qu'ils quittent leur chambre (elles sont situées les unes à côté des autres) ils se retrouvent dans un couloir très long où de nombreuses personnes s'agitent dans tous les sens. La plupart se dirigent vers ce qui semble être des douches. Si les PJs essaient d'engager la conversation avec une des personnes présentes dans le couloir, celle-ci ne fera que leur dire de se dépêcher pour ne pas être en retard au travail. Tous ont l'air terrorisé.

Les PJs se trouvent à Brooklyn Est, dans un immense bâtiment qui ressemble beaucoup à une cité universitaire.

Les PJs ne se souviennent de pas grand chose de leur soirée de la veille, à part qu'ils se sont rendus au restaurant de Mr. Cho pour rendre hommage à sa mémoire, qu'ils ont beaucoup bu et qu'ils ont fait quelque chose de bizarre dans une « cave » du restaurant.

La seule piste pour les PJs est donc de tenter d'aller au restaurant de Mr. Cho, situé dans Brooklyn Ouest, au coin de la 53ème rue et de la 4ème avenue.

## NEW YORK RELOADED

Brooklyn est transformé en une immense cité dortoir. Les 25 millions d'habitants de New York s'entassent là dans des bâtiments gris où chacun ne dispose que d'une petite chambre individuelle de 3 m sur 2. Tout semble gris et la pollution qui plane sur la ville ne fait rien pour améliorer cette impression. Les seules personnes à circuler en dehors sont les policiers en patrouille qui passent régulièrement devant chaque immeuble.

Le quartier de Manhattan est principalement réservé à la population aisée et aux quartiers d'affaire. Encore plus que dans notre réalité, ce quartier est principalement composé de gigantesques tours de verre et d'acier.

La monnaie qui a cours dans cette version de New York arbore l'effigie de Sanders et n'aura donc pas cours ailleurs.

## PARFOIS ON FERAIT BIEN DE NE PAS SE LEVER

Le voyage vers le restaurant ne sera pas aussi simple que les PJs le pensent. La civilisation créée par Victor Sanders est excessivement policée. Tous les citoyens ont un planning très précis qu'ils sont obligés de suivre. Il ne leur est, par exemple, pas possible de prendre le métro pour une destination qui n'est pas prévue par leur planning et tout écart de conduite est empêché par une intervention des Agents. Les PJs peuvent aller vers le restaurant soit en métro, soit à pied.

S'ils s'y rendent à pied, il leur faudra environ 1h30 en marchant d'un bon pas. Au bout de 20 minutes, une patrouille de police, composée de 6 hommes, viendra les questionner pour leur demander ce qu'ils font là et pourquoi ils ne sont pas à leur travail.

S'ils prennent le métro, ils seront interceptés à la sortie du métro par une patrouille de 6 policiers.

S'ils tentent de voler une voiture, ils seront pris en chasse par la police.

Dans tous les cas, les policiers se montrent brutaux, peu avenants et ne feront preuve d'aucun ménagement envers les PJs. Si les joueurs résistent, les policiers n'hésitent pas à ouvrir le feu. Les PJs ne devraient avoir aucun mal à les éliminer, mais alors plusieurs équipes de policiers seront lancées à leurs trousses. A moins que les PJs ne se montrent particulièrement discrets, les autorités mettront les gros moyens pour les arrêter (hélicoptères, équipes de choc, etc.). Les forces de police semblent toujours savoir où les trouver (en fait, ils ont des traceurs intégrés à leurs vêtements). Le but est de faire monter la pression en leur donnant l'impression que la police est partout et toute puissante. Les PJs ne devraient avoir aucun moment pour se reposer. A chaque instant, les joueurs entendront des sirènes de police. Ils doivent avoir l'impression qu'il y a un policier à chaque coin de rue et que des dizaines d'engins divers patrouillent à leur poursuite.

Durant toute leur traversée de Brooklyn, ils remarqueront un grand nombre d'affiches montrant Sanders devant la Sanders Dark Tower avec divers slogans de propagande (du style: « Sanders protège votre avenir », « Les rebelles sont partout, n'hésitez pas, contactez l'office Sanders pour l'Education », « Parce que la paix est ce que nous voulons tous. », avec toujours l'adresse de la Sanders Dark Tower).

Les habitants de ce New York sont très apathiques et craintifs. Ils n'aideront aucunement les joueurs, quoique ceux-ci puissent leur promettre et pourront même les dénoncer si ils les voient faire quelque chose d'illégal ou de dangereux.

## LA SANDERS DARK TOWER

La Sanders Dark Tower est la plus grande tour de Manhattan (elle culmine à 650m), elle abrite l'élite des forces armées américaines et les appartements privés de Victor Sanders. Il s'agit d'une grande tour en pierre, verre et métal noir, constamment entourée de militaires en arme. Des hordes d'hommes d'affaire en costume sombre y entrent et en sortent à toute heure de la journée et de la nuit. La seule possibilité d'y entrer, si l'on ne possède pas de badge d'habilitation, est de se rendre au « Bureau de la Cohésion Sociale » qui permet à tout un chacun de dénoncer son voisin. L'accès au bâtiment se fait après de multiples contrôles de sécurité (entre 30 min et 2h30 d'attente selon le moment de la journée).

Dans cette version de New York, le restaurant de Mr. Cho est désaffecté. Il semble à l'abandon depuis plusieurs années, des planches bloquent chaque fenêtre et la porte

d'entrée. Dès que les PJs seront entrés dans le restaurant, plusieurs voitures de police arriveront devant l'édifice, sirènes hurlantes et gyrophares allumés. Une voix amplifiée par un mégaphone leur demandera de sortir les mains sur la tête, sous peine d'être abattus. L'intérieur du restaurant est encombré de cartons et d'objets renversés. Les PJs devraient mettre plusieurs minutes à accéder à la trappe vers le Monde Inférieur et pendant tout ce temps, les policiers à l'extérieur ouvriront le feu sur le pauvre restaurant, faisant voler en éclat tout ce qui est à hauteur d'homme. Au moment où le dernier PJ franchira la trappe, une roquette fera voler en éclat le restaurant.

## SONT GROSSES LES MOUCHES ICI !

En entrant dans le Monde Inférieur, les PJs tombent sur ce qui semble être les restes d'une fête monumentale (cannettes de bières, bouteilles de vin, restes de repas, etc.) Au milieu des débris, les PJs trouveront le lecteur DVD portable que leur avait laissé Mr. Cho. (fournissant les informations concernant le Monde Inférieur, la jonction vers 1970, Sanders, etc.).

La région du Monde Inférieur que les PJs vont devoir traverser est un dédale de couloirs sombres. Les murs, qui semblent taillés à même la roche, sont couverts de symboles étranges et suintant d'un liquide verdâtre et nauséabond. Le sol inégal est couvert d'immondices et de déjections diverses. Des patrouilles de démons circulent dans le coin à la recherche de victimes à torturer. Ils ne sont pas très costauds mais ils sont très nombreux (ils se déplacent par groupe comprenant au moins 2 démons par joueurs). Les joueurs devront se montrer discrets ou très persuasifs pour ne pas avoir à se battre pendant tout le temps de la traversée du Monde Inférieur. Au bout d'une demi-heure de marche, si Lu Peng est là pour les guider ou si il pensent à demander plus ou moins gentiment aux démons du coin, ils arriveront à la porte vers la jonction 1970.

Sanders y a placé deux démons. (assez costauds et bien armés). Les PJs ne devraient malgré tout pas avoir trop de mal, mais le fait de les éliminer avertira immédiatement Sanders qui enverra ces hommes d'élite aux trousse des joueurs. S'ils se montrent discrets, ils gagneront un peu de temps pour le prochain acte.



## NEW YORK 1970

La ville est bourrée de hippies qui manifestent contre la guerre du Vietnam et demandent aux passants un peu d'argent. Dans les boîtes de nuit, les DJs noirs passent du funk toutes les nuits. La police disperse, parfois violemment, les manifestations contre la guerre ou contre la ségrégation et les regroupements de hippies.

Les PJs auront une impression d'énergie et vie après le monde gris de la jonction précédente.

## CETTE ANNEE LA !

Les joueurs débouchent vers 2h00 du matin au début de l'été 1970 dans les toilettes d'un night-club huppé de Soho. Si les PJs ne sont pas très présentables (ce qui devrait être le cas) suite à leurs combats et à leur parcours à travers le Monde Inférieur, les videurs viendront leur demander « gentiment » de quitter la boîte. A partir de là, plusieurs solutions s'offrent à eux :

- Se rendre là où se trouvera la Sanders Dark Tower.
- Se renseigner sur le futur emplacement de la SDT.
- Chercher Victor Sanders.
- Se rendre au restaurant de Mr. Cho.

## COPAIN !!!

Si les PJs n'ont pas été suffisamment discrets pendant la précédente scène, Sanders enverra à leur trousse un « Terminator », une créature démoniaque bourrée de systèmes arcanotechnologiques et armée jusqu'aux dents. Il pourra apparaître aux moments creux de l'enquête de leurs investigations pour relancer l'ambiance. Il a deux missions : protéger Sanders de la jonction 1970 et éliminer les PJs.

Le « Terminator » essaiera dans un premier temps de se montrer discret mais s'il voit que cela ne mène à rien, il n'hésitera pas à employer les gros moyens (pouvoirs voyants, explosifs, etc.).

## Y AVAIT PAS UNE GRANDE TOUR ICI ?

Si les PJs se rendent à l'emplacement de la future Sanders Dark Tower, ils tombent sur un terrain vague couvert de fleurs sauvages et occupé par des hippies. Ces derniers occupent le terrain depuis déjà quelques mois et ne font rien de plus que manger, chanter, profiter de la vie et expérimenter des drogues plus ou moins bizarres. Ils sont très sympathiques, mais sont pour la plupart tellement

imbibés de drogue qu'ils sont incapables d'avoir un discours cohérent plus de deux minutes. Parmi ceux qui sont malgré tout assez clairs pour communiquer, personne ne sait qui est Sanders mais si les PJs leur demandent, ils leur diront sans problème qu'il y a de cela 10 jours un homme étrange (petit, vêtu de blanc, l'air pas très amical) accompagné de deux énormes gardes du corps est venu poser plein de questions sur le terrain vague. Il a dit qu'il reviendrait bientôt mais il n'est pas repassé ce dont les hippies sont très contents.

Si les PJs se renseignent sur le terrain vague (en allant au cadastre par exemple), ils apprennent que le terrain appartient à un certain Théodore Matizioni.

Cet homme est officiellement le propriétaire d'une petite laverie de Little Italy et, officieusement, un des pontes de la Mafia.

Accéder à Matizioni ne sera pas une tâche aisée, car il se cache actuellement, terrorisé par Sanders. Les PJs devront soit faire usage de la force auprès de ses sbires (qui s'occupent entre autre de la laverie), soit leur faire comprendre qu'ils connaissent Sanders. Dans les deux cas, ils seront emmenés jusqu'à un vieux bâtiment délabré où Matizioni se cache en attendant la signature de l'acte de vente.

Matizioni est un mafioso de l'ancienne génération, respectueux de la parole donnée et profondément croyant. Sa seule réelle peur est liée à tout ce qui touche au surnaturel et surtout à l'enfer où il craint de finir. Il a été terrorisé par les pouvoirs de Sanders, qu'il associe à l'enfer et au démon. La meilleure façon pour les joueurs d'en apprendre plus et de le convaincre de les laisser intervenir est de jouer sur cette peur, en lui promettant les tourments de l'enfer si il ne les aide pas. Il a peur des pouvoirs de Sanders mais il sera beaucoup plus effrayé si il est persuadé qu'un envoyé de l'enfer est venu le chercher, par exemple. Si les PJs sont suffisamment convaincants, il acceptera même de mettre ses hommes à leur service.

Dans la réalité « normale », il aurait dû vendre son terrain au gouvernement américain suite à une intervention discrète de la CIA. Dans la réalité actuelle, Victor Sanders est venu et l'a convaincu de lui vendre le terrain en lui montrant ses pouvoirs de sorcier et en menaçant sa famille. La vente doit être confirmée chez un notaire deux jours après l'arrivée des joueurs.



## PLUS CA CHANGE, MOINS CA CHANGE

### MR. CHO

Mr. Cho est un vieux chinois, gérant d'un petit restaurant de Brooklyn. Petit homme chauve à la bouille ronde, il semble avoir une soixantaine d'années. Il se montre toujours très affable et très poli. Bien qu'il ait toujours vécu aux USA, il parle avec un accent chinois à couper au couteau et ajoute des « honorable » et des « humble » à toutes ses phrases. Il cache une intelligence profonde et une maîtrise des arts martiaux avérée derrière son côté de caricature de chinois et son sourire constant. Grâce à sa connaissance du Monde Inférieur, il a accès à de nombreuses ressources en armes, argent et autres matériels.

Il n'interviendra par contre pas directement dans les affaires des PJs pour des raisons d'« éthique karmique ».

Si les PJs vont au restaurant de Mr. Cho, ils auront l'impression que malgré les 40 ans qui les séparent de leur époque, tout est pareil. Mr. Cho a l'air toujours aussi âgé, le restaurant semble aussi poussiéreux et les recettes toujours aussi succulentes.

Mr. Cho les accueillera comme des amis, même si il ne se souvient pas d'eux. Il leur proposera son aide, se renseignera sur leur mission et pourra leur fournir support matériel (arme, vêtements, papiers, etc.) et informations diverses.

Si les PJs leur expose la situation, il pourra expliquer que Victor Sanders ne pourra profiter du « point de rupture » que si il en est le légitime propriétaire, il suggérera donc de se renseigner sur l'actuel propriétaire du terrain devant abriter la Sanders Dark Tower et d'empêcher la vente. Il pense que le mieux serait même de s'arranger pour que le terrain soit vendu à l'organisation qui en est propriétaire dans le monde des PJs (c'est à dire l'ONU).

Si les PJs ont des questions sur le fonctionnement du Chi et des jonctions, il pourra leur expliquer tout ce qu'il sait (en gros tout ce qui est indiqué dans le livre de base).

## DU FOIN DANS UNE MEULE D'AIGUILLES

Les PJs n'ont pas beaucoup de pistes pour se lancer à la recherche de Victor Sanders. De plus, ils ne connaissent personne ici, à part Mr. Cho.

Par contre, s'ils consultent les journaux (ou s'ils ne le font pas et qu'ils ont contacté Mr. Cho, ce dernier le fera pour eux), ils entendront parler à nouveau de Victor Sanders. En

effet, ce dernier, sûr de lui et lancé dans son délire mégalomane, va faire parler de lui. Le jour où les joueurs arrivent, il intervient pendant un débat sur la guerre du Vietnam avec le président Nixon. Il a annoncé la fin de ce « modèle social qui favorise la guerre et la violence ». Il a été très remarqué car il a longuement empêché le président de parler et quand les vigiles ont voulu intervenir, il a disparu (voir annexe).

Les PJs peuvent essayer de contacter l'auteur de l'article pour avoir des informations sur Sanders. Il s'agit de Eric Skeeter, un pigiste du New York Times (pour information, Sanders l'a choisi parce qu'il est l'ancêtre d'un de ses hommes de mains). Il est l'archétype du journaliste, sûr de lui, toujours à fouiner et essayer de soutirer des renseignements. Il refusera de répondre aux PJs jusqu'à ce qu'ils lui fournissent une histoire crédible pour expliquer pourquoi ils s'intéressent à Sanders.

Si les PJs se montrent convaincants, en lui fournissant des informations sur les projets de Victor et en lui promettant de partager les résultats de leurs investigations avec lui, le journaliste leur indiquera qu'il l'a rencontré au Waltdorf Astoria.

A l'hôtel, en échange de quelques dollars, ils pourront apprendre que Sanders a demandé de faire suivre son courrier à un appartement de Manhattan.

Si les PJs se rendent à l'adresse fournie, ils tomberont sur un appartement chic, très richement meublé. Sanders n'est pas présent, mais une douzaine de ses hommes sont là, armés et prêts à en découdre. Après les avoir éliminés, les PJs pourront fouiller l'appartement. Ils y trouveront divers plans faits par des architectes pour la Dark Tower, des études « feng-shui » sur le terrain de l'UN Plaza et un papier indiquant un rendez-vous avec un notaire, le 18 juin à 17h00.

## IT'S THE FINAL COUNTDOWN

Si les PJs se débrouillent bien ils devraient avoir une journée pour préparer un assaut lors de la signature du contrat de vente chez le notaire. Les bureaux du notaire se situent dans un des buildings du Upper West Side, au 117<sup>ème</sup> étage.

Selon la situation les PJs devraient soit arriver avec Matizioni, soit faire une entrée en force dans les bureaux.

Si les PJs n'arrivent pas avec Matizioni, les moyens d'entrer dans le bâtiment sont nombreuses, par exemple en entrant par les conduites d'aération ou en se faisant passer pour des gens de l'entretien.

Lorsque les PJs seront à moins de 15 mètres de Sanders, ce

dernier les détectera grâce à ses dons de voyance, et ordonnera à ses hommes de les abattre, il tentera de s'échapper par le toit où un hélicoptère l'attend.

Si les PJs sont alliés avec Matizioni, les hommes de ce dernier occuperont les démons et les PJs devraient ne pas avoir trop de mal à poursuivre Sanders. Sinon, ils devront terrasser un grand nombre d'hommes de main de Matizioni et de Sanders avant de pouvoir se lancer à sa poursuite.

La pièce où se déroule la fusillade est assez petite et ne laisse pas beaucoup de place pour les acrobaties.

Pour rejoindre le toit, les PJs peuvent passer soit par la baie vitrée (comme Sanders) si ils ont un moyen de voler, soit par les escaliers, soit pour les plus paresseux (et ils arriveront trop tard) par les ascenseurs.

Une fois sur le toit s'ensuivra une bataille homérique. Chaque round 5 démons entrent par l'un des accès au toit (oui il en a beaucoup à son service). Sanders tente de grimper dans l'hélicoptère, tout en canardant les PJs avec des effets de blast. Au bout de 5 rounds de combat, il décolle. Si les PJs font suffisamment de dégâts à l'hélicoptère, il tombera dans la baie et disparaîtra dans les flots.

## ÉPILOGUE

Dès que les PJs auront vaincu Sanders, les démons cesseront d'arriver et s'évaporeront (leur contrat est fini à cause de la « mort » de Victor Sanders). Mr. Cho arrivera alors pour les guider par les escaliers vers la sortie du bâtiment. Quelques minutes après, la police envahira le toit de l'immeuble (hélicoptères, unités du SWAT, etc.).

Mr. Cho emmènera nos héros vers son restaurant où il leur fera ses adieux. Ils devront retourner vers leur jonction via la porte du restaurant. Là, ils se retrouveront dans le restaurant intact, avec pleins de clients attendant à la porte.



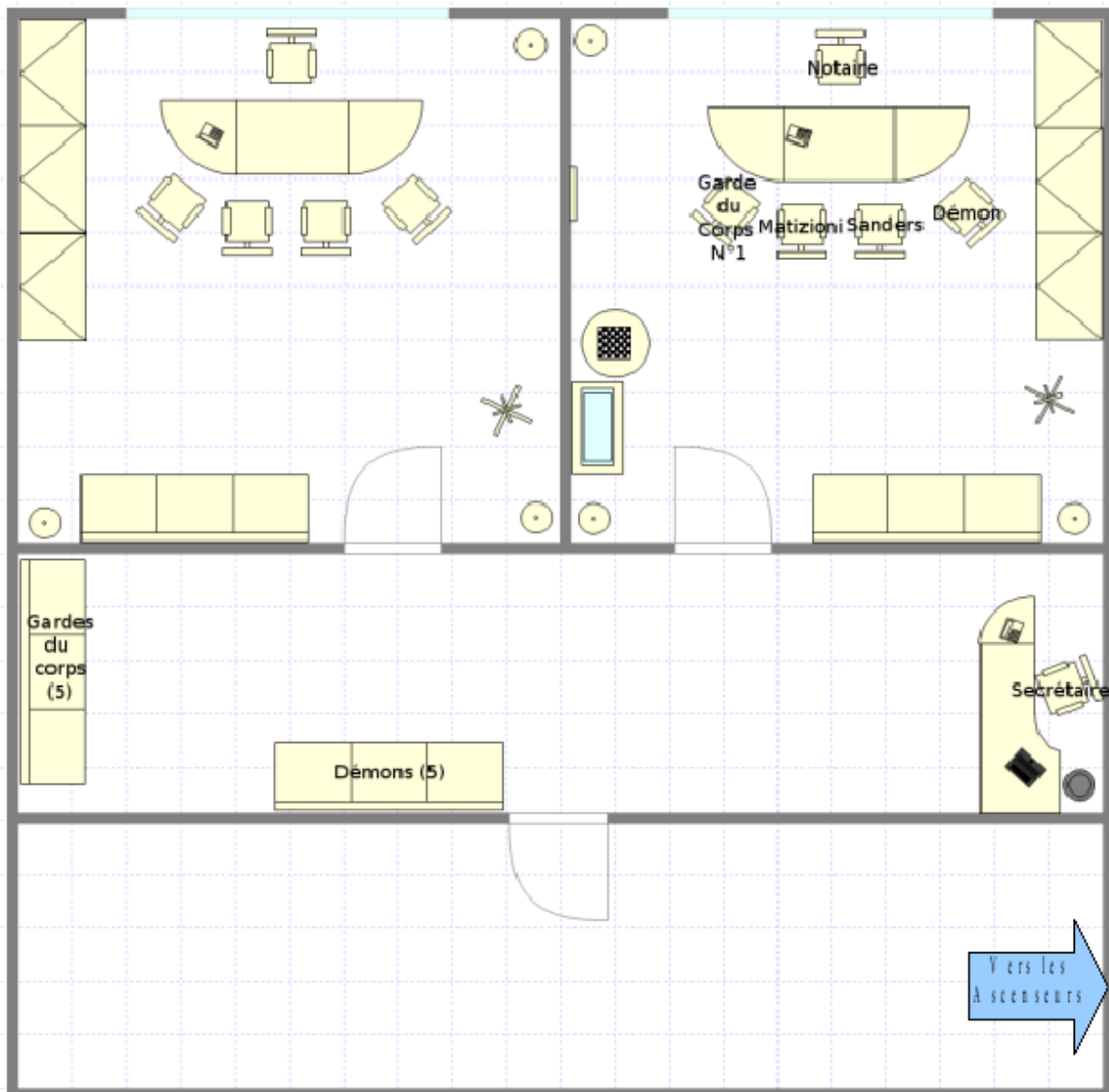
## LES AIDES DE JEU



## LE DVD

Le lecteur de DVD qui contient le message de maître Cho est très endommagé et vous ne parvenez à comprendre que les phrases suivantes :

« Salut les enfants, si vous avez ce message c'est que je serais... [Bruit incompréhensible]... Le monde est dirigé par le Chi, et qui contrôle le Chi contrôle le monde. Plusieurs factions se battent pour dominer tous les sites fengshui qui permettent d'agir sur le Chi.... [Bruit incompréhensible]... existe un monde reliant les différentes époques. Une entrée de ce monde se trouve sous une trappe dans la cuisine de mon humble restaurant. ... [Bruit incompréhensible] ... nouvelle jonction, donnant sur les années 70 vient de s'ouvrir. Cette jonction contient ce que j'appellerai un point de rupture. Si quelqu'un s'empare de ce point de rupture, il pourrait faire basculer le monde vers le chaos. ... [Bruit incompréhensible]... devez surveiller le passage. Je pense qu'il se refermera bientôt. ... [Bruit incompréhensible] ... venir me voir dans mon resto. J'essaierai de vous aider... [Bruit incompréhensible] »



Le bureau du notaire est richement meublé, avec une grosse moquette blanche et sur les murs un papier à motif gris. Dans l'entrée, en face du bureau de la secrétaire, deux banquettes en moleskine accueillent les hommes de mains de Sanders et de Matizioni. Dans le bureau en lui-même, Sanders et Matizioni sont chacun accompagné par un garde du corps.

Le couloir se prolonge à droite sur une dizaine de mètres jusqu'à une série d'ascenseurs et un escalier de secours.