

# MISPLACED CHILDHOOD

## misplaced childhood

Ce scénario est destiné à être joué avec le jeu *Conspirations* mais peut être adaptable à n'importe quel univers de manipulation un peu déjanté. Ce scénario a été initialement écrit par **Scott Daniel** et est disponible sur le site [www.lareau.org/onte.html](http://www.lareau.org/onte.html).

"Maman ?" Matt Freeman se leva lentement de table. La musique et l'ambiance du Sad Mary's tournoyait autour de lui, sans y prendre garde.

"Euh, quoi ?" répondit la femme à qui s'adressait Matt. Celle-ci était de taille moyenne, habillée de vêtements provocants et ses cheveux étaient blonds décolorés. Elle commença lentement à s'éloigner de la table.

Matt continuait à la dévisager. La femme qui se tenait devant lui était sa mère. Elle s'était juste approchée de sa table et lui avait demandé s'il était intéressé par une petite aventure d'un soir. Comment pouvait-elle être ici ? Sur cette île ? Matt ferma les yeux un instant mais elle était toujours là lorsqu'il les ouvra, paraissant confuse et indécise. Bien sûr, ses vêtements étaient différents. Elle portait également un maquillage à effrayer tout un laboratoire de lapins. Mais c'était elle sans aucun doute possible.

Au bout d'un moment, Matt rassembla toute sa volonté pour faire franchir ces quelques mots à la barrière de ses lèvres. « *Que... Que fais-tu ici ?* » L'unique chose qui lui venait à l'esprit. Lentement, l'image se fraya un chemin dans son esprit. Elle était jeune. Elle ne paraissait certainement pas faire ses 50 printemps. En fait, elle ne semblait pas avoir plus de 30 ans. Mais cela ne changeait en rien le fait que c'était bien Sarah Freeman qui se tenait devant lui.

"*Est-ce qu'on se connaît ? Je ne crois pas qu'on se soit déjà rencontré. Euh, oublies moi, d'accord ?* » Elle continua à reculer lançant des regards affolés à

gauche et à droite à la recherche d'un échappatoire. Matt contourna la table pour la suivre.

"*Non ! Attends*" cria Matt "*Comment peux-tu être là ? Qui es tu ? Tu ne me reconnais donc pas ?* » Les questions commençaient à fuser d'elles mêmes. Comment sa propre mère pouvait ne pas le connaître ? Comment pourrait-elle être sa mère ? Il s'arrêta, et se reposa cette dernière question : Comment cette femme, devant lui, pouvait être sa mère ? Il n'en n'avait aucune idée car Sarah Freeman était morte dans un accident de voiture en 1992 à l'âge de 53 ans...

### LES FAITS

La scène ci-dessus, ou une très similaire à celle-ci, introduit le scénario à propos d'un jeune homme perdu et bouleversé. Matt Freeman se voit comme un homme typique de 35 ans qui travaille comme garçon de café au Sequin tout en économisant assez d'argent pour entrer à l'université. Il est en fait âgé de seulement 7 mois. Il est le prototype d'une nouvelle espèce créée par les Pharaons pour remplacer l'actuelle race incontrôlable de mutants humains.

NdT : Le terme Renégat est la traduction de Quisling, littéralement « Traître » en anglais.

Depuis ces quelques dernières années, les oppenheimers Renégat ont développé une nouvelle espèce d'humain susceptible d'être contrôlée plus facilement que les mutants humains. Une fois qu'ils auront corrigé les « bugs » du nouveau modèle, les Pharaons prévoient d'éliminer la race humaine actuelle et de tout recommencer avec la toute nouvelle race modifiée. Le déroulement de l'opération pourrait s'étirer bien entendu sur plusieurs séries. Ce scénario sera orienté spécifiquement sur les expériences d'un des premiers prototypes de la nouvelle espèce : Matt Freeman.

Les scientifiques Renégat l'ont conçu avec l'apparence d'un adulte, 7 mois auparavant. Suite aux premiers tests en laboratoire, ils ont décidé de le lâcher dans le monde réel afin de pouvoir étudier ses réactions dans un environnement moins contrôlé. Les scientifiques ont créé la personnalité de Matt Freeman et ont implanté des souvenirs et une personnalité dans le cerveau de leur prototype. Afin de rendre les souvenirs crédibles, ils ont décidé de filmer les parties majeures de cette reconstruction dans le but de les utiliser comme base pour les implants. Les agents Renégat ont engagé des acteurs de Vertige pour jouer les membres de sa famille, en leur faisant croire qu'ils jouaient pour un téléfilm appelé Misplaced Childhood. Les acteurs n'ont jamais vu le film à la télévision si bien qu'ils imaginent que le projet a été enterré et ils sont retournés à leur vie.

Entre-temps, les scientifiques Renégat se sont arrangés pour obtenir un travail à Matt comme garçon de café au Sequin. L'environnement leur a donné l'opportunité d'observer de quelle manière il répondait aux ordres et servait les autres, et cela leur a permis également de générer diverses situations artificielles pour tester les réactions de leur sujet. Matt est serveur au Sequin depuis 3 mois. La nuit avant le début de ce scénario, un autre serveur demanda à Matt de le remplacer. Bien entendu, Matt accepta.

Pour compenser les heures supplémentaires, le patron de Matt lui donna sa journée du lendemain. Après sa partie de tennis habituelle, un de ses partenaires demanda à Matt si celui-ci voulait bien l'accompagner au Sad Mary's. Ne connaissant pas l'endroit, Matt accepta. Sur place, une serveuse/prostituée s'appelant Monica Lisbon fit des propositions à Matt et à son partenaire de tennis. Monica était l'actrice qui interprétait Sarah Freeman dans « Misplaced Childhood » ; raison pour laquelle Matt crut reconnaître sa mère.

Tandis que le scénario progresse, le monde de Matt s'écroule petit à petit. Les PJs peuvent influencer l'histoire de plusieurs manières (Voir « La supercherie » ci-dessous). Après quelques temps, l'équilibre mental de Matt l'abandonne petit à petit. Dès que les agents Renégat qui le surveillent réalisent que leur expérience a échoué, ils enlèvent Matt et font disparaître tout ce gâchis.

## LA SUPERCHERIE

Les PJs peuvent intervenir dans ce scénario à différents points de vue. Ils peuvent travailler tous ensemble ou vous pouvez mettre certains d'entre eux en compétition dans la découverte de ce qui se trame et dans la décision à prendre

quand au futur de Matt. Plusieurs options pour impliquer les PJs sont présentées ci-dessous :

- Si les PJs sont altruistes ou d'un naturel curieux, Monica Lisbon cherche à obtenir leur protection contre un illuminé délirant persuadé qu'elle est sa mère. Alors que certains PJs tenteront d'éliminer bêtement Matt, d'autres chercheront à enquêter sur ses affirmations. Bien entendu, si les PJ se bornent à supprimer Matt, les Renégat voudront savoir le pourquoi et les PJ auront intérêt à leur fournir les bonnes réponses.
- Le « patron » de Monica engage les PJs pour comprendre ce qui se passe avec ce dingue qui poursuit une de ses filles. Présentez le patron de Monica comme un type douteux et écoeurant mais pas totalement perversi.
- Les PJs sont des agents Renégat affectés à la surveillance de Matt et chargés de le récupérer si « quelque chose d'inhabituel » se produit. Si vous utilisez cette organisation, vous pourriez faire intervenir les autres agents Renégat dans ce scénario, peut-être comme une faction Renégat opposée.
- Les PJs connaissent déjà Matt (parce que vous l'aurez adroitement et subtilement glissé dans les scénarii précédents) et il viendra leur demander leur aide.
- Des gardes de la sécurité du terminal tout en muscles encerclent les PJs et les accusent de vouloir éviter la Douane (laissez tomber le fait qu'ils viennent juste de terminer leur entretien). Les gardes escortent les PJs jusqu'à Deborah Grierson qui leur demande d'enquêter sur Matt. Celui-ci n'aurait pas été enregistré au service de l'immigration. Elle explique que les coupes dans les budgets l'obligent à recourir aux touristes tentant de contourner la Douane pour résoudre les affaires courantes.
- La Conspiration de votre choix est persuadée que Matt est un informateur au service de Thuan Tram et ils engagent ou désignent les PJs pour enquêter sur la relation pouvant exister entre Matt et Than.

## LES PERSONNAGES

Ici sont présentés les personnages qui constituent le cœur du scénario. Si les PJs commencent à s'intéresser à une personne qui n'est pas décrite dans ce chapitre, considérez que cet individu peut éventuellement détenir quelques informations sur Matt et sa véritable nature. Par exemple, si les décident de consacrer beaucoup de temps pour interroger les collègues de Matt au Sequin, vous pourriez décider qu'un des serveurs a vu, une fois, Matt entrer dans un état catatonique. Ou peut-être qu'un informateur Renégat surprendra les PJs posant des questions et soudainement, des gens se mettront à filer les PJs où qu'ils aillent. Ne facilitez pas la tâche aux joueurs mais ne les laissez pas dans l'impasse.

-----MATTHEW-FREEMAN-PROTOTYPE-DEBOUSSOLE-----

Matt Freeman se rappelle avoir grandi dans une petite ville paisible appelée Chestnut Hill dans le Missouri. Il avait une mère et un père ainsi qu'un petit frère odieux qu'il surnommait « Spud ». Il se souvient avoir eu une fête inoubliable pour ses 12 ans, ça doit faire 25 ans maintenant. Dans l'album conservé dans son appartement, il a gardé quelques uns de ses vieux carnets de notes du collège de Chestnut Hill (il avait principalement des B avec en de rare occasion des A et des C).

Le monde de Matt a été bouleversé le jour où ses parents ont été tués dans un accident de voiture 4 ans auparavant. Son frère s'est barré pour vivre avec ses grands-parents mais Matt, lui, est venu sur Al Amarja pour tenter de poursuivre ses études. A présent, il travaille comme serveur au Sequin essayant d'économiser assez d'argent pour entrer à l'Université D'Aubainne. A dire vrai, Matt ne sait pas ce qui l'a décidé à choisir Al Amarja plutôt par exemple que la Sibérie. Il n'y a jamais vraiment réfléchi.

Le problème avec tout ça, et c'est ce que les joueurs devront découvrir, c'est que rien n'est vrai. Les Oppenheimers Renégat ont créé Matt ainsi ses souvenirs et sa personnalité dans un laboratoire secret quelque part à Vertige. Ils l'ont conçu comme un être d'habitudes, quelqu'un qui ne pose jamais de questions agaçantes (telle que « Qu'est-ce que je veux faire de ma vie ? »). Matt est juste heureux de coopérer, de travailler comme serveur et de se conforter dans sa petite routine préfabriquée. C'est un train-train très méticuleux et cela comprend ce qui suit (sentez vous libre dans rajouter bien évidemment) :

- **Tous les jours excepté le lundi** – Début du travail au Sequin à 11h00 et fin de son service à 21h00.
- **Lundi** – Fait ses courses, paie ses factures et nettoie son appartement.
- **Mardi et jeudi** – Travaille ou joue au tennis à la Salle de Sport Pégasus dans le Barrio des Ailes Brisées de 9h00 à 10h30.
- **Mercredi et samedi** – Coupe de cheveux au Than Tram's Barber Shop dans le Barrio des Ailes Brisées de 8h00 à 10h30.
- **Vendredi** – Fais sa lessive et le repassage dans la matinée
- **Dimanche** – Assiste à la messe du matin et passe en confession au Temple de la Divine Expérience (Matt est catholique).

Matt n'aime pas s'écarter de son planning bien que quelques changements mineurs ne le bouleversent pas. Il est particulièrement intransigeant, par contre, à ne jamais manquer sa séance chez le coiffeur ou la confession du dimanche.

La personnalité de Matt est comme un tableau impressionniste. De loin, ou en jetant un coup d'œil rapide, le tableau semble être un paysage tout ce qu'il y a de plus ordinaire. De plus près, pourtant, la peinture commence à devenir plus floue, jusqu'à vous laisser entrevoir quelques tâches de couleur. De la même façon, les souvenirs de Matt et ses caprices sont plus un assemblage de pièces disparates qu'une réelle personnalité. Durant la première partie du scénario, jouez Matt comme un jeune homme sympathique, terriblement ordinaire qui est projeté dans des circonstances inhabituelles. Lorsque les joueurs le connaîtront un peu mieux, laissez filtrer quelques incohérences dans sa vision du monde et sa vie en particulier. Par exemple, Matt n'a aucun plan de carrière, n'a jamais réellement réfléchi à propose de la religion, n'a jamais eu de petite amie et ignore beaucoup de petits détails de la vie en général (« Chevrolet ? Qu'est-ce c'est ? C'est français ? »). Ses amis les plus proches sont ceux avec qui il joue au tennis.

Après l'avoir testé pendant plusieurs mois dans un laboratoire, les scientifiques Renégat lui dégotent un job de serveur au Sequin. Cela leur donne une chance de pouvoir observer de quelle manière il obéit aux ordres. Ils peuvent également générer des situations particulières afin d'analyser ses réactions. Pour s'assurer de ne pas « perdre » leur expérience, ils ont installé 2 mesures de sécurité. La première est un système de pistage implanté dans l'avant-bras de Matt qui permet aux agents Renégat de savoir à tout moment où se trouve celui-ci (Ah, les miracles du système de navigation par satellite). La seconde, Matt peut devenir catatonique si un mot-clé lui est psychologiquement délivré. Dans ce cas, Matt stoppe tout ce qu'il est en train de faire et reste immobile ou s'assoit. Il peut être déplacé, guidé ou rester assis mais il n'est plus mentalement conscient. Il ne peut pas se réveiller tant que le mot-clé n'a pas été délivré une nouvelle fois.

Les agents Renégat réalisent à un check-up minutieux sur Matt 2 fois par semaine. Than Tram, le coiffeur de Matt, délivre le mot-clé à chacune des séances et réalise un examen physique détaillé. Il vérifie le dispositif de pistage, l'état de santé général de Matt et lui administre des traitements spécifiques s'il en a reçu l'ordre. Il coupe ensuite les cheveux de Matt et prononce le mot-clé une seconde fois. Tout ce dont se souvient Matt est une séance de coiffure vaguement agréable. En fait, si Matt est contraint d'entrer en catatonie à une quelconque autre occasion, son seul souvenir sera une coupe chez le coiffeur dès son réveil. Le seul moyen pour les PJs de découvrir le mot-clé psychique est d'être eux-mêmes psychiquement actif et de « surprendre » le mot-clé. Choisissez un mot-clé aussi amusant que vous le souhaitez.

Bien que ses souvenirs semblent démontrer le contraire, Matt n'est en fait âgé que de 7 mois. Il est naïf et n'est pas émotionnellement stable pour affronter les situations bizarres. Même avec les PJs à ses côtés, les chances pour Matt de sortir de ce scénario indemne tant sur le plan physique que mental sont minces. A partir du moment où il commence à être suffisamment perturbé au point de ne plus suivre son planning hebdomadaire, les agents Renégat réalisent que quelque chose cloche et récupèrent dès que possible leur prototype défaillant. Si les PJs l'aident d'une manière ou d'une autre à échapper à ses poursuivants, ils devront ensuite décider ce qu'ils vont faire de lui car Matt est absolument incapable de prendre une décision le concernant.

Ressemble à un Américain, 1,73m, cheveux bruns courts, pas de signes distinctifs. Matt a le poids idéal et une excellente condition physique. Il porte un smoking lorsqu'il travaille au Sequin et des jeans et t-shirts le reste du temps. Il n'a pas de nombril. En apparence il paraît avoir 25 ans mais il n'est âgé que de 7 mois.

**Langue :** Anglais, Patois Al Amarjien

**Adresse :** Sequins (quand il travaille); 83D Blade Lane, Barrio des 4 Points

**Points de vie :** 25 (Plus résistant qu'un humain normal)

### Traits

*Serveur*, 3D – Matt a choisi le métier de serveur à cause à son penchant naturel à obéir aux ordres et aux suggestions. Il est amical, courtois et rapide, et il est en

bon terme avec un grand nombre des habitués du Sequin (Porte un smoking quand il travaille).

*Influçnable*, 1D – Les Renégats ont conçu Matt de manière à ce qu'il soit facile à contrôler. Il obéit instinctivement aux ordres et aux suggestions, approuvant également tout ce que les joueurs peuvent proposer. Sans instruction, il tourne en rond mais peut éventuellement prendre une décision pour une action immédiate. Lorsqu'il tente de désobéir à un ordre, Matt doit lancer 1D opposé au trait le plus approprié de l'autre personne. Si la personne qui lui donne un ordre est un Renégat, Matt subit 1D de malus en plus. (Dit souvent « C'est une super idée ! »).

### -----MONICA-LISBON-ACTRICE-AMBITIEUSE-----

Bien qu'elle l'admette encore à contre cœur, les rêves de Monica de devenir une grande actrice tombent lentement en poussière. Elle a joué dans quelques pièces de théâtre et quelques films mais la reconnaissance ne paraît pressée de se manifester. Pour arrondir ses fins de mois, elle travaille comme serveuse et prostituée au Sad Mary's. Le pire est que Monica est assez douée – c'est juste qu'elle n'a pas été assez intelligente pour reconnaître les vraies occasions lorsqu'elles se sont présentées.

Environ un an auparavant, elle a été retenue au casting de ce qui semblait être un téléfilm à petit budget pour AXTC appelé « Misplaced Childhood ». Elle a tenu le rôle de Sarah Freeman, une mère typique américaine qui restait à la maison et s'occupait de ses 2 enfants pendant que son mari subvenait aux besoins de la famille. C'était un rôle « guimauve » qui ne réclamait pas de grands talents d'actrice, mais Monica donna tout ce qu'elle avait dans le ventre, espérant que ce film serait son passeport pour le succès. Malheureusement, « Misplaced Childhood » n'est jamais passé sur le petit écran et Monica relégua cette expérience dans la liste de « ce qui n'aurait pas dû être » de ses grands rôles.

Bien sûr, Monica se souvient clairement avoir joué le rôle de Sarah Freeman mais elle n'a jamais su ce qu'était réellement le film. Le metteur en scène semblait être une espèce d'artiste conceptuel et il avait décidé de filmer l'intégralité du film du point de vue du fils aîné (Monica ne pensera pas à en parler sauf si on lui pose des questions précises). Aussi loin qu'elle puisse s'en rappeler, les scènes n'étaient pas très cohérentes et il y avait très peu d'action. Seulement, c'était une opportunité et une fiche de paie, elle a donc saisi sa chance.

Al Amarjienne, 1,53m, une beauté discrète sous des cheveux blonds décolorés qui tombent en dessous des épaules. Elle est mince et bien proportionnée. Si elle s'habille de manière provocante, elle rate souvent son objectif. 28 ans.

**Langue :** Patois Al Amarjien, Anglais, un peu de Français

**Adresse :** Sad mary's; 172 Hades lanes, #26, Barrio des Grands Hommes

### Traits

*Interprétation, 4D* – Monica n'a jamais pris de cours mais son talent naturel d'interprétation l'a conduite au seuil de la gloire dans l'industrie du spectacle Si les joueurs la persuadent de jouer le rôle de Sarah Freeman pour Matt, elle bénéficie d'1D de bonus pour convaincre Matt qu'elle est réellement sa mère. (Change constamment d'accent au cours d'une conversation).

*Lente à la détente, Défaut* – Le talent de Monica et son apparence n'ont pas été suffisant pour arriver au succès car Monica n'a jamais eu assez de cervelle pour reconnaître une bonne opportunité lorsqu'elle se présentait. A la différence des autres acteurs, elle n'a aucun soupçon concernant « Mislplaced Childhood » et parle librement à quiconque lui pose des questions.

### Ce que Monica sait :

- Le fait qu'elle ait joué une personne nommée Sarah Freeman.
- Le nom des autres acteurs et du metteur en scène engagés sur "Mislplaced Childhood".
- Le nom et l'adresse de Backdrop Productions, le studio où a été tourné « Mislplaced Childhood ».

-----RENE-LA-FAYETTE-ACTEUR-DE-PUBS-----

René est un garçon amer âgé d'un peu plus de 14 ans qui a enduré énormément de souffrances et fait seul son apprentissage d'adulte. Fils d'un peintre et d'une serveuse, il a grandi à Paris. Aucun de ses deux parents ne pouvait se permettre l'éducation d'un gamin de 12 ans. Au cours d'une exposition sur l'île, le père de René s'est arrangé pour « égarer » son fils sur Al Amarja où il avait appris que son fils était légalement un adulte.

René débuta dans une série de pubs et vit maintenant au-dessus du Grim Kiicki's Hardware Store au 2317 Varicose Lane. La troupe de théâtre Black Death vit juste à l'étage au-dessus du sien (Voir « The Last Province magazine », numéro 2) et il a eu dans l'idée d'aller auditionner pour un boulot d'acteur suite à une conversation qu'il a eu avec eux.

René a tenu le rôle de Keith Freeman dans « Mislplaced Childhood ». Il a interprété Keith (Spud) comme un enfant détestable mais fondamentalement bon aux yeux de Matt. Il reconnaît que Jésus a su le convaincre et il a rapidement accepté juste pour l'argent, il a joué le rôle et laissé ses suspicions de côté.

Français, 1,49m, cheveux noirs et yeux verts. René porte des vêtements décontractés mais bon marché tant qu'il n'auditionne pas pour un rôle et il prend grand soin de lui en dépit de ses conditions de vie. Il arbore généralement une expression sympathique mais derrière se cache souvent une grande tristesse et de la méfiance. 14 ans.

**Langues :** Français, Anglais de base, Patois Al Amarjien

**Adresse :** 2317 Varicose lane, #2, Barrio des Fleurs

### Traits

*Interprétation, 3D* – plusieurs des membres les plus indulgents de la troupe Black Death aident René à travailler son jeu d'acteur et c'est un candidat potentiel pour rejoindre la troupe lorsqu'il sera plus âgé. (Fait référence à tout bout de champ à la troupe de théâtre lors une conversation).

### Ce que René sait :

- Shaquonda Ellers, le manager du studio, n'était pas comme Jésus et généralement elle n'avait rien à faire concernant la production

-----JACOB-FALSTAFF-ACTEUR-NERVEUX-----

Jacob a joué le rôle d'Arthur Freeman, le père de Matt dans « Mislplaced Childhood ». Un soir, vers la fin du tournage, Jacob a surpris une partie d'une conversation téléphonique entre Jésus de la Playa et un dirigeant Renégat. Jacob n'a pas entendu grand chose d'utile mais il se souvient s'être enfui avec l'idée qu'il ne voulait pas en savoir plus. Alors que Jésus arborait un comportement

artistique et décontracté sur les plateaux, le ton calculateur et froid de cette conversation téléphonique dépassait tout ce que Jacob avait pu vivre auparavant. Il pense que les producteurs du film ont des projet dangereux et de grande envergure, et il refuse obstinément de parler de quoi que ce soit en rapport avec « Mislplaced Childhood ». Si les PJ essaient de discuter avec Jacob, celui-ci leur claquera la porte au nez. Il ne fera aucun doute pour les PJs que Jacob crève de trouille.

Américain, 1,69m, cheveu brun courts dégarnis et des cicatrices d'acné héritées de son adolescence. Jacob porte des vêtements gris et noirs essayant d'imiter le style gothique. Il s'agit et paraît nerveux dès qu'il parle aux PJ à travers le judas de sa porte. Il paraît très amaigri. 31 ans.

**Langues :** Américain, Patois Al Amarjien, Espagnol scolaire

**Adresse :** 352B Bienvenidos St., Barrio Englouti

### Traits

*Interprétation, 4D* – Quand il est détendu et bien dirigé, Jacob est un acteur merveilleux. Bien qu'il n'ait rejoint aucune des troupes résidant sur l'île, il commence à se faire un nom en tant qu'acteur indépendant. (Fait référence à Shakespeare comme « le Poète »).

### Ce que Jacob sait :

- Quelque chose est suspect concernant "Mislplaced Childhood" mais il ne veut pas en parler.

--- JESUS-DE-LA-PLAYA-METTEUR-EN-SCENE-DISJONCTE ---

Jésus veut être un bon Renégat. Vraiment, il le veut. Il semble juste que son sens artistique aille de temps à autre à l'encontre des attentes de ses employeurs. Quand cela arrive, Jésus privilégie en général son sens artistique bien qu'il le dissimule du mieux qu'il puisse

Jésus a dirigé "Mislplaced Childhood". Il connaissait la nature et l'objectif de ce film et l'a dirigé de manière à ce que les scènes puissent facilement ressembler à des souvenirs dans la vie que ses collègues ont mis au point pour le proto-humain. Il n'a jamais vu le sujet (mais il n'en avait pas besoin après tout) mais il serait fasciné

de le rencontrer. Jésus adorerait avoir l'occasion de discuter avec Matt pour évaluer l'efficacité de l'illusion générée par son film. Jésus ne révélerait jamais à Matt ce qu'il est vraiment et ses questions seraient anodines... Probablement... Bon OK, peut-être.

Actuellement, Jésus aimerait montrer à Matt l'enregistrement caché qu'il a conservé (à l'encontre des ordres de ses supérieurs, bien sûr). Il aimerait discuter du pourquoi il a construit tel souvenir de telle manière et voir l'efficacité de la technique. S'ils se rencontraient, Jésus verrait Matt comme une prodigieuse fusion entre l'art et la science et il ne serait pas capable de résister à la tentation de discuter de son Oeuvre avec lui. Jésus sera peut-être moins ouvert aux questions des PJs mais s'il est abordé avec la bonne méthode (et avec moult flatteries), il serait disposé à discuter de certains aspects du projet avec eux. Bien entendu, Jésus rapporterait immédiatement chacune des conversations avec les PJs à ses supérieurs Renégat (au moins les parties les plus pertinentes).

Jésus ne révèle pas facilement d'informations aux PJs. Il sait qu'il joue à un jeu dangereux et il examine attentivement les motivations de ceux qui l'approchent. Il déclare qu'il a travaillé sur « Mislplaced Childhood » mais qu'il n'était plus responsable du projet une fois le relais passé au directeur d' AXTC. (après vérification auprès d'AXTC, il s'avère qu'ils n'ont jamais reçu le moindre film s'intitulant « Mislplaced Childhood »). Faites travailler les PJs pour qu'ils obtiennent l'information. Peut-être qu'il prendra contact avec eux plus tard après qu'il ait pu avoir le temps de vérifier leur demande.

Espagnol, 1,59m, avec une abondante chevelure noire, une barbe frisée et le teint bronzé. Jésus porte des lunettes à la monture en fil de fer à la John Lennon et des tenues amples de chez Moors. Les motifs sont lumineux et vibrant d'énergie, et ses gestes sont exagérés et significatifs. Jésus parle de manière très philosophique sauf quand il discute business avec ses supérieurs Renégats. 39 ans.

**Langues :** Espagnol, Anglais, Arabe

**Adresse :** 39 Vester Place,#2, Barrio des Fleurs

### Traits

*Réalisation de films, 4D* – Jésus réalise aussi bien des films expérimentaux et avant-gardistes que des navets grand public pour la télévision. Quand cela est

nécessaire, les films de Jésus témoignent d'un caractère retenu et terne qui cachent sa véritable personnalité [Quand une conversation s'éternise, il hurle « Coupez ! »].

*Passion irraisonnée pour son art*, Défaut – La dévotion de Jésus pour son art causera probablement sa perte. Il n'est pas au courant de la véritable nature des Pharaons et ils ne font appel à ses services uniquement parce qu'ils n'ont pas à interagir directement avec lui. Les Pharaons ne pourraient pas comprendre la passion de Jésus et il veut partager son travail avec ceux qui le peuvent. Si Jésus parle un peu trop avec les PJs, il pourrait subir le même sort que le messie du même nom.

#### Ce que Jésus sait :

- Jésus peut expliquer dans quel but a été produit "Misplaced Childhood"
- Jésus a une copie cachée de l'enregistrement de "Misplaced Childhood". Alors qu'il refusera de la céder pour de l'argent, il ne résistera pas à la torture ou à l'intimidation.
- Jésus ne connaît RIEN concernant les autres Renégat de ce scénario.

#### -SHAQUONDA-ELLERS-DIRECTRICE-DE-STUDIO-SUSPICIEUSE

Shaquonda a grandi dans les rues de Los Angeles et elle a réussi à trouver un échappatoire à cet environnement de violence grâce au théâtre. Après quelques prestations déconcertantes, elle s'est vite rendu compte que ses aptitudes étaient plus en adéquation avec les aspects techniques de la production de shows. Elle a commencé comme roadie sur les tournées de plusieurs compagnies de théâtre. Elle est arrivée sur Al Amarja alors qu'elle travaillait pour une petite troupe et elle dénicha rapidement un boulot pour Backdrop Productions. Cela fait maintenant un peu plus de 10 ans qu'elle exerce pour Backdrop et elle est à présent Directeur et Propriétaire du studio. Elle loue les studios à quiconque désirent produire un projet et elle a un train de vie des plus raisonnables.

Shaquonda est également un Neutraliseur mineur. Elle garde les yeux et les oreilles ouverts afin de transmettre des informations à ses contacts. Les PJs, évidemment, ne font pas partie de ses contacts au départ mais s'ils paraissent raisonnables et restent aimables, elle pourrait revenir plus tard pour leur communiquer les informations qu'elle détient.

Elle se souvient de "Misplaced Childhood" parce que Jésus n'a pas fait preuve d'assez de précautions et a laissé traîner une copie de ses ordres [codés] alors qu'il sortait fumer une cigarette. Elle a photocopié les ordres et travaille depuis à craquer le code. Shaquonda a du mal à croire ce qu'elle a découvert.

Afro-américaine, 1,65m, musclée et bien habillée. Shaquonda est la business woman typique et elle est d'un abord sympathique même quand elle a des raisons de détester quelqu'un. 42 ans.

**Langues :** Américain, Patois Al Amarjien

**Adresse :** Backdrop Productions, 821 Aria Lane, Barrio des Fleurs.

#### Traits

*Directeur de studio* - - Shaquonda dirige un studio efficace et en tire de bons profits, mais de manière raisonnable. Elle a acheté la protection du Gang du Bélier et peut les appeler à la rescousse en cas de problèmes. [Bonnes manières]

#### Ce que Shaquonda sait :

- "Misplaced Childhood" n'a jamais été destiné à être diffusé
- Les scènes de "Misplaced Childhood" étaient destinées à constituer la base d'une implantation mémorielle [Optionnel]
- Shaquonda possède une copie partielle [ou complète] décodée du document indiquant à Jésus la manière de tourner "Misplaced Childhood".

#### ----PERE-DENNIS-GRIERSON-PRETRE-IMPREVISIBLE----

Le Père Grierson a rejoint la congrégation catholique Al Amarjienne il y a 30 ans. Alors que plusieurs prêtres rencontraient de grandes difficultés à gérer l'immense diversité de religions et des croyances à Vertige, le Père Grierson releva le défi. Il a approfondi les débats théologiques avec le même entrain qui le caractérisait déjà au séminaire.

Grierson a tendance à être tour à tour bourru et naturellement bon. Par exemple, si les PJs veulent fouiller le confessionnal à la recherche de micros cachés,

Grierson lui-même exhibe un détecteur de métal et d'ondes radios et passe le confessionnal au scanner. Il trouve 2 micros cachés, les arrache de la planche où ils étaient dissimulés puis il retourne vers sa chambre enjoignant les personnages à le suivre. Il ouvre un grand tiroir dont plus des 2/3 sont remplis de divers équipements d'écoute et jette les 2 qu'il a trouvé dedans. « Là dedans » déclare-t-il « il n'y a que ceux du mois dernier ».

Grierson vérifie minutieusement entre chaque confession, et il pense conserver un taux de confidentialité pas trop mauvais. Grierson a 2 buts dans ce scénario : il peut servir de diversion en envoyant les PJs sur une fausse piste ou à l'inverse peut aider Matt à gérer son désarroi, ou même les 2 à la fois. Grierson étudie la psychologie et publie des articles dans plusieurs journaux scolaires. C'est un expert des différentes facettes de la psychologie, y compris l'hypnose. En ce qui le concerne, les noms donnés aux maladies mentales aujourd'hui sont purement et simplement un visage différent des démons qui avaient l'habitude de posséder la population au moyen-âge. Que le terme « démon » soit littéral ou symbolique n'a que peu d'importance à ses yeux, sachant que tous les problèmes ont la même origine.

Anglais, 1,79m, costaud mais pas gras. Grierson a les cheveux noirs mais sa barbe est poivre & sel. Il a le visage abattu qui s'éclaire que quand il sourit. Il est calme à un instant et passionné celui d'après. 51 ans.

**Langages :** Anglais, Italien, Latin, Patois Al Amarjien, jargon de psychologie

**Adresse :** Temple de la Divine Expérience, Barrio Englouti

### Traits

*Prêtre catholique*, 4D – Le Père Grierson adopte l'ensemble tous les aspects du catholicisme, du point de vue athée très répandue en occident jusqu'aux croyances primitives rencontrées dans les pays du Tiers-Monde. Il a pratiqué une ou deux fois un exorcisme et il a utilisé les théories modernes de la psychologie pour l'aider à concilier les différentes congrégations. (Porte un col blanc de prêtre)

*Psychologie*, 3D – Le Père Grierson est familier des théories et techniques de psychologie. Il pratique l'hypnose et peut pratiquer des tests de personnalités et quantités d'autres techniques pour l'aider à comprendre les populations (Etouffe un bâillement lorsqu'on mentionne Freud)

### Ce que le Père Grierson sait :

- Matt est un habitué de la messe du dimanche
- Matt est très réceptif aux conseils et adopte habituellement une attitude positive
- Les confessions de Matt sont de loin les plus banales (et les plus ennuyeuses) que le Père Grierson ait entendu. Bien entendu, il ne discutera pas de cela avec les PJs mais pourra mettre ses derniers sur une piste en modifiant ses mots et gestes lors d'une conversation avec eux.

**-RYAN-O' SEABAN-PARTENAIRE-DE-TENNIS-INSOUPCONNABLE**

Ryan joue au tennis régulièrement avec Matt les mardis et jeudis. Il est employé par une petite société de software dans le Barrio Doré mais il travaille souvent chez lui dans les Barrio des Ailes Brisées. Il peut donc être contacté à des heures inhabituelles. Ryan ne connaît pas vraiment Matt en dehors du tennis mais il pense que c'est un type sympa. Il sait que Matt va habituellement travailler après la partie mais le jour où il a eu une journée de repos, Ryan l'a invité à déjeuner au Sad Mary's. Il a rapidement quitté l'établissement lors de la confrontation entre Matt et Monica. De toute façon, il ne sait rien du tout de la situation..

**-----TARENT-HOMME-DE-MAIN-DE-CONFIANCE-RENEGAT-----**

Tarent a grandi dans un orphelinat pauvre et en sous effectif dans le Barrio des 4 Points. Plus âgé, il a appris à obtenir ce qu'il voulait à 2 niveaux différents. Etant plus grand que les autres garçons de l'orphelinat, il prenait ce qu'il voulait par la violence brute. Dans le même temps, il cultivait minutieusement une bonne image de lui pour obtenir ce qu'il voulait du personnel de l'orphelinat. La phase la plus récente ce développement a été la combinaison efficace de ces différentes approches. Tarent possède la faculté inhabituelle d'obtenir de vous frapper joyeusement tout en vous faisant penser que c'est une faveur.

Tarent a rejoint les Renégat comme tueur à gages mais sa capacité sans scrupule à manipuler les gens a eu pour résultat sa constante évolution comme homme de confiance. Tarent connaît la vraie nature de Matt et il sait ce qui pourrait lui arriver s'il tentait de s'enfuir ou s'il présentait des « dysfonctionnements ».D'un autre côté, le Renégat pourrait développer une



surprenante empathie pour Matt – Tarent sait ce que c'est de ne pas avoir de famille. Il ne se préoccupera de Matt que si cela sert votre histoire.

Al Amarjien, 1,58m, Solidement bâti et des cheveux blonds coupés très courts. 24 ans bien qu'on lui en donnerait plutôt 18 ou 19.

**Attaque** : 3D (Dommages x2 avec ses poings américains)

**Défense** : 3D

**Points de vie** : 21 (« Oh, aurais-je été blessé dans le dos ? »)

### Traits

*Se battre*, 3D – Brutal. Rapide. Fort. Efficace (n'a jamais entendu le mot "subtil")

*Opérations secrètes*, 3D – Tarent est en plein apprentissage de son métier mais il de bonnes dispositions pour filer les gens et pour se renseigner sur eux sans être repéré. Si vous avez besoin de quelqu'un pour filer les PJs ou pour être vu en train de réaliser le check-up de Matt, Tarent est votre homme (A une allure de collégien)

*Sans scrupules*, Défaut – Tarent ne se préoccupe de personne excepté de lui-même. Si Matt parvient d'une manière ou d'une autre à percer la carapace, Tarent devient confus et imprévisible. Il ne réagira de cette manière que si cela sert l'histoire.

### -----SVIETA-CLOCHARDE-PROFESSIONNELLE-----

Svieta est la partenaire actuelle de Tarent. Elle se fait passer pour une clocharde qui fait des rondes autour de l'appartement de Matt. Elle garde un œil sur les allées et venues de Matt et a même établi une relation vaguement amicale avec lui. Elle préfère laisser Tarent jouer les gros bras alors qu'elle peut devenir « invisible » si le besoin s'en fait sentir. Pendant que Tarent suit Matt quand il sort, Svieta surveille l'appartement de Matt afin de tenir les Renégats au courant des éventuels fouineurs qui pourraient s'intéresser à l'appartement de Matt.

Russe, 1,60 m et d'allure trompeusement fragile. Elle paraît sale et débraillée, et elle parle anglais très rapide avec un léger accent russe. 34 ans.

**Langages** : Russe, Anglais, jargon Al Amarjien

**Attaque** : 3D

**Défense** : 3D

**Points de vie** : 21 (esprit imperméable à la douleur)

### Traits

*Opérations secrètes*, 4D – Sa science des opérations secrètes lui vient aussi bien de l'étude que de l'expérience. Elle peut interpréter des rôles très différents et en tirer le maximum d'intérêt pour fureter (Peut interpréter une schizophrène paranoïaque convaincante).

### -----THAN-TRAM-COORDINATEUR-RENEGAT-----

Thuan est un agent de terrain Renégat impliqué dans l'expérience "Matt Freeman". Il supervise Tarent et Svieta, et il s'occupe du check-up bihebdomadaire de Matt. Thuan se fait passer pour un coiffeur local proche du Sequin dans les Ailes Brisées. Quand Matt vient pour une coupe, Thuan lui délivre psychiquement le mot de passe rendant Matt catatonique. Après une rapide coupe de cheveux, Thuan fait subir à Matt une multitude de tests évaluant sa condition physique. Il procède à la maintenance de l'équipement de pistage implanté dans l'avant-bras de Matt, lui injecte les drogues désignées par les scientifiques Renégat et ensuite réveille Matt.

Une petite pièce derrière le cellier du le salon dissimule l'équipement utilisé par Thuan pour suivre Matt à la trace. Il peut situer Matt avec précision où qu'il soit dans Vertige. Une simple boîte dans le cellier contient disquettes cryptées qui contiennent les enregistrements l'état de santé de Matt et ses activités. Thuan sait comment décoder les fichiers mais ne révélera cette information que pour sauver sa propre vie. Tout joueur qui tente de cracker le code doit confronter un Trait en informatique ou tout autre trait applicable contre les 6D du système de codage. Thuan conserve également un taser dans son cellier. Celui-ci est dissimulé toujours à portée de main. Il peut faire appel à plusieurs gardes du corps Renégats, chacun possédant 3D dans une compétence de combat.

Thuan est un petit Vietnamien trapu avec une mauvaise vue. 1,45 m, 42 ans. Il a les cheveux courts et noirs, de grosses lunettes et il porte généralement des

vêtements très soignés. Lorsqu'il travaille, il porte une blouse de coiffeur. Il est d'ailleurs un assez bon coiffeur.

**Langues :** Vietnamien, Chinois, Anglais, jargon Al Amarjien

**Adresse :** Salon de coiffure Thau Tram, 17 Plaza des Ailes Brisées

**Attaque :** 3D (Dommages x5 avec le taser)

**Défense :** 3D

**Points de vie :** 21 (Echoue à contre coeur)

### Traits

*Superviseur des opérations de terrains* – Thuan est un superviseur d'opérations efficace pour le compte des Renégats depuis 12 ans, et il est encore en vie. (Prend les bonnes décisions rapidement)

*Capacité psychique*, 1D\* – Bien qu'il ne soit pas très puissant, Thuan est actif psychiquement et capable de délivrer un mot de passe dans l'esprit de Matt. Thuan est également bon pour dissimuler ses pensées et motivations à quiconque serait capable de sonder son esprit (Son discours est de temps en temps désynchronisé par rapport à ses lèvres).

Ⓐ Ⓘ Ⓓ Ⓔ Ⓘ Ⓓ Ⓙ Ⓙ Ⓐ

Il y a plusieurs indices physiques que les joueurs peuvent découvrir bien que la plupart d'entre eux ne parviendront qu'à embrouiller les PJs.. Sentez vous libre d'utiliser les indices présentés dans ce document.

### -----L' APPARTEMENT-DE-MATT-----

- Une photo de famille sur le mur datant de 1988. Celle-ci comprend Monica Lisbon alias Sarah Freeman, Jacob Falstaff alias Arthur Freeman et René LaFayette alias Keith Freeman. L'image comporte également Matt. Les acteurs se souviennent avoir mis en scène la photo avec un emplacement libre là où se tient Matt.

- L'album de Matt est rangé dans un petit coffre sous le lit de celui-ci. L'album contient assez de preuves pour démontrer que Matt n'est pas devenu fou. Il contient des preuves de son enfance, tels que son carnet de notes (des B en général), des récompenses sans intérêt, des articles du Chestnut Hill Crier sur son équipe de football (Le nom de Matt est surligné au marqueur jaune fluo), des photos de classe, etc. Ce sont évidemment les Renégats qui ont fabriqué toutes ces « preuves ».

### -----LE-SALON-DE-COIFFURE-DE-TRAM-----

- Des disquettes comportant les enregistrements des check-up de Matt. Les disquettes sont rangées dans une petite boîte sans étiquette dans le cellier et seul Thuan connaît le code de décryptage. Il ne donnera le code aux PJs que s'ils menacent sa vie et s'il pense qu'ils sont sérieux.
- L'équipement de pistage. L'équipement qui piste Matt est installé dans une petite pièce derrière le cellier. La porte est bien sûr constamment fermée à clé et Thuan possède la clé. L'équipement localise Matt avec une grande résolution. Les principaux scientifiques Renégat possèdent leur propre version de cet équipement dans leur laboratoire ainsi détruire le traceur n'empêchera pas les Renégats de retrouver Matt.

### -----L'HOPITAL-D'AUBAINNE-----

- Les dossiers médicaux. Matt est venu une fois à l'Hôpital D'Aubainne pour un examen sur les conseils de son patron. Il voulait être sûr d'être physiquement capable de travailler et de jouer au tennis. Si les PJs sont capables de convaincre quelqu'un de leur laisser voir les archives, ils peuvent remarquer que Matt présente des signes vitaux inhabituels.

### -----BACKDROPS-PRODUCTIONS-----

- Les ordres de Jésus complètement ou partiellement décodés. Shaquonda a dérobé les instructions des Renégats alors qu'il prenait une pause cigarette et elle a commencé à les décodées depuis.. Shaquonda peut décider de donner une copie des ordres aux PJs mais il est peu probable qu'ils puissent fouiller Backdrop et trouver le document par eux-mêmes.

## QUELQUES ÉVÉNEMENTS

Ce chapitre donne une trame d'événements qui pourront vous aider dans le déroulement de l'histoire et propose ensuite des conseils à utiliser dans le cas où le scénario s'enliserait. Ou si vous le sentez anarchique.

### LA TRAME

- Environ 1 an avant le début du scénario, les agents Renégat terminent de tourner "Misplaced Childhood", le film qui devient la base des souvenirs de Matt Freeman.
- Environ 7 mois avant le début de la partie, les scientifiques Renégat mettent au point un prototype adulte de la nouvelle race humaine que les Pharaons prévoient d'utiliser pour remplacer les mutants humains actuels.
- Environ 3 mois avant le début de la partie, les agents Renégat mettent leur proto-humain, Matt Freeman, en liberté pour étudier son comportement en dehors des laboratoires. Ils lui trouvent un boulot de serveur au Sequin.
- Le jour précédent le début du scénario, Matt remplace au pied levé un autre serveur. Au lieu de travailler de 11h00 à 21h00, il a travaillé toute la nuit. Pour le récompenser, son patron lui donne une journée de repos le lendemain.
- Quelques heures avant que le scénario ne commence, Ryan O'Seaban a invité Matt à l'accompagner au Sad Mary's. Il n'était jamais allé au Sad Mary's, il a donc accepté.
- Le scénario débute avec la confrontation entre Matt et Monica Lisbon qui a tenté de le séduire. A moins que les PJs débarquent dans le scénario sous un point de vue insolite, vous devrez probablement les faire assister à une partie de la conversation. Donnez leur une chance d'entrer en action.

## ÉVÉNEMENTS

### SEMI-ALÉATOIRES

Ces événements peuvent ou non se produire selon votre convenance. Ils ne nécessitent pas d'ordre particulier.

- Matt développe une allergie sur son avant-bras conduisant à la découverte du système de pistage.
- Matt voit Wilford Brimley dans un spot publicitaire à la télévision et reconnaît son grand-père (« Grand-père me disait toujours de manger mes céréales »)
- Matt essaie d'appeler ses anciens amis aux Etats-Unis tout cela pour découvrir que sa ville natale de Chesnut Hill, Missouri n'existe pas.
- Les agents Renégat retiennent un ou plusieurs un ou plusieurs PJs pour en apprendre plus sur l'intérêt qu'ils portent à Matt. Peut-être laisseront-ils filtrer des indices au travers des questions formulées au cours de l'interrogatoire.
- Affolée, Monica appelle les PJs à l'aide mais refuse de leur parler au téléphone. Tarent l'a trouvée entre temps et a menacé de revenir si elle parlait de nouveau aux PJs.
- Le Père Grierson propose d'hypnotiser Matt et de le faire régresser jusqu'à son enfance pour l'aider à comprendre les récents événements. Ci-dessous vous trouverez plusieurs suggestions de ce que la séance peut provoquer :

Si le Père Grierson demande à Matt de régresser jusqu'à l'âge de 3 ans, Matt fait appel à ses souvenirs implantés pour cet âge. Fabriquer des souvenirs mais faites les extrêmement vagues. Des questions précises révéleront de nombreuses zones d'ombres à l'endroit où il devrait y avoir des souvenirs. S'il régresse jusqu'à un âge où il n'existe aucun souvenirs, Matt dit simplement : « rien ».

Si le Père Grierson demande à Matt de retourner à un âge particulier, il ne se souvient soit de rien, soit de vagues images de docteurs penchés sur lui.

Si des questions existentielles sont posées, tel que "Qui es-tu ?" Matt répond par des répliques plus ou moins énigmatiques en fonction des besoins du scénario. Par exemple, il peut répéter en continu sur un ton monocorde « je ne suis personne et tout le monde. Je suis le premier » ou il peut raconter l'histoire de sa création (faites en quelque chose de dramatique).

- Matt devient de plus en plus soucieux d'aller se faire couper les cheveux et devient de plus en plus nerveux s'il ne peut se rendre au rendez-vous.
- Tarent déserte et décide de tenter d'aider à Matt en retirant le système de pistage et en lui faisant quitter clandestinement le pays.
- Thuan réalise que l'expérience tourne au fiasco et ordonne à Tarent et Svieta de récupérer Matt. Il serait intéressant que les PJs soient présents quand cela arrivera.

## C O N C L U S I O N

Après la conversation du début entre Matt et Monica, l'histoire peut partir dans de nombreuses directions en fonction des actions des PJs. Un happy end pour Matt est peu vraisemblable. Pour les Renégats, c'est est une expérience coûteuse et ils ont à disposition toutes les ressources des Pharaons pour le retrouver. Une motivation supplémentaire, les agents Renégats réalisent que retourner auprès de leurs supérieurs les mains vides les conduirait à une mort certaine.

Si, en dépit de tout cela, les PJs s'arrangent pour retirer le système de pistage de Matt et obtenir le mot de passe psychique rendant Matt catatonique, ils devront ensuite décider quoi faire de lui. Les Renégats n'abandonneront pas l'idée de le reprendre juste parce qu'il a quitté Al Amarja et Matt n'a pas encore la capacité de prendre en main sa propre vie. Sylvan Pines ou un autre établissement est-il la solution ? La chirurgie esthétique serait-elle suffisante à se débarrasser des Renégats ? Les PJs n'ont pas de toutes faites et quoi qu'ils décident, cela pourrait les pousser à se remettre en question.

Plus sûrement, donc, les agents Renégats parviennent à récupérer Matt. Peut-être va-t-il tout bonnement disparaître et plus personne n'entendra parler de lui.

Lorsque les PJs retournent à son appartement, ils trouvent les pièces vides. D'un autre côté, peut-être Thuan Tram rendra-t-il Matt inconscient et Tarent se fera passer pour un technicien médical pour « l'emmener à l'hôpital ».

Quelque soit le cas de figure, les joueurs en découvriront probablement suffisamment mais pas tous les indices qui pourrait leurs faire prendre conscience de la véritable nature de Matt. Ils n'apprendront probablement pas qui est derrière l'expérience et ils n'envisageront sûrement pas que Matt n'est pas une « vraie » personne. C'est subtil. Cela les rendra paranoïaques et vous fournira plusieurs accroches de complots toutes faites. Par exemple, observez leur réaction lorsque, plusieurs mois plus tard, un des PJs rencontre un de ses parents dans un endroit des plus bizarres ...

## I N T E R S E C T I O N S

- *Nouvelles têtes* : Si les PJs ont des contacts avec la communauté Agara, ils peuvent offrir d'héberger Matt et de lui apprendre comment vivre. Roentgen peut avoir vent de l'endroit où se trouve Matt et envoyer plusieurs agents après lui.
- *Ondes Hertziennes* : Si les joueurs demandent à AXTC s'ils ont jamais vu Mismatched Childhood, l'employée à qui ils s'adressent peut être un agent Renégat ou juste une familière des autres productions de Jésus. Bien entendu, Mismatched Childhood n'a jamais été tourné à l'intention d'AXTC, à moins que quelqu'un ait obtenu une copie pirate.
- *Bienvenu aux Sylvan Pines* : Si les PJs peuvent dissimuler l'identité de Matt de manière satisfaisante, Sylvan Pines pourrait être un bon refuge. D'un autre côté, l'installation Isonurale du Dr Klemp pourrait remplir les trous laissés dans la tête de Matt.
- *Rêves délirants* : Matt se révèle être une personne parfaitement normale qui vient juste de faire un trip d'enfer ressemblant à un cauchemar épouvantable. La vraie question est pourquoi les PJs l'ont vécue aussi.
- *Caprices du Destin* : Les Déconnectés pourrait également fournir une bonne cachette pour Matt, bien qu'ils ne sauraient pas vraiment quoi faire de lui à long terme. Si Matt apprend à accepter ce qu'il a découvert, il pourrait choisir d'adhérer aux déconnectés.

- *Le « fléau doppelgänger »* : Au lieu d'imiter directement les personnes, les Vides décident d'effectuer un minimum de recherches et d'imiter les amis proches et parents des PJs. Imaginez la tête que feront vos joueurs lorsque leurs personnages tomberont sur un Vide imitant un parent décédé d'un PJ !!!

