

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

La Fourmilière

- La Campagne - Les Episodes -

Date de mise en ligne : dimanche 28 septembre 2008

Description :

Dans le pénitencier minier de Mars

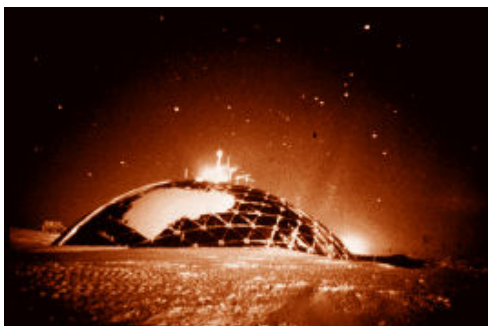
Corporates

Mené par [DVH](#), le 19 septembre 2008

[... previously](#)

Un Mars et ça repart

Lorsque CyberHell rentre à l'agence, il découvre Doc Mode en train d'ausculter les corps inconscients de Black Mamba, Mac Grive et Carribean Jack. L'ex catcheur est persuadé qu'ils ont encore fait la fête sans lui, et qu'ils cuvent leur alcool et alors que Doc essaie de lui expliquer ce qu'il s'est passé, une quinzaine d'hommes en tenue de commando fait irruption dans les locaux. Ils sont là pour nettoyer ! Cyber se saisit de l'un d'eux. Le chef de ce commando montre alors à Doc et Cyber un avis de recherche international concernant la totalité des agents de l'agence PI. La liste des crimes dont ils sont accusés est interminable, mais Doc reconnaît certains massacres qu'auraient commis Black Mamba, Mac Grive et Carribean Jack & « Vous devriez quitter les lieux » leur conseille-t-il en leur tendant des billets, puis il se tourne vers les corps inanimés et ordonne à ses troupes « Embarquez-moi les clones ». Sous le choc de l'avis de recherche, Doc et Cyber restent sans voix et ne peuvent détacher leur regard des billets qui sont des Aller simple pour la planète Mars. Un papier glisse du billet de Cyber et tombe à terre ; c'est l'avis de recherche sur lequel les 2 agents peuvent lire « Vous ne serez nulle part en sécurité sur terre & ». Ils regardent autour d'eux, le commando est reparti avec les corps.



Lorsqu'ils débarquent sur Mars, Doc et Cyber sont un peu perdus. Ils ne savent où chercher lorsqu'un homme se présente à eux. Il s'appelle Mark Undersun, est agent du FBI et aurait emmené sur Mars, Black Mamba, Mac Grive, Carribean Jack et Zeezoo il y a quelques mois. Cyber lui demande s'ils ne se sont pas déjà rencontrés car l'homme ressemble trait pour trait au chef du commando de nettoyage qui est intervenu à l'agence trois semaines auparavant. Mark Undersun est surpris et répond par la négative puis conduit les deux agents PI, auprès de leurs compagnons. Ces derniers sont dans des cuves cryogéniques. Leurs signes vitaux sont corrects à l'exception de ceux de Zeezoo.

Note du Meneur

Suite à l'explosion dans la serre (Voir [Rouge Sang](#)), Mamba, Mac, Jack et Zeezoo ont été mis dans ces cuves par Recall puis clonés à l'exception de Zeezoo dont le code génétique n'a pu être décodé. Leurs clones ont été renvoyés sur Terre sans que les originaux le sachent (Voir [Pour une clonerie...](#)) afin de perpétrer divers crimes...

Deux des quatre cuves s'ouvrent laissant échapper une légère buée : Black Mamba et Mac Grive se réveillent. Ils sont désorientés, mais semblent en bonne santé et alors qu'ils demandent ce qu'ils se passent, la paroi du fond de la pièce explose et dix hommes en exosquelettes de combat entrent dans la pièce. « Vous êtes en état d'arrestation ! » Blasés, nos héros n'opposent aucune résistance. Ils sont menés à un fourgon policier et Mark Undersun est libéré après avoir présenté sa plaque du FBI. Le fourgon les mène alors au bâtiment du commissariat principal de Primamaris où ils sont

incarcérés dans l'une des salles/cellules au milieu des bureaux. La salle est en plexiglas et leur permet de voir tout ce qui se passe autour d'eux. Le commissariat grouille de monde, mais nul ne semble plus s'intéresser à eux, et pendant que les heures tournent, Cyber tente de communiquer en écrivant des messages sur la buée de la vitre qu'il crée en soufflant dessus...

Des fourmis dans les jambes

Après de longues heures, un homme entre enfin dans « cellule ». C'est Mark Undersun ou plutôt il ressemble à Mark Undersun. Il se présente comme étant John Undersun, leur avocat, puis s'adressant au plafond demande s'il peut parler en privé à ses clients. Les murs jusqu'alors transparents deviennent opaques et les 4 caméras de surveillance s'éteignent. John Undersun sort une tablette graphique sur laquelle s'affiche l'avis de recherche. Il explique alors à nos héros qu'ils n'ont que 2 alternatives.

1) Passer en jugement pour la liste des crimes faisant l'objet de l'avis de recherche, mais les jurys n'ont pas les mêmes habitudes que sur Terre...

2) Ou aller chercher un homme, dont la photo apparaît sur la tablette et le ramener.

Nos héros reconnaissent le portrait du petit fils de Mme Campbell, leur logeuse. Ils devront aller chercher « Rubi » (ils apprennent son nom par leur avocat) qui travaille dans les mines pénitentiaires de Mars et le conduire à la cellule 6321. Peu enclin à goûter à la justice martienne, ils acceptent le marché.

John Undersun s'adresse alors à nouveau au plafond en prononçant le mot caution et un terminal de paiement apparaît sur la table. Dès l'instant où il a réglé, les murs redeviennent transparents et la porte s'ouvre. Il conduit nos héros à l'extérieur où ils prennent un taxi et se dirige dans un secteur isolé de la ville. Là, des tenues de forçats leurs sont remises ainsi que des boîtiers de commandes miniatures à utiliser une fois dans la cellule 6321. Après avoir été entravés, ils prennent place dans un fourgon pénitentiaire qui vient les chercher.

Le fourgon quitte le dôme principal et le trajet vers les mines est particulièrement inconfortable. Le fourgon fait halte dans 3 autres dômes et à chaque étape de nouveaux forçats rejoignent nos héros à l'intérieur du véhicule. Lorsqu'enfin ils arrivent à destination, ils découvrent un dôme ne contenant qu'un immense bâtiment administratif flambant neuf. Les forçats sont rassemblés dans la cour de l'établissement et ils sont plus nombreux qu'ils ne pouvaient le penser car 3 fourgons ramènent des nouveaux pensionnaires. Un matricule leur est attribué et pendant que les « consignes » leur sont hurlées par les surveillants, Cyber tente de se faire remarquer et est immédiatement remis à sa place à coup de batte en acier, par l'un des matons. Les surveillants rappellent que le bracelet de cheville que chacun des forçats porte à sa jambe ne sert pas qu'à les maintenir assis dans les fourgons de transport, mais servent aussi à garantir que les prisonniers ne tenteront pas de s'évader. En effet à partir de cet instant, si l'un des forçats sort de l'enceinte du dôme son bracelet de cheville explosera. Les forçats sont ensuite conduits à l'intérieur du bâtiment. Ils traversent des zones de bureaux high-tech avant d'être amenés à une plateforme monte-charge où ils sont entassés vers le fond. Les surveillants forment un cordon de sécurité et la plateforme commence à descendre.

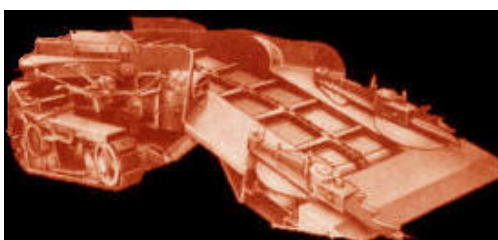


La "four minière"

Nos héros peuvent alors découvrir les entrailles de l'édifice. Au fur et à mesure de la descente, ils peuvent voir des niveaux administratifs, puis des niveaux de vie, des niveaux de laboratoires et enfin des niveaux de sécurité. C'est à ce niveau que les surveillants quittent le monte-charge. Celui-ci reprend sa descente et nos héros découvrent enfin les niveaux miniers. Chaque niveau est une petite ville tournant autour d'une carrière. La lumière du jour n'éclaire bien entendu jamais ces lieux. Le monte-charge fait une halte à chacun de ses niveaux et des matricules sont appelés à quitter la plateforme. Au niveau 32, Black Mamba, CyberHell, Doc Mode et Mac Grive arrivent dans leur nouvel espace de vie.

Ils découvrent la carrière de laquelle le minerai est extrait. Le ronronnement continu des recycleurs d'air et le bruit incessant des machines à forer sont le nouveau décor sonore de nos héros. Ils se dirigent vers ce qui semblent être le centre de vie et qui s'approche plus d'un bidonville. Les bâtiments sont peu élevés et de type troglodyte, et la technologie entraperçue à Primamaris a complètement disparu. Nos héros croisent la faune locale qui s'est organisée en micro société dans laquelle les mutants semblent majoritaires. L'un d'eux trouve Doc Mode à son goût mais CyberHell l'envoie valdinguer d'un magistral coup de poing. L'arrivée n'est pas discrète. L'ancien catcheur est reconnu, notamment par un homme répondant au nom de « Breath », dont l'un des yeux est légèrement décalé de quelques centimètres, rendant difficile le soutien de son regard. Breath se propose de devenir leur guide et les héberge pour la nuit. Il espère monter des combats avec Cyber comme challenger. Nos héros apprennent :

- ▶ que chaque niveau a un Boss qui en est le dirigeant et qui a droit de vie et de mort sur chaque forçat
- ▶ que chaque Boss rêve de monter d'un niveau
- ▶ que le boss du niveau le plus élevé est le big Boss et s'appelle Râthoon
- ▶ qu'il existe des cellules d'isolement entre les niveaux
- ▶ qu'il y a encore de nombreux niveaux en dessous d'eux



Le lendemain, Breath présente les agents PI à Cali, le contremaître du niveau 32. Mac Grive propose ses talents de

bricoleur. Cali lui indique une foreuse en panne et lui demande de la réparer. Black Mamba prétend être son assistante et l'accompagne. Cyber est affecté au cassage des pierres tandis que Doc Mode devient l'une des assistantes du contremaître. Après une demi-journée, Mac Grive remet en marche la foreuse. Cali demande à Doc Mode de sonner la pause. Il fait ensuite chercher son mécano qui était à l'isolement et après lui avoir rappelé que ce dernier avait demandé 3 jours pour réparer la foreuse, il le fait jeter dans le conduit vide du monte-charge. Il nomme ensuite Mac Grive, nouveau mécano.

Après cela, nos héros découvrent que la nourriture arrive par deux gros conduits qui déversent une bouillie marron dans deux grandes auges. Chacun fait alors la queue pour remplir son écuelle de cette mixture. Tandis qu'ils regardent avec dégoût leur premier repas minier, un cortège, constitué de quatre hommes portant sur des essieux la carcasse d'une vieille Chevrolet, arrive dans la carrière. Une femme de très grande taille et de corpulence filiforme en descend, suivi d'un homme que nos héros reconnaissent comme étant Rubi. La femme s'adresse alors à la foule : « Avez-vous bien mangé ? » « Oui Ghand ! » « Avez-vous bien travaillé ? » « Oui Ghand ! » « Alors Ghand est contente de vous ! » Pendant que Gand, la Boss du 32ème, parle, Black Mamba dévisage Rubi et s'aperçoit que ce dernier les a reconnus.

Un travail de fourmi

Petit à petit, nos héros s'intègrent dans cette société. Ils se font des connaissances, travaillent à la carrière, font la pause du midi au cours de laquelle, chaque jour, le même cérémonial se reproduit. Et chaque jour qui passe, Black Mamba essaie d'établir un dialogue avec Rubi, mais ce dernier semble bien protéger et ne s'éloigne jamais de la carcasse de la voiture. Nos héros apprennent cependant que Rubi s'appelle en fait Wesley.

Afin d'approcher Rubi, nos héros décident de monter un combat d'Ultimate Catch avec un adversaire du niveau 33. Ils espèrent ainsi que Ghand et son favori seront présents à un autre moment que la messe du midi. Breath s'occupe d'organiser le combat, une mini arène est creusée à même la roche et pendant que CyberHell s'entraîne, Black Mamba et Doc Mode préparent leur chorégraphie de Pom-Pom girls. Le grand soir arrive. Des blocs de pierre ont été installés pour les deux Boss. Une foreuse ouvre une nouvelle galerie au fond de la mine par laquelle arrive Brazil, le Boss du 33ème, juché sur une moto portée par quatre porteurs. Il s'installe en caressant la tête d'un animal de compagnie qui aurait pu être un chien. La galerie du fond est soudain éclairée par un projecteur et la silhouette du champion du 33ème apparaît et se dirige vers l'arène. Derrière lui, les voix des forçats du dessous qui le suivent scandent son nom : Baby Cool ! Baby Cool ! Baby Cool !!! CyberHell se place dans l'arène et d'un mouvement sec détache sa combinaison orange, laissant apparaître sur son torse un nouveau tatouage : le 32. Les forçats du niveau hurlent alors le nombre. Black Mamba et Doc Mode entament alors la chorégraphie qu'elles ont préparée et Mamba se place devant Rubi. Tout en gesticulant, elle crie à son attention « Si-tu-veux-partir-lève-les-bras-Si-tu-veux-rester-lève-les-yeux-au-plafond », mais Rubi ne semble pas entendre. Pendant ce temps, les deux lutteurs s'observent en se tournant autour et en s'invectivant, puis soudain CyberHell charge et assène un coup de poing à Baby Cool. Celui-ci rétorque et CyberHell décide de le saisir et tente une clé. En réponse, Baby Cool lui donne un grand coup de boule de son crâne métallique. Les deux adversaires se dégagent. CyberHell parvient à saisir la tête de Baby Cool dans sa main et le pousse hors de l'arène vers le bord du vide de la cage du monte-charge, tout en le tenant à distance grâce à son bras surdimensionné, puis il l'assomme d'un de ses coups de poing dont il a le secret. La foule scande le nom de CyberHell. Brazil, le Boss du 33ème, se lève et vient pousser le corps inanimé de Baby Cool dans la fosse dont on ne voit pas le fond, puis il rejoint la carcasse de sa moto et le cortège du 33ème rejoint son niveau. Ghand se lève et vient féliciter CyberHell, Rubi la suit et en fait ensuite de même. CyberHell en profite pour avoir un bref échange et lui demande s'il veut quitter la mine, ce à quoi Rubi répond par l'affirmative.

Les jours suivants, nos héros échafaudent un plan pour extraire Rubi de la mine. Black Mamba descend, une nuit, à l'extinction des projecteurs, dans le vide de la cage du monte-charge et repère où se situe la cellule 6321. Elle

constate que la cellule est au niveau le plus bas et qu'au fond de la cage du monte-charge, les cadavres qui devraient la joncher ne sont pas là. De son côté, Mac Grive bricole des mousquetons afin que chacun puisse descendre en rappel à l'aide des câbles du monte-charge, le jour J. Il fabrique également 2 mini-bombes incendiaires pour s'éclairer le cas échéant. Le jour J, Black Mamba écrit sur ses paupières les mots : CE SOIR, et à la pause du midi, elle profite du moment où Ghand interroge ses sujets pour adresser le message à Rubi en fermant les yeux. Ce dernier, pour la première fois, s'écarte alors de la carcasse de la voiture et vient près de la tueuse. « Où ? » lui demande-t-il. « Ici » répond Black Mamba qui ne peut plus cligner des yeux de peur que Ghand ne comprenne le stratagème. Le soir en question, Rubi se faufile et rejoint nos héros au bord du vide de la cage du monte-charge. Mac Grive l'équipe, pendant que Black Mamba surveille les alentours, perchée au plafond. Doc Mode est la première à se lancer et commence à descendre en rappel, suivie par Rubi et Mac Grive. Mamba les suit en marchant sur la paroi. Seul CyberHell ne semble pas décidé à se lancer. Affronter un tir d'obus, oui, mais descendre en rappel dans le noir ? Black Mamba qui a entendu des bruits étranges, remonte et demande à CyberHell de venir l'aider à protéger les autres. Ce dernier saisit le câble à pleine main, mais ses réticences ne parviennent pas à s'envoler. Soudain alors que la « nuit » il n'y a jamais aucune activité, le monte-charge commence à descendre vers eux. Contraint, CyberHell se décide enfin et se laisse glisser à toute vitesse le long du câble, avec Mamba sur l'épaule. En bas, Breath fait clignoter une lampe torche en fin de vie qu'il a prise avec lui. L'atterrissage est rude mais sans accroc. Nos héros entendent alors autour d'eux des bruissements et des cliquetis et se mettent à courir en direction d'une lueur verte qui pulse éclairant un boyau et que Black Mamba a indiqué à chacun comme étant le point de repère de la cellule 6321.



Ils arrivent au boyau et rampent en file indienne, CyberHell fermant la marche, mais ce dernier sent que les bruits les ont rattrapé et que quelque chose monte le long de ses jambes. Il hurle d'avancer. Mac Grive trébuche en tentant de sortir l'un des cocktails Molotov qui se brise à terre. Il sort le 2ème et le fait passer vers CyberHell qui l'allume et le jette vers les bruits. Il découvre alors des créatures mi-crabes, mi-araignées et elles sont nombreuses ! Il se met alors à pousser tout le monde vers l'avant du boyau. Devant, Black Mamba qui a repéré la cellule 6321 enfonce la vieille porte en bois d'un coup de pied et se faufile à l'intérieur, rapidement suivi par le reste de la troupe. CyberHell referme la porte et la bloque de son corps. La cellule est plus haute de plafond que le boyau et nos héros peuvent à nouveau se mettre debout. Ils actionnent les télécommandes que l'avocat John Undersun leur avait fournies, et la paroi du fond de la cellule s'effondre dans un nuage de poussière découvrant un tunnel dans lequel toute la troupe s'engouffre. Après une longue course et alors que les créatures ne semblent pas les avoir suivis, ils débouchent sur une pièce dans laquelle se trouve un petit ascenseur qui les ramène après une lente ascension, à la surface où ils débouchent dans une réserve. Là, John (ou Mark...) Undersun leur fournit des vêtements civils, leur ôte leurs bracelets de cheville, et les conduit vers l'extérieur de la mine pénitentiaire. Ils croisent des gardiens, mais aucun n'entrave leur passage. Visiblement, ils ne sont pas considérés comme des prisonniers.

Tout ça pour ça

De retour à Primamaris, il leur remet leurs effets personnels ainsi que des billets retour pour la Terre, précise aux agents PI que tous les chefs d'accusation les concernant ont été levés et repart avec Rubi. Nos héros décident de passer quelques jours de plus sur Mars et apprennent, après une recherche dans Yooglle-Face, que Rubi n'est autre que Wesley Rubin, le fils de Elioth Rubin SP, seul [spécial \(génie\)](#) à ne pas faire partie de Recall...

Note du Meneur

Il s'est écoulé 26 semaines, soit plus de 6 mois depuis que PI a quitté la Terre (voir [Chronologie de la campagne](#))

Rouge Sang

- ▶ 3 semaines de voyage vers Mars
- ▶ 2 jours de scénar

Pour une clonerie...

- ▶ 8 semaines de clonage
- ▶ 3 semaines pour ramener les clone sur Terre
- ▶ 4 semaines de délit et carnage
- ▶ 2 jours de scénar

La Fourmilière

- ▶ 3 semaines de voyage pour Doc et Cyber
- ▶ 4 semaines dans la mine