

# LA FAIM DE TOUT

Un scénario pour le jeu de rôles *Stalker* édité par la *Loutre Rôliste*

## PRESENTATION

Quand l'un de vos contacts chez les yakuzas vous a appelé pour vous parler d'une mission bien payée avec un minimum de risques, vous avez commencé à vous inquiéter. Qu'est-ce qu'un milliardaire indien peut bien vouloir faire avec quelques échantillons d'un Monument ressemblant à une étrange colonne de pierre tordue ? Alors que ce type de Monuments étranges se trouve habituellement proche du centre de la Zone, que fait ce dernier aussi près de sa frontière ? Et pourquoi votre employeur insiste-t-il autant sur le caractère urgent de la mission ? Ce n'est pas comme si le Monument allait se sauver, non ? Il est vrai que la récompense promise est plutôt alléchante et il serait vraiment dommage d'y renoncer à cause d'un mauvais pressentiment et de quelques questions sans réponse.



## INTRODUCTION

### *FAMINE INDIENNE*

La Visite a provoqué de graves troubles à travers le monde entier. Des gouvernements ont été renversés et certains pays ne se sont toujours pas remis des conséquences désastreuses de cet événement. La population mondiale s'est mise à stagner voire à décliner dans certaines régions. En effet, l'instabilité politique jumelée à d'importants dérèglements climatiques a fait chuter la production agricole et engendré plusieurs famines. Des scientifiques cherchent une solution pour nourrir toute la population de la planète. Les plus désespérés ont recours à des artefacts et des échantillons provenant des Zones pour solutionner ce problème.

L'Inde est certainement le pays qui connaît la situation la plus préoccupante. Depuis plusieurs mois la pire famine de son histoire y sévit et son gouvernement n'a aucune solution à offrir à sa population affamée.

### *L'ARGENT PEUT TOUT ACHETER*

Karan Satnan est un milliardaire indien et un puissant patron d'industrie à la tête de centaines de sociétés aux activités diversifiées et installées sur tous les continents. Il a défrayé la chronique à plusieurs reprises ces dernières années à cause d'incidents spectaculaires survenus dans les laboratoires Recherche & Développement de ses sociétés. Ces derniers étaient dus à des recherches sur des artefacts volés dans les Zones et achetés illégalement au marché noir. Malgré toutes les enquêtes et les accusations proférées par les plus hauts membres de l'Institut, Karan n'a jamais été directement inquiété. A chaque fois, l'un de ses sous-fifres a servi de fusible et subi seul les conséquences pénales de l'utilisation d'artefacts volés pour des recherches non autorisées par l'Institut.

### *SAUVEUR DE PACOTILLE*

Karan a simplement classé ces incidents dans la catégorie « pertes & profits » car les recherches illégales sur les artefacts lui ont rapporté des milliers de fois plus d'argent que le coût des amendes. Sa dernière lubie est de trouver une solution à la famine qui frappe l'Inde. Il rêve de se présenter en sauveur du pays afin de lancer sa carrière politique en espérant accéder aux plus hautes fonctions de l'état indien. Il cherche maintenant une solution miracle dans les Zones. Ses agents lui ont rapporté des rumeurs intéressantes colportées par les stalkers de la Zone nipponne concernant l'existence d'un Monument ayant le pouvoir de faire disparaître la nécessité de manger pour toute personne qui le touche.

### *LE PILIER TORDU*

Le Monument dont a entendu parler Karan a été surnommé le « Pilier Tordu » par les rares stalkers qui l'ont approché. Il ressemble à un amas de roches tordus semblables à des organes humains entremêlés et vrillés. Il s'élève à près de vingt mètres au-dessus du sol. Il a la particularité de changer de place de manière aléatoire dans la Zone tous les quelques mois. Un tremblement de terre accompagne sa disparition et sa réapparition. Même si ses « déplacements » ne semblent répondre à aucune logique, il reste la plupart du temps éloigné des frontières de la Zone.

## EFFETS SECONDAIRES INDESIRABLES



Tout être vivant qui touche le pilier subit une série de mutations rapides qui modifient considérablement son métabolisme pour annuler la plupart de ses besoins de base. La personne n'a plus besoin de manger, de boire, de dormir et même de respirer. Cela se traduit par des modifications biologiques profondes : le système digestif et les poumons s'atrophient. Certaines parties du cerveau cessent tout simplement de fonctionner. Les personnes affectées deviennent extrêmement maigres comme sous l'effet d'une malnutrition sévère. Elles ont les traits de quelqu'un qui n'a pas dormi depuis des jours.

Il y a malheureusement des effets secondaires : si la personne affectée n'a plus besoin de se livrer à ces activités physiologiques pour vivre, elle en ressent toujours l'envie. Psychologiquement, cette envie ne disparaît jamais et peut conduire à la folie les personnes les plus fragiles. La proximité du pilier et le fait de le toucher au moins une fois par jour permet de garder sous contrôle ces « envies ». Une personne affectée qui resterait plus de deux ou trois jours sans toucher le pilier commencerait à devenir obsédé par le fait de faire disparaître ses envies en retournant au pilier pour le toucher. Personne n'a survécu plus d'une semaine sans finir par se donner la mort ou être prêt à tout pour rejoindre le pilier et apaiser ses tourments.

### LES ADORATEURS DU PILIER

Le Pilier Tordu est adoré comme une divinité par une tribu de changés. Il s'agit d'anciens résidents de la Zone avant la Visite qui ont eu la vie sauve grâce aux particularités physiques qui leur ont été octroyées par le contact avec le pilier. Ils restent toujours à proximité du pilier, trop effrayés par les conséquences physiques que son éloignement pourrait leur occasionner. Quand le pilier « migre » dans la Zone, les changés perçoivent instinctivement son nouvel emplacement et se mettent alors en route pour le rejoindre dans les meilleurs délais. Les humains ne sont pas les seuls à vivre dans l'ombre du pilier. De nombreux animaux ont aussi été changés à son contact. Ils vivent en bonne intelligence avec la tribu de changés et se chargent même d'éloigner d'éventuelles menaces.

### LA PREMIERE ÉQUIPE

Karan a utilisé ses ressources illimitées pour obtenir des photos de la Zone nipponne prises par les satellites de l'Institut. C'est ainsi qu'il a découvert que le Pilier Tordu se trouvait très proche de la frontière occidentale de la Zone, plus près que ce dernier ne l'a jamais été depuis des années. Karan est persuadé que la chance lui sourit et que son Graal est à portée de main.

Il a tout d'abord embauché une équipe de stalkers expérimentés pour lui rapporter quelques fragments du pilier. Le nom de l'équipe est « Dusk » (Crépuscule en anglais). Elle est composée de six stalkers américains qui ont fait leurs armes dans la Zone californienne. Karan leur a proposé une fortune pour une expédition dans la Zone nipponne car ils ne voulaient aucune interférence avec les familles yakuzas locales qui contrôlent le marché noir des artefacts sur l'île d'Hokkaido.



### LES SURVIVANTS DU CREPUSCULE

Mal lui en a pris car l'équipe n'est jamais revenue de la Zone. Des rumeurs circulent dans la communauté des stalkers concernant un stalker américain qui serait ressorti seul de la Zone il y a quatre jours et qui aurait été capturé par l'Institut avant de disparaître dans une prison secrète.

Les stalkers de l'équipe Drop, malgré leur expérience, n'étaient pas préparés pour les dangers de la Zone nipponne. Ils ont fait preuve d'arrogance en ne prenant pas la peine de préparer suffisamment leur expédition. Sur six membres, seuls deux ont survécu et atteint le « Pilier Tordu ». Il s'agit de Drop (Serpent) et de Beach Boy (Cerveau). Ils ont tous les deux commis la bêtise de toucher le pilier à main-nue et ont été affectés par ses effets. Beach Boy fait maintenant partie intégrante de la tribu de changés qui voue un culte au pilier. Drop a réussi à échapper temporairement à l'emprise du pilier et à fuir vers la frontière de la Zone. Il espère rejoindre Sagi, une stalker locale et une amie, pour lui demander de l'aide. Deux ans plus tôt, il a réalisé quelques expéditions avec elle dans la Zone nipponne et ils sont devenus amants. Ils ont continué à se rendre visite régulièrement au fil des mois. Sa connaissance préalable de la Zone nipponne explique certainement qu'il ait survécu là où ses camarades américains y ont laissé la vie. Malheureusement, Drop est le stalker qui a été capturé par l'Institut en franchissant la frontière.

## L'ÉQUIPE DE SECOURS

Pressé par le temps car le Pilier Tordu risque de se déplacer dans les jours qui viennent, Karan a donc été contraint de faire appel une nouvelle équipe. Ce coup-ci il a décidé de ne pas refaire la même erreur et d'embaucher une équipe locale plus à même d'affronter les dangers spécifiques de la Zone nipponne. Il a fait appel à la famille Yakuza Marumo-ikka, une des trois familles mafieuses qui contrôlent le marché noir local d'artefacts. Les Yakuzas ont découvert que Karan était le commanditaire de l'équipe Dusk et qu'il les avait court-circuités. Ils ont décidé de fermer les yeux suite à la somme colossale d'argent que Karan a posé sur la table pour faire oublier ses errements passés.

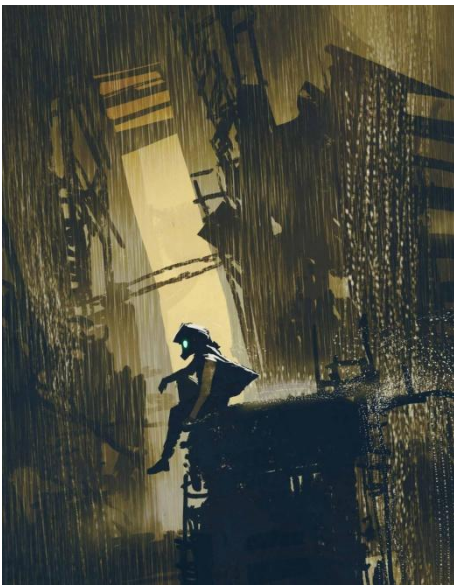
Les PJ composent donc l'équipe de secours. Les yakuzas ont servi d'intermédiaire et les ont contactés pour leur donner rendez-vous le soir même avec leur futur employeur qui les attend dans un restaurant de Sapporo. Les PJ n'ont pas plus de détail sur leur employeur et ce dont il a besoin. La seule chose qu'ils ont compris était que ce dernier était particulièrement pressé ...

## CHRONOLOGIE

- 3 mois : Déplacement du Pilier Tordu jusqu'à sa localisation actuelle près de la frontière occidentale de la Zone.
- 2 mois : Karan Satnam entend parler de rumeurs concernant l'existence du Pilier Tordu et de ses effets sur les organismes vivants.
- 1 mois : Karan Satnam décide qu'il a assez d'informations et embauche l'équipe Dusk pour lui ramener des échantillons du Pilier Tordu.
- 3 semaines : L'équipe Dusk pénètre dans la Zone nipponne et y disparaît.
- 1 semaine : L'équipe Dusk est considérée comme définitivement perdue.
- 6 jours : Karan Satnam prend contact avec la famille Yakuza Marumo-ikka pour recruter en urgence une nouvelle équipe.
- 4 jours : Drop réussit à atteindre la frontière de la Zone et est capturé par les soldats de l'Institut. Quand ils découvrent qu'il est un changé, il est aussitôt envoyé au laboratoire secret de l'Institut de la ville de Mashike.
- +0 jour : Les négociations ont enfin abouti entre le Yakuza et Karan Satnam. Les PJ se voient proposer un rendez-vous le soir même avec leur futur employeur.

## SCENARIO

### SCENE 1 – INVITATION AU STEAKHOUSE



L'hiver vient enfin de débiter. Les températures ne dépassent plus 0° en pleine journée. Une légère couche de neige recouvre déjà l'île d'Hokkaido. La quantité de neige n'est pas encore suffisante pour affecter la circulation dans les rues de la cité de Sapporo. Vous n'avez rencontré aucune difficulté à rejoindre le centre-ville pour vous rendre jusqu'au restaurant où votre contact Yakuza vous a donné rendez-vous à 21H pour discuter d'une proposition de travail. Le restaurant que l'on vous a indiqué est un steakhouse situé dans une rue secondaire peu fréquentée à cette heure. L'intérieur du restaurant est à peine éclairé et vous distinguez une seule table occupée par deux personnes. Malgré l'absence d'éclairage de la devanture, la porte d'entrée s'ouvre lorsque vous la poussez ...

Karan Satnam a privatisé le restaurant pour la soirée. Il s'est installé à une table ronde au fond du restaurant dans la seule partie qui soit éclairée. Un seul cuisinier est présent en cuisine et s'occupe de la préparation et du service. Deux gardes du corps au physique massif avec un costume sombre monte la garde à l'entrée du restaurant. Ils saluent les PJ d'un grognement et d'un mouvement de tête avant de leur indiquer de la main la table où est assis leur employeur. Quon Zaho, le chef de la sécurité de Karan, se tient derrière lui, debout et adossé au mur en silence, son regard fixé sur les PJ à la recherche du moindre signe d'agressivité de leur part.

A la même table, face à Karan, est assis Shota Mizutani, un représentant de la famille locale yakuza Marumo-ikka et l'organisateur de la rencontre de ce soir. C'est lui a convoqué les PJ pour une proposition de travail. Il est en

train de discuter avec Karan à leur arrivée. Le milliardaire est train de manger un énorme steak saignant tandis que Shota n'a qu'un verre d'eau devant lui. La conversation entre les deux hommes s'arrête à l'arrivée du premier PJ. Lorsque le dernier PJ est arrivé, le wakagashira yakuza se lève et prend congé après avoir introduit son interlocuteur aux PJ.

**Test de Perception (Acuité auditive) / Routinière :** Le PJ perçoit quelques bribes de conversation entre Karan et Shota. Le yakuza le met en garde en l'informant que sa famille ne supportera pas une nouvelle erreur de sa part et qu'elle n'a accepté de lui rendre service en mettant sur pied une équipe que parce qu'il a déboursé dix fois la somme habituelle.

Karan invite les PJ à s'asseoir et à manger. Il fait venir le cuisinier pour qu'il prenne leurs commandes et les informe que la note est pour lui. Il se plaint d'ailleurs qu'il y a trop de restaurants de poisson au Japon et qu'il est très difficile de trouver un endroit où manger de la viande rouge de qualité.

Karan refuse de commenter la discussion qu'il vient d'avoir avec Shota, se contentant de leur dire qu'il s'agit d'un simple malentendu dû à sa méconnaissance des coutumes locales et qu'il a fait amende honorable pour régler la situation.

Quand les PJ l'interrogent sur le travail qu'il souhaite leur confier, il fait glisser dans leur direction une longue enveloppe kraft marron. Elle contient des photos satellites du même endroit avec plusieurs niveaux de zoom et des dates qui s'échelonnent sur plusieurs semaines. On y distingue un flanc de montagne avec un sol de terre nue entrecoupée de quelques bosquets boisés. Trois mois plus tôt, on voit apparaître du jour au lendemain au milieu de la pente un pilier étrangement contorsionné qui semble fait d'une pierre claire. Quelques jours plus tard, une multitude de creux apparaissent dans le sol autour du pilier. Il s'agit des « nids » de la tribu de changés qui a fini par rejoindre le pilier après son dernier déplacement. Sur les photos suivantes, malgré leur piètre qualité, on peut distinguer des tâches autour du pilier pouvant laisser supposer qu'il s'agit de créatures humanoïdes.

**Test Education (Bureaucratie) / Moyenne :** Les photos les plus récentes sont datées d'un mois et les plus anciennes de trois mois. Seul l'Institut a accès aux satellites qui permettent de prendre des photos aussi précises à l'intérieur de la Zone. Karan a dû corrompre quelques employés de l'Institut pour les obtenir.

**Test Zone (Eclaireur) / Difficile :** Le PJ identifie l'endroit pris en photo comme se trouvant se trouve sur le flanc oriental du mont Pinneshiri, au sud-est de celui-ci, à proximité de la ville d'Urausu, non loin de la rivière Urausuuchi.

Si personne n'identifie le lieu précis des photos, Karan leur indique où il se trouve. Il pointe une fourchette sanglante sur le « Pilier Tordu » en leur expliquant qu'il s'agit de leur cible. C'est un Monument dont il a besoin qu'on lui rapporte quelques morceaux. Un conteneur sécurisé gros comme une valise et disposant de son propre générateur est mis à leur disposition pour y placer les échantillons.

Karan explique que la mission est « très urgente » car d'après l'analyse des « déplacements » du Pilier Tordu ces dernières années, il peut disparaître à tout moment pour ressortir du sol de l'autre côté de la Zone, dans un endroit qui sera beaucoup moins accessible.

Karan assure qu'il couvrira tous les frais des PJ liés à l'expédition. Il a par contre une condition : il souhaite que son chef de la sécurité, Quon Zhao, les accompagne dans la Zone. Il a bien conscience que Quon n'a aucune expérience de la Zone mais il compte sur les PJ et l'expérience militaire de son garde du corps pour que tout se passe bien. Il leur assure un budget illimité mais cette condition n'est pas ouverte à la négociation.

Une fois tous les détails réglés (et éventuellement leur repas terminé), Karan leur laisse un numéro de téléphone ou le joint. Quon Zhao leur laisse aussi ses coordonnées pour qu'il l'informe de l'endroit où il doit les rejoindre lorsqu'ils seront prêts à entrer dans la Zone.

## LA CHEMISE ROUGE

[Dans la série Star Trek originale, les membres d'équipage en charge de la sécurité du vaisseau Enterprise portaient des chemises rouges. Une poignée d'entre eux accompagnaient les personnages principaux dans chaque nouvel endroit pour y mourir (souvent de manière désagréable) afin de montrer aux spectateurs les dangers encourus par le capitaine Kirk et ses lieutenants.]

Quon Zhao est destiné à être une « chemise rouge » lors de l'expédition dans la Zone. Mettre en avant la dangerosité de la Zone en tuant les PJ n'est pas vraiment une option ludique viable. Quon Zhao est là pour remplir cette tâche. Son expérience militaire l'a rendu arrogant et il est persuadé que, malgré son inexpérience, il va s'en sortir sans difficulté. Il n'a aucun respect pour les PJ, les considérant comme une bande d'amateurs incompetents. Sa mort aura donc peu de chances d'attrister les PJ, surtout qu'elle sera certainement due au fait qu'il aura délibérément refusé de prendre au sérieux leurs avertissements. Le souci est qu'il porte la mallette destinée à accueillir les échantillons du Pilier Tordu. Il ne faudrait pas que sa mort endommage la mallette ou la rende difficile à récupérer ...



## SCENE 2 – LES PAROLES DES SAGES

Une expédition dans la Zone n'est jamais anodine et seuls les stalkers les plus suicidaires s'y rendent sans préparation. Au-delà de l'aspect matériel, la communauté des stalkers comptent dans ses rangs de nombreux vétérans et spécialistes susceptibles de fournir des informations et des conseils précieux. Le Mogra est le lieu de rassemblement privilégié des stalkers dans l'Avant-Zone. Certains points nébuleux de la mission pourraient s'en trouver éclaircis. Il est temps d'aller recueillir la parole des sages.

Le Mogra connaît une affluence modérée ce soir. La moitié des tables sont occupées et quelques habitués sont perchés sur les tabourets fatigués du bar. La majorité de la clientèle est constituée d'habitants de l'Avant-Zone auxquels se mélangent quelques stalkers et un petit groupe de yakuzas.

Voici les informations et rumeurs que peuvent glaner les PJ au Mogra en faisant appel à leurs contacts et / ou aux bonnes compétences (Stalker, Agent, Changé, Habitant des Avant-Zones) :

- Une équipe de stalkers californiens bruyants et arrogants a débarqué dans la région il y a trois semaines. Ils sont partis presque aussitôt en expédition dans la Zone nipponne sans avoir pris le temps nécessaire pour interroger en détail les stalkers locaux sur ses spécificités. Le nom de l'équipe est Dust.
- L'équipe Dust a disparu dans la Zone et n'est jamais ressortie. Tout le monde suppose que les anomalies de la Zone ont eu avoir raison d'eux et qu'on ne les reverra jamais.
- Personne ne connaît l'identité d'un éventuel employeur de l'équipe Dust. Ils ont par contre posé quelques questions sur le Pilier Tordu et la région où il se trouve.
- Des rumeurs courent depuis quatre jours concernant le fait que des gardes de l'Institut ont capturé un stalker solitaire à la frontière occidentale de la Zone. L'identité de ce stalker est inconnue. Il n'a pas été remis aux autorités japonaises locales. Cela ne peut signifier qu'une seule chose : il a été tué ou est retenu prisonnier dans une geôle secrète et illégale de l'Institut.

Ces informations peuvent être obtenues auprès de clients anonymes de l'établissement mais vous trouverez ci-après un groupe de yakuza et deux PNJs pour donner des visages à cette recherche d'informations :

### *Yakuzas de la famille Marumo-ikka*

Un groupe de trois yakuzas s'est installé dans un coin discret au fond du club pour boire et garder un œil sur la communauté de l'Avant-Zone. Ils proposent un peu d'argent à toute personne susceptible de fournir des informations détaillées sur la présence d'artefacts intéressants dans la Zone. Ces informations permettront d'organiser prochainement des expéditions dans la Zone pour aller les récupérer.

Les yakuzas sont au courant de ce qui s'est passé avec Karan Satnam : le fait qu'il a recruté une équipe étrangère pour une expédition dans la Zone et que suite à la disparition de cette équipe, il a du faire appel en urgence au Yakuza pour lui trouver une nouvelle équipe. Et surtout qu'il a du payé une « amende forfaitaire » conséquente pour lui apprendre à respecter les règles lorsqu'on fait des affaires à Hokkaido.

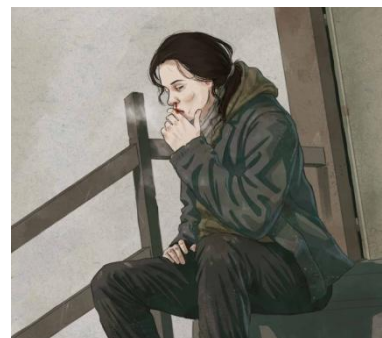
### *Josetsu-ki*

Josetsu-ki est tranquillement assis sur un tabouret fatigué du bar et sirote une bière locale. Tant que les PJ sont respectueux et prêts à lui payer une bière ou deux, il est accepte de répondre à leurs questions.

Il a renseigné une équipe de stalkers américains il y a trois semaines qui posaient des questions sur la région où se trouve le Pilier Tordu. Il a entendu des rumeurs concernant l'existence de celui-ci mais ne l'a jamais vu. Si on lui montre ou lui indique l'endroit précis où il se trouve, il peut conseiller aux PJ de suivre le lit de la rivière Urausuuchi qui est à sec depuis la Visite et qui les amènera rapidement à proximité de leur objectif.

### *Sagi*

Sagi a vu débarquer Drop chez elle par surprise il y a trois semaines lorsqu'il est arrivé à Hokkaido. Ils ont aussitôt repris leur relation là où ils l'avaient laissé lors de leur dernière visite. Drop a promis de repasser voir Sagi à sa sortie de la Zone et de passer quelques semaines avec elle. Après que l'équipe Dust ait disparu dans la Zone, Sagi a commencé à être très inquiète. Lorsqu'une rumeur concernant la capture d'un stalker isolé par l'Institut s'est répandu y a quatre jours, Sagi a remué ciel et terre pour savoir s'il s'agissait effectivement de Drop et surtout la localisation de son lieu de détention.



Elle a fini par obtenir les informations aujourd'hui. Elle est venue ce soir pour convaincre quelques stalkers de mener un raid sur l'endroit où Drop est détenu afin de le libérer. A l'arrivée des PJ, elle s'est installée au centre de l'ancienne piste de danse et harangue les stalkers présents pour les remonter contre l'Institut. Si tout le monde s'accorde à dire que les membres de l'Institut sont des salopards sans cœur, personne n'a vraiment envie de se

lancer dans un assaut risqué contre un bâtiment de l'Institut juste pour libérer l'un des leurs. Sagi finit par s'énerver et traiter tout le monde de lâches.

Si les PJ s'intéressent à son histoire, elle est prête à raconter tout ce qu'elle sait. Elle est désespérée car elle a besoin d'aide pour libérer Drop. Une petite discussion avec Drop est de nature à renseigner les PJ sur les dangers rencontrés par l'équipe Dusk dans lors de leur expédition. Ces informations pourraient signifier la différence entre la vie et la mort. De plus, Sagi leur dit qu'elle connaît une Porte très proche de leur destination et qu'elle est prête à leur donner le nom de son contact pour qu'il aide les PJ à entrer et sortir sans encombre. Et pour finir de les convaincre, elle leur explique qu'elle a déjà un plan infallible pour libérer Drop. S'ils sont intéressés, elle les emmène chez elle dans une maison de l'Avant-Zone pour préparer l'évasion de son amant.

### SCENE 3 – MIDNIGHT EXPRESS

*Sagi*



Sagi a déjà préparé un plan avec deux possibilités pour entrer dans la prison :

Elle propose de sauter depuis les contreforts de la montagne proche avec des parapentes et des combinaisons bloquant la chaleur de leur porteur afin d'approcher sans être repéré et de franchir le grillage électrifié qui entoure le site.

**Test de Perception (Pilotage) / Difficile :** Le PJ manœuvre le parapente jusqu'à atterrir à l'intérieur de l'enceinte. En cas d'échec, il s'écrase ou se crashe dans le grillage (blessures légères).

Tous les trois jours à l'aube, une société privée de Sapporo envoie un camion de livraison de nourriture (des plats à réchauffer) avec un unique chauffeur. Celui-ci suit toujours le même trajet en prenant la route qui longe la côte ouest d'Hokkaido. Le soldat de garde laisse le camion accéder jusqu'au parking dès qu'il le reconnaît et vient aider le chauffeur à décharger.

Sagi dispose d'une photo de Drop qu'elle montre aux PJ avant leur départ pour la prison : La personne sur la photo est sereine, contemplant la nature, elle se tient debout les mains dans le dos. Sa tenue d'un vert forêt profond, possède de nombreuses nuances enchanteuses, lui donnant une apparence féérique. Ses longs cheveux clairs sont lâchement tressés en une natte glissant sur l'épaule. Ses yeux presque blancs ont la dureté d'une lame inébranlable, la froideur glaciale d'un esprit impitoyable.

*Linda Graves*

Linda Graves est l'unique scientifique actuellement présente dans la prison. Elle est chargée d'examiner Drop sous toutes les coutures. Son laboratoire est installé dans l'ancienne zone administrative de l'usine. Elle tente de comprendre les modifications qui sont intervenues dans l'ADN de Drop mais les analyses des échantillons l'ont pour l'instant laissé perplexe.

*Drop*

Drop est le seul prisonnier présent. Sa cellule est située juste à côté du laboratoire de Linda. Grâce à sa volonté, il a réussi à résister à l'influence du Monument suffisamment longtemps pour sortir de la Zone avec pour objectif d'aller demander de l'aide à Sagi. Mais durant ses quatre jours d'incarcération, sa volonté a flanché et il est en train de devenir fou. Il ne peut plus manger, boire ou dormir. Sa cellule est dans un état épouvantable : il a vomi à plusieurs reprises dans un coin, incapable de garder la nourriture dans son système digestif. Il a envoyé voler le reste de ses plateaux repas sur sol et sur les murs.

Les PJ ont beaucoup de mal à le reconnaître en se basant sur la photo fournie par Sagi : il a énormément maigri. Ses traits sont tirés et creusés par la fatigue. Il est sale et ses vêtements sont couverts de tâches. Ses yeux s'agitent dans tous les sens et son regard ne laisse présager rien de bon sur l'état de sa santé mentale. Il est à peine capable de répondre aux questions des PJ sur ce qui s'est passé dans la Zone et sur ce qui lui est arrivé. La seule chose qu'il murmure en boucle est que tout cela est de la faute au Monument ...



Dès qu'il peut échapper à la vigilance des PJ, il s'empare de l'arme de poing de l'un d'entre eux et se tire une balle dans la bouche. Les PJ ont peu de chances d'arriver à l'arrêter sauf s'ils précisent qu'ils sont particulièrement vigilants à une éventuelle tentative de suicide. Drop sent toujours l'appel du Monument. Il sait qu'il est maintenant un changé et il est terrorisé à l'idée de devoir vivre dans la Zone dans l'ombre du Pilier Tordu.

## SCENE 4 – LA PORTE GRINÇANTE

Malgré la mort de Drop, Sagi tient parole et donne aux PJ l'adresse de la Porte Grinçante et le nom de son gardien, Ichitaro Matsuda. Elle les invite à l'informer qu'ils viennent de sa part. Les PJ n'ont plus qu'à faire le tour de leurs planques pour récupérer leur matériel et finir de se préparer.



Lorsque les PJ arrivent sur la route 28 au milieu des montagnes, ils ont beaucoup de mal à circuler. Avec le mauvais temps, la neige s'est accumulée sur la route. Comme elle n'est plus utilisée depuis la Visite, elle n'a pas été déneigée. Ils mettent deux heures à atteindre le parking de l'ancienne boutique. Seule la voiture d'Ichitaro est présente sur le parking. Les rayons de la boutique sont vides mais l'intérieur est éclairé. La porte d'entrée principale n'est pas fermée. Le bâtiment semble vide et personne ne répond à leurs appels. Les quelques chambres sont propres et rangées. L'une d'entre elles présente des traces d'occupation. L'arrière salle contient des réserves de nourriture, un peu de matériel de randonnée, un fusil de chasse graissé avec un lot de cartouches et un bureau avec un ordinateur haut-de-gamme qui affiche des graphiques étranges.

**Test de Technique (Informatique) / Facile** : Le programme actif sur l'ordinateur est un outil illégal permettant de surveiller les mouvements des satellites de l'Institut au-dessus de la Zone.

Ichitaro est à l'arrière de la boutique, à la lisière de la forêt. Il est en train de se recueillir sur les tombes de sa femme et de son fils. Nako étant passée le voir, il en a profité pour pratiquer un rituel shinto avec de l'encens et des offrandes. Il a entendu le bruit du moteur du véhicule des PJ mais il n'a pas l'intention de s'en préoccuper avant d'avoir terminé ses prières. Les PJ vont finir par l'apercevoir.

**Test de Perception (Acuité visuelle) / Moyenne** : Le PJ a l'impression fugace d'avoir vu deux silhouettes près des tombes, celle d'Ichitaro et une autre plus menue avant qu'elle ne disparaisse dans la forêt.

Dès que les PJ ont repéré Ichitaro, Nako disparaît dans la forêt et y reste cachée, observant les PJ à distance. A partir de ce moment là, elle va les suivre dans leur périple. S'il est interrogé, Ichitaro nie qu'il y ait eu qui que ce soit avec lui. Il ne fait même pas l'effort de mentir avec conviction.

Ichitaro s'agace si les PJ le dérangent pendant ses prières et leur demande de lui « foute la paix » le temps qu'il ait terminé. Il se moque de tous les arguments qu'il pourrait mettre en avant. Il ne s'occupera d'eux que lorsqu'il aura fini. Si les PJ se montrent respectueux, il sera un tout petit plus aimable avec eux.

Ichitaro termine son rituel et s'occupe enfin de ses « clients ». Il se moque complètement de la courtoisie et leur parle de manière directe et abrupte. Une fois que les PJ lui ont mis dans la main la quantité d'argent qu'il demande pour ses services, il les entraîne jusqu'à l'ordinateur de l'arrière salle. Il leur montre l'écran en leur disant qu'ils doivent attendre 45 minutes que la région ne soit plus surveillée par les satellites de l'Institut. Il les fait alors monter dans la cabine du téléphérique et le fait démarrer. Il les informe qu'il y a une station radar au sommet de la montagne à leur arrivée. Ils peuvent s'y réfugier en cas de besoin. Sa porte d'accès métallique peut être bloquée de l'intérieur avec une barre en fer. A l'intérieur se trouve une radio qui leur permettra de communiquer avec Ichitaro pour qu'il active le téléphérique pour la descente.

## SCENE 5 – LES DANGERS DE LA ZONE

Une fois descendu du téléphérique, les PJ vont devoir descendre le flanc oriental du mont Pinneshiri en direction du sud-est. Le Pilier Tordu se trouve à proximité de la ville d'Urausu, tout proche de l'ancien lit asséché de la rivière Urausuuchi, qui est asséchée depuis la visite. Il va leur falloir traverser quelques Poches et franchir quelques Décalages, la plupart du temps sans danger particulier.

Il fait très chaud à leur descente du téléphérique, une colonne de Jour se trouvant en haut de la montagne. Au pied de la montagne à l'est, une colonne de Nuit plonge la région dans l'obscurité.

Voici quelques incidents et anomalies pour animer leur voyage à travers la Zone jusqu'à leur destination.

### *L'Aube se Lève*

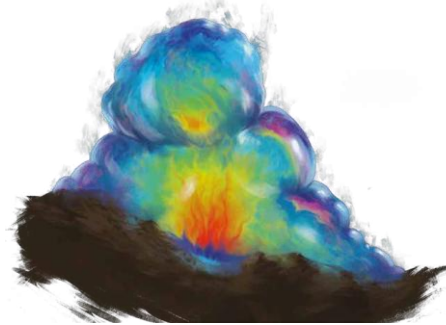
La colonne de Nuit au pied de la montagne change brutalement de direction et remonte la pente, se rapprochant de la position des PJ. Elle est trop large et trop rapide pour être évitée. Une fois à l'intérieur, les PJ se retrouvent dans la pénombre et la température chute brutalement tandis que tout gèle autour d'eux. Rien de dangereux pour des stalkers équipés de vêtements chauds et de lumière.



Le souci est que la colonne de Jour choisit le même moment pour descendre de la montagne et se diriger vers la colonne de Nuit. Lorsque les deux colonnes entrent en contact, il se produit une Aube : un mur de flammes descendant du ciel qui réduit en cendres tout ce qui se trouve sur son passage. Il est trop large et trop rapide pour que les PJ puissent espérer y échapper. La seule solution est de trouver un endroit où s'abriter avec quelque chose de solide au-dessus de sa tête.

Un PJ avec la compétence Eclaireur ou Acuité visuelle aperçoit une maison isolée à proximité. Le seul espoir des PJ est de courir jusqu'à l'abri de cette dernière. Les PJ n'ont aucune chance de survie s'ils passent à travers l'Aube.

**Test de Physique (Rapidité) / Moyenne** : Le PJ arrive à bout de souffle à l'abri à l'intérieur de la maison. En cas d'échec sur ce test, le PJ se blesse légèrement dans la précipitation.



### *La Maison Vivante*

La maison dans laquelle viennent d'arriver les PJ possède un étage et une cave. Elle est en bois et sa structure est sévèrement dégradée. Elle n'a plus aucune porte ou fenêtre en état. Son mobilier est complètement pourri. Elle aurait dû s'écrouler depuis un moment déjà mais elle tient debout à cause du lacs de racines gonflées de couleur orange qui maintient la structure debout. Ces racines trouvent leur origine dans le sol sous les fondations de la maison. La plante dont elles émanent est une créature mutante qui a transformé la maison en piège. Elle possède la capacité psychique de provoquer un engourdissement progressif des êtres vivants qui entrent dans la maison. Sans s'en rendre compte, ils deviennent progressivement léthargique et finissent par tomber dans un coma profond dont il est impossible de les réveiller sans les avoir éloigné d'au moins une vingtaine de mètres de la maison.

**Test de Volonté (Dur à cuire) / Moyenne** : Le PJ résiste à l'influence psychique de la plante et ne perd pas connaissance. Il se rend compte que quelque chose est train de manipuler son cerveau.



La maison contient plusieurs squelettes d'animaux aux os parfaitement nettoyés et dépourvus de trace de violence. Dans la cave se trouve le squelette d'un humain. Il s'agit du stalker de l'équipe Dusk. Il est adossé contre le mur. Son équipement non-organique est toujours intact et semble indiquer qu'il occupait le poste de Robot (plaques d'armures de gilet, fusil d'assaut de type M16).

Quand la plante a endormi sa proie, ses racines se gonflent et libèrent une pluie de gouttes acides orangées qui rongent tout ce qui est organique. La bouillie qui en résulte dégouline vers la cave et disparaît dans le sol pour nourrir la plante. Les brûlures d'acide ainsi provoquées sont presque indolores et ne réveillent pas les victimes dans le coma. Il faut deux minutes d'exposition aux gouttes pour être tué. Le seul espoir d'un PJ endormi est d'être traîné en urgence à l'extérieur de la maison par un de ses camarades. Tout personne présente dans la maison subit chaque tranche de trente secondes une blessure légère, puis une blessure modérée puis une blessure grave et enfin enfin une blessure mortelle. Au-delà de deux minutes, la personne est tuée.

**Test de Physique (Rapidité) / Routinière** : Le PJ réussit à quitter la maison en catastrophe. La difficulté passe à Moyenne si le PJ traîne un de ses camarades.

### *Manque d'Air*

La prochaine Bulle que doit traverser les PJ est dépourvue d'air. Elle abrite une forêt d'arbres morts sans feuille aux troncs noirs et secs. Le sol est sec et craquelé, sans aucune végétation. L'absence d'air a fini par tuer toute forme de vie végétale et animale. Jeter un boulon à travers le Décalage ne révèle aucun danger particulier.

Si les PJ pénètrent à l'intérieur de la Bulle sans avoir enfilé un masque branché sur une réserve d'oxygène, ils commencent à suffoquer au bout de quelques instants. Ils ont deux solutions :

- Tenter de faire demi-tour pour rejoindre la précédente bulle avec un test de Perception (Réflexes) / Difficile.
- Enfiler en urgence un masque avec un test de Physique (Survivant) / Facile.

En cas d'échec, le PJ s'écroule et commence à suffoquer. Un PJ qui a un masque peut aider un de ses camarades malchanceux avant qu'il ne succombe à l'asphyxie.



## Les Gardiens du Pilier

Beaucoup d'animaux mutants vivent à proximité du Pilier Tordu, notamment une meute de clébard, des chiens changés qui se sont tous frottés au Monument. Ils surveillent le périmètre autour du Pilier mais ils ne s'attaquent pas aux membres de la tribu. Ils ont un comportement étrangement organisé. Quand un groupe de clébard repèrent des intrus, l'un d'entre eux va prévenir le reste de la meute tandis que du groupe s'interpose pour les empêcher de continuer à avancer vers le Pilier. Si les PJ font mine d'avancer, les clébard n'hésitent pas à passer à l'attaque sans aucune préoccupation pour leur propre intégrité physique.

### Nako

La jeune fille suit les PJ à distance depuis qu'ils ont franchi la Porte Grinçante. Un PJ avec la compétence Espionnage ou Acuité visuelle peut se rendre compte qu'il est suivi. Elle connaît parfaitement cette partie de la Zone et ne se laissera pas approcher ou capturer. Elle est principalement motivée par la curiosité, observant les actions et réactions des PJ. Si elle considère qu'ils ne sont pas un danger pour elle, elle peut même intervenir en les prévenant d'un danger ou en les aidant plus directement (par exemple en plaçant un masque sur le visage d'un PJ inconscient ou en s'interposant entre un PJ et un clébard).

## SCENE 6 – LE PILIER TORDU

Une tribu d'une soixantaine d'humains Changés voue un culte au Pilier Tordu et le suit dans tous ses déplacements. Ils s'installent autour du Monument et creusent de larges creux dans le sol qu'ils recouvrent de végétation pour leur servir de « nids ». Ils sont pacifiques et silencieux. Ils ne montrent aucun signe d'agressivité à l'approche des PJ. Le contact avec le Pilier leur a fait perdre l'usage de la parole. Ils communiquent uniquement par gestes et émettent parfois d'étranges bruits de gorge.

Ils invitent les PJ à se rapprocher du Monument avec de grands sourires béats. Un PJ attentif se rend compte qu'ils sont en train de les encercler. Ils laissent les PJ prélever quelques échantillons du Pilier mais ils leur montrent qu'ils veulent qu'ils touchent le Monument à main-nue. Ils commencent à s'agiter si les PJ font mine de repartir sans avoir touché le Monument. Ils deviennent même agressifs si les PJ partent pour de bon. Ils se jettent sur eux en profitant de leur nombre pour les amener jusqu'au Pilier afin d'exposer leur peau nue à son contact.

### Nako

Si ce n'est déjà fait, Nako finit enfin par s'approcher des PJ. Elle est la seule membre de la tribu encore capable de baragouiner quelques mots et à ne pas être totalement obnubilée par le Monument. Elle tente d'expliquer aux PJ ce que veulent les membres de la tribu et les bienfaits apportés par le pilier.



### Beach Boy

Beach Boy a presque entièrement perdu l'usage du langage. Malgré les changements induits par le Pilier qu'il est en train de subir, il a gardé un peu de lucidité, suffisamment pour comprendre que ne plus avoir d'envies et de besoins est une malédiction que personne mérite de subir. Il pointe frénétiquement du doigt le Pilier en disant au PJ le mot *alter* (changement en anglais) qui peut être facilement confondu avec *altar* (autel).

## SCENE 7 – FUITE



Les changés bloquent le passage à tous les PJ qui n'ont pas touché à main-nue le Pilier Tordu. Il est fort improbable à ce stade du scénario qu'un PJ commette la bêtise de laisser son ADN être contaminé par le Monument. La tribu les entoure et devient plus en plus agitée. Quand les PJ tentent de repartir après avoir pris leurs échantillons, les changés deviennent violents et se jettent sur eux. Les PJ vont devoir se frayer un passage au milieu des changés en zigzaguant entre les « nids » dans le sol.

Si les PJ se sont bien comportés avec Nako et avec son père, elle peut même tenter de s'interposer entre eux et les membres de la tribu pour leur laisser une petite longueur d'avance.

Les PJ n'ont pas d'autre choix que de se battre. Une fois qu'ils ont forcé l'encerclement, les PJ se rendent compte que les changés sont plus rapides qu'eux (ils ne sont pas encombrés par du matériel) et qu'ils ne semblent pas ressentir la douleur. S'ils ne prennent pas de mesure pour les ralentir (en leur tirant dessus par exemple), les PJ doivent réussir un test de **Physique (Rapidité) / Moyenne** ou bien être rattrapés et submergés. Les changés attrapent les retardataires, leur donnent quelques coups, leur arrachent une partie de leurs vêtements et les ramènent jusqu'au Pilier Tordu pour qu'ils bénéficient de sa bénédiction ...

Les changés abandonnent la poursuite une fois que les PJ ont atteint les limites de la Bulle contenant le Monument et franchi le Décalage avec la Bulle suivante. Si vous êtes d'humeur taquine, vous pouvez les confronter à une Anomalie juste après le franchissement précipité du Décalage....

## ÉPILOGUE

Le retour jusqu'à la Porte Grinçante devrait se dérouler par le même chemin et sans incident majeur. Une fois sortie de la Zone, les PJ doivent prendre une décision importante : ils ont pu être témoins des effets du Pilier Tordu sur les corps et les esprits des humains qui sont entrés en contact avec lui. Ont-ils vraiment envie de remettre à un milliardaire indien à la morale douteuse des échantillons du Pilier Tordu afin qu'il puisse s'en servir pour affecter les habitants de l'un des pays les plus peuplés de la planète ?

Si les PJ appellent le numéro qui leur a été donné par Karan Satnam, il les remercie pour leur efficacité et les informe qu'il les attend sur le tarmac de l'aéroport de Sapporo au pied de son jet privé. Il récupère la mallette avec les échantillons pendant que son assistant leur remet une valise remplie d'espèces qui correspond à la somme convenue plus un petit bonus. Karan monte ensuite précipitamment dans son avion et quitte le Japon. Quelques semaines plus tard, les PJ entendent parler d'un scandale dans le nord de l'Inde concernant des expérimentations biologiques interdites réalisées sur une population non informée par une des filiales de Satnam Industries ...

Les PJ ont la possibilité de revendre les échantillons au marché noir à une des deux autres familles Yakuza de Sapporo ou bien même à l'Institut qui fermera les yeux sur leur provenance au vu leurs propriétés exceptionnelles.

La dernière solution est de faire disparaître les échantillons et d'annoncer l'échec de la mission. Karan Satnam et la famille Marumo-ikka seront désappointés et leur réputation ternie mais ils pourront continuer à se regarder dans le miroir ce matin sans détourner les yeux ...

# PERSONNAGES

## MAJEURS

### KARAN SATNAM

*Indien H / PDG de Satnam Industries*

Karan est un homme de taille moyenne au début de la cinquantaine. Sa peau sombre trahit ses origines indiennes. Malgré son âge, il a une taille étroite. Il est impeccablement rasé. Ses cheveux courts ont complètement blanchi et participent à son charme naturel. Il porte un costume crème et une chemise blanche dont il ne boutonne jamais les derniers boutons. Il a toujours un sourire satisfait sur les lèvres pour mettre ses interlocuteurs à l'aise. Il ne donne jamais aucun ordre, se contenant de demander poliment. Il essaye toujours de dissimuler toute émotion négative en arborant un calme de façade.

Karan n'est pas né riche. Il a construit sa fortune grâce à son intelligence, sa volonté et son travail. Il sait toujours parfaitement ce qu'il veut et met tout en œuvre pour y parvenir. Même s'il distribue des millions à des œuvres caritatives, il ne s'intéresse qu'à sa petite personne et à son image publique. Il n'y a aucune forme d'altruisme dans sa volonté de vouloir mettre fin aux famines qui frappent l'Inde. Sa seule ambition est de se présenter aux prochaines élections présidentielles. L'argent n'est qu'un moyen d'atteindre ses objectifs, il se moque de la quantité qu'il va devoir dépenser pour y parvenir.

### QUON ZHAO

*Chinois H / Responsable de la Sécurité chez Satnam Industries*

Quon est un homme d'origine chinoise âgé de 43 ans. Il est légèrement plus petit que la moyenne avec des épaules larges et un torse musclé. Son visage aux traits écrasés lui donne l'air d'un bouledogue perpétuellement en colère. Il a une barbe de quelques jours mais ses vêtements sont toujours impeccables. Il porte un pantalon noir, un tee-shirt marron et une veste sombre.

Quon Zhao a été un soldat de l'armée chinoise pendant plus de deux décennies. Il a quitté l'école pour s'engager à sa majorité et s'est investi corps et âme dans sa carrière militaire. Son objectif n'était pas d'atteindre un grade élevé mais de rejoindre l'unité Jiaolong des forces spéciales. Il y a passé la dernière moitié de sa carrière avant de décider qu'il en avait assez. Il a monnayé ses compétences dans le privé et a obtenu le poste de responsable de la sécurité

de Satnam Industries. Il est très professionnel et très compétent mais sa principale motivation est maintenant d'avoir le compte bancaire le plus garni possible afin de prendre de pouvoir profiter d'une retraite dorée anticipée. Travailler pour Karan Satnam est juste un moyen d'y parvenir. Il est loyal au milliardaire tant qu'il de l'argent pour l'acheter. Il est persuadé qu'il n'existe pas de problème dont on ne puisse se débarrasser en tirant dessus ou en le faisant exploser.

## SHOTA MIZUTANI

### *Japonais H / Yakuza – Wakagashira de la famille Marumo-ikka*

Shota est un homme de 32 ans. Avec ses 1m85, sa mâchoire carrée et ses longs cheveux noirs, on pourrait le croire sorti d'un magazine de mode. Toujours impeccablement rasé, il préfère les costumes gris de grandes marques aux costumes sombres bon marché que portent habituellement les yakuzas. Il ne s'énerve jamais et ne hausse jamais le ton. Seul un tic nerveux au coin de sa bouche trahit son énervement. Malheur à ceux qui contrarient ses plans.

Le père de Shota était un wakagashira (lieutenant) dans l'organisation de la famille yakuza Marumo-ikka, l'une des trois familles installées sur l'île d'Hokkaido. Il a marché sur les traces de son père et a même pris sa place après sa mort. Mais il ne compte pas s'arrêter là. Il a les compétences, l'ambition et l'absence de morale indispensables pour continuer à gravir les échelons jusqu'au sommet de la famille.

## « JOSETSU-KI »

### *Japonais H / Stalker vétérán (Serpent)*

Josetsu-ki est un japonais âgé de 46 ans. Il est grand et trapu. Il a des cheveux grisonnants en bataille et une moustache épaisse. Il est souvent habillé avec un épais blouson de ski et une paire de bottes fourrés aux couleurs criardes.

Josetsu-ki est un stalker vétérán qui parcourt la Zone de puis près d'une décennie. Il n'a plus d'équipe attitrée et se laisse parfois convaincre de rejoindre temporairement une équipe de débutants pour une expédition ou deux. La rumeur veut qu'il ait gagné assez d'argent avec la gratte pour prendre sa retraite mais qu'il n'arrive pas à renoncer à se rendre dans la Zone. Son surnom signifie « Chasse-neige ». Il lui vient de son habitude d'utiliser des skis pour se déplacer sur les pentes enneigées des montagnes de la partie occidentale de la Zone. Il connaît la topographie de ces dernières sur le bout des doigts et est une source d'information fiable sur cette région.

## « SAGI »

### *Japonais F / Stalker (Vison)*

Sagi est âgée de 27 ans. Elle est grande et mince avec un physique athlétique. Elle a des traits réguliers avec des pommettes hautes et un nez fin qui lui confère une certaine beauté qui est quelque peu gâchée par le regard sombre qu'elle pose sur tout ce qui l'entoure. Elle porte un pantalon de camouflage avec de nombreuses poches et un tee-shirt vert sombre sans manche.

Sagi a grandi dans une exploitation agricole qui se trouve maintenant en plein milieu de la Zone. La Visite lui a permis d'éviter de reprendre l'exploitation agricole. Son père l'emmenait avec lui en randonnée dès qu'elle a été en âge de marcher. Ces compétences se sont avérées très utiles quand elle a voulu devenir stalker. Elle n'a pas son pareil pour trouver un endroit sûr où se reposer ou pour détecter les dangers dissimulés au milieu d'une nature devenue folle. Son surnom signifie « Héron ». Elle en a hérité à cause de sa grande taille et de sa mauvaise habitude de prendre les gens de haut. Elle ne sait pas parler sans jurer à chaque phrase. Elle ne respecte rien ni personne en-dehors des stalkers qui ont prouvé qu'ils savaient survivre aux dangers de la Zone.

## « DROP »

### *Américain H / Stalker de l'équipe Dusk (Serpent)*

Drop n'a presque plus rien à voir avec la photo que leur a montré Sagi. Il est âgé de 31 ans mais paraît plus âgé de 20 ans. Ses longs cheveux sont sales et emmêlés. Une barbe irrégulière de plusieurs jours recouvre un visage aux joues creuses et aux yeux fiévreux. Il est fortement amaigri et flotte dans ses vêtements déchirés.

Les parents de Drop l'ont poussé à faire des études pour qu'il devienne médecin ou avocat. Malheureusement pour eux, les projets personnels de Drop consistaient surtout à traîner avec ses copains, consommer des drogues récréatives et prendre des risques inconsidérés pour impressionner les filles. Il a fini par se retrouver à la porte de chez ses parents et contraint de vivre dans la rue. La Visite et l'apparition de la Zone californienne ont été un véritable cadeau du ciel pour lui. Sa mauvaise habitude de grimper et de sauter partout s'est révélée utile en lui permettant de tenir le poste de Serpent dans une équipe de stalkers. Un stalker assez téméraire ou intrépide peut se faire beaucoup d'argent avec la gratte ramenée de la Zone. Drop a survécu (miraculeusement parfois) à plusieurs expéditions. Cela lui a permis d'acquérir suffisamment d'expérience pour rejoindre l'équipe Dusk, composée de stalkers dignes de ce nom. Son surnom signifie littéralement « lâcher ». Il lui vient du fait qu'il adore sauter de hauteurs suffisantes pour provoquer le vertige dans des personnes normalement constituées. Il s'est fait tellement de fractures qu'il n'arrive même plus à se souvenir de leur nombre.

## LINDA GRAVES

*Anglais F / Biologiste de l'Institut*

Linda est âgée de 37 ans. Elle est de taille moyenne et mince. Elle attache ses longs cheveux roux en une queue de cheval afin de ne pas les avoir devant le visage quand elle travaille. Elle a un visage trop long et un menton trop étroit pour être considérée comme jolie. En dessous d'une classique blouse blanche, elle porte un jeans sombre et une chemise bleue.

Linda dispose d'une intelligence supérieure à la moyenne. Elle s'est orientée vers les sciences plus par curiosité que par passion. La biologie était une bonne spécialité pour lui permettre d'obtenir un poste bien rémunéré dans une grande entreprise. A la sortie de ses très longues études, c'est un recruteur de l'Institut qui lui a proposé du travail. C'était l'opportunité d'avoir à la fois une paye importante et la possibilité de satisfaire sa curiosité en travaillant sur les échantillons de matière étrange trouvée dans la Zone. Elle s'intéresse uniquement à son travail et porte des lunettes en ce qui concerne tout ce que l'Institut fait de moralement répréhensible.

## ICHITARO MATSUDA

*Japonais H / Gardien de la Porte Grinçante*

Ichitaro est âgé d'une quarantaine d'années. Il a une tignasse hirsute de cheveux sombres, un nez pointu et un visage à la mâchoire trop large. Il porte une vieille veste en cuir marron et un pantalon en jeans abîmé. Il a un revolver passé à la ceinture.

Ichitaro est l'ancien gérant du commerce qui est devenu la Porte Grinçante. Après la mort de sa femme et de son fils, il a refusé de partir malgré la proximité de la frontière de la Zone et l'absence de clients. Mais si les touristes ont disparu, ce sont les stalkers qui ont fini par prendre leur place. Le téléphérique a fini par devenir la Porte Grinçante et il rapporte à Ichitaro de quoi subsister. Il arbore un air perpétuellement renfrogné et s'exprime par borborygmes. Il fournit tous les services dont les stalkers ont besoin mais il refuse de copiner avec eux, préférant rester seul avec son chagrin.

## NAKO MATSUDA

*Japonais F / Changée*

Nako est âgée de 15 ans mais elle est tellement menue qu'elle paraît quelques années plus jeunes. Ses cheveux noirs sont trop longs et emmêlés. Elle porte un pull déchiré trop grand avec les manches remontées sur les bras. Il lui sert aussi de jupe car il lui descend jusqu'aux genoux.

Nako est la fille d'Ichitaro. Elle a survécu à la maladie car elle a été changée par la Zone lors de la Visite. Elle a toujours été attirée par la Zone. Elle a commencé à s'y rendre dès qu'elle a été assez grande pour marcher. Elle a fait de nombreuses incursions dans la Zone, guidée par un sixième sens pour éviter ses dangers. Elle a découvert le Pilier Tordu il y a quelques années et l'a touché. Elle a été affectée par ce celui-ci mais dans une moindre mesure. Elle a notamment conservé son indépendance, ce qui lui permet d'abandonner la tribu suffisamment longtemps pour rendre visite régulièrement à son père.

## « BEACH BOY »

*Américain H / Stalker de l'équipe Dusk (Cerveau)*

Avant d'être Changé, Beach Boy était un homme au début de la quarantaine avec des cheveux blonds mi-longs et une carrure athlétique. Son surnom lui vient de sa belle gueule bien rasée au menton large et aux traits virils.

Beach Boy a plusieurs diplômes mineurs en sciences et quelques médailles en athlétisme. Il est devenu un stalker autant par curiosité intellectuelle que pour le frisson de l'adrénaline. C'est un aficionado des plans longuement élaborés et des prises de risques mesurées. Ses qualités ont fait de lui le cerveau de l'équipe Dusk. Son expédition précipitée dans la zone Nipponne a été la plus grande, et la dernière, bêtise de sa carrière de stalker.

# ADVERSAIRES

## GARDE DE L'INSTITUT

*Défi Difficile*

Qu'ils soient des soldats prêtés par une nation à l'Institut ou bien des mercenaires d'une compagnie privée, les garde-frontières de l'Institut ont tous en commun une discipline défaillante, une peur irrationnelle des artefacts transportés par les stalkers et une tendance à tirer d'abord puis à ramasser les corps ensuite.

Équipement : Gilet pare-balles, pistolet, fusil d'assaut, couteau



## CLEBAR D

### *Défi Moyen*

Les chiens mutants qui ont été affectés par le Pilier Tordu sont efflanqués. Leur pelage est sale et tacheté. Ils donnent une certaine impression d'indolence mais ils retrouvent leur célérité et leur agressivité lorsqu'il s'agit de chasser des intrus qui s'approchent trop du Pilier. Leur morsure inflige des blessures légères.

## MEMBRE DE LA TRIBU DU PILIER TORDU

### *Défi Routinier*

Les changés sont des humains de tous les âges qui ont commis la bêtise de toucher le pilier. Ils n'ont pas de mutations visibles mais sont tous maigres et semblent perpétuellement épuisés. Ils sont sales et portent des vêtements en lambeaux. Certains d'entre eux sont presque nus. Ils se battent à mains-nues ou en utilisant des cailloux et des branches (blessures superficielles).

# LIEUX

## MOGRA

### *Boîte de Nuit*

Le Mogra était une boîte de nuit à la mode avant la Visite. Installée au milieu des champs afin que le bruit ne dérange pas le voisinage, elle possède une décoration très colorée sur le thème « manga » avec des silhouettes de personnages à taille réelle peints sur les murs. La frontière de la Zone se trouve à moins cinq cent mètres au nord.

L'ancien propriétaire a fui le jour de la Visite et on n'a plus jamais entendu parler de lui. Le Mogra est resté à l'abandon quelques mois puis a servi d'abri à un groupe de réfugiés. Quand le groupe est finalement parti pour rejoindre un camp de l'Institut, Reiko et Zenkichi, un frère et une sœur, sont restés en arrière et sont devenus de fait les nouveaux propriétaires du Mogra. On les reconnaît facilement à leurs crânes rasés et recouverts de tatouages géométriques.

À l'aide d'un générateur installé dehors à l'arrière du bâtiment et avec quelques contacts à Sapporo pour leur fournir nourriture et boissons, ils ont rouvert le Mogra. La discothèque est devenue un lieu de rendez-vous prisé des réfugiés et de nombreux stalkers. L'accès au Mogra nécessite un mot de passe qui change toutes les semaines afin d'éviter les espions de l'Institut.

L'ambiance a fortement changé à l'intérieur : la plupart des lumières sont éteintes ou ne fonctionnent plus. Le crépuscule diffus qui baigne la salle principale donne un aspect inquiétant aux personnages manga aux couleurs passées dont on ne distingue plus les détails. La pénombre a l'avantage d'offrir une certaine intimité aux transactions illégales qui se déroulent dans ses alcôves.

## LA PRISON DE MASHIKE

### *Prison secrète de l'Institut*

L'Institut a racheté un ancien bâtiment industriel destiné au retraitement des déchets afin de le transformer en un centre d'emprisonnement officieux pour les stalkers et autres fauteurs de troubles que les responsables ne souhaitent pas remettre aux autorités.

Le bâtiment se trouve dans la ville portuaire de Mashike, à l'entrée d'une vallée basse et étroite au nord du mont Shokanbetsu et à l'ouest de la Zone. C'est un long bâtiment rectangulaire de deux étages avec trois hautes cheminées. Un grillage électrifié de trois mètres de haut entoure tout le périmètre. Le bâtiment est sale et mal entretenu. La végétation pousse long des murs et envahit tout à l'exception du parking situé juste devant l'entrée principale.

Des caméras infrarouges sont installées à chaque coin du bâtiment. Deux soldats de l'Institut patrouillent toutes les heures à l'extérieur autour du bâtiment. Un garde surveille les alentours depuis le toit avec une paire de jumelles équipée de vision nocturne et un fusil de sniper. Un garde surveille les caméras depuis l'ancienne salle de contrôle de l'usine. Deux gardes supplémentaires dorment ou se reposent dans une pièce faisant office de dortoir. Une fois des intrus détectés et l'alerte donnée, l'Institut envoie des renforts par hélicoptère en moins de dix minutes.

## LA PORTE GRINÇANTE

### *Porte d'accès à la Zone*

La Porte Grinçante se trouve dans la chaîne de montagnes qui forme la frontière occidentale de la Zone, au niveau du mont Pinneshiri. On y accède par la route 28 qui se trouve au milieu de ces montagnes qui longe la frontière de la Zone avant de disparaître à l'intérieur plus au nord. La route n'est presque plus utilisée et est n'est plus

entretenu. Une forêt épaisse de conifères s'étend à l'ouest de la route tandis que la partie orientale contient de nombreuses zones où les arbres ont été tués par la proximité de la Zone.

Un embranchement vers l'est monte en serpentant dans une vallée de basse montagne. La route est un cul de sac et prend fin au niveau d'un ancien refuge touristique. Un parking au bitume déformé permet d'accueillir une cinquantaine de voitures. Une dizaine de voitures rouillées sont là depuis la visite. Une seule voiture en état de marche est garée devant l'entrée d'un large bâtiment d'un seul étage. Le bâtiment abritait une boutique de souvenirs et de matériel de randonnée, un établissement de restauration rapide et même quelques chambres au confort sommaire. A l'arrière du bâtiment se trouve le point de départ d'un sentier de randonnée montant jusqu'au mont Pinneshiri. Le mont se trouve à l'intérieur de la Zone. Un téléphérique avec une nacelle fermée permet de faire le trajet plus rapidement (une dizaine de minutes au lieu de deux heures de randonnée) jusqu'à la même destination. La Porte tire son nom de l'épouvantable bruit produit par le téléphérique en mauvaise état lorsque les stalkers l'utilisent pour entrer ou sortir de la Zone.

Le propriétaire des lieux n'est jamais parti. Ichitaro Matsuda habitait sur place avec sa famille avant la Visite. Il gagne sa vie en maintenant en état l'ancien téléphérique et en monnayant son utilisation aux touristes qui veulent observer la Zone depuis le haut des montagnes dans un endroit relativement sûr ou aux stalkers qui ont besoin d'une Porte d'accès. En effet, l'Institut n'a pas installé de grillages et de postes d'observations dans les montagnes. Ces dernières rendent difficiles la surveillance par drone ou par satellite.

Sa femme et son fils aîné sont morts peu de temps après la Visite à cause d'une maladie échappée de la Zone. Leurs tombes se trouvent à la lisière de la forêt derrière le bâtiment. Sa fille cadette, Nako, a survécu à la maladie. C'est une changée qui vit dans la Zone et passe voir son père dès qu'elle le peut.