

Le premier jour du lendemain de notre vie

Le joueur de Groot est absent.

Je retourne chez moi, dans ma ruelle préférée, et m'allonge sur un carton détrempé près de mon fidèle caddie, exténué physiquement et surtout nerveusement. Hier, j'ai échappé à la mort plusieurs fois tout en modifiant drastiquement les encéphalogrammes de plusieurs mecs en traits plats. Et ce n'est pas l'image des corps découpés méthodiquement par Varg qui va me calmer. Mon bras me fait toujours mal, j'me suis dit que ça allait passer mais non... Je recontacte mon choom pour qu'il vienne me soigner mais ce con me le tord dans l'autre sens, aggravant la blessure... Direction les urgences et même si je m'allège de 200 eddies, ça va bien mieux.

Je vais voir ensuite Pinky pour qu'elle prépare au mieux mon cyberoeil d'ocaz et qu'elle ajoute une liaison smartgun à mon fusil d'assaut. L'implantation se passe bien cette fois, mais je me sens un peu plus détaché de Night City, de sa population, de sa vie... Comme si les gens m'importaient moins. J'aurai moins de remords la prochaine fois que je logerai une balle entre les deux yeux d'un boostergang.

Trois semaines après ces modifications, je reçois une notification automatique sur mon agent au son d'un gazouillis pour m'indiquer que c'est le printemps. Les oiseaux ça fait bien longtemps qu'ils ont disparus de Night City depuis l'explosion nucléaire de la tour Arasaka en 2023. Je commande dans le deli du coin ce qu'il y a de moins cher : des croquettes hyperprotéinées, prémachées, prédigérées, préchiées. Les holos accrochés au-dessus du bar projettent les images en boucle du reportage sur les disparitions en série de jeunes étudiantes quand mon agent sonne :

Inconnu : Je cherche à parler à Sum Tim Wong, c'est pour un boulot.

Sulfate : Vous l'avez trouvé, mais qui le cherche ?

Inconnu : Mon nom a peu d'importance, je suis le représentant de Rhine Meyer, le CTO de Rockline Augmentics. Il souhaite vous engager pour retrouver sa fille, Lucie, 19 ans, disparue depuis quatre jours.

Sulfate : Vous connaissez Night City, c'est combien la paye ?

Inconnu : 2000 eddies dont 500 d'avance par membre de l'équipe. Vous connaissez suffisamment bien la rue pour monter un squad ?

Sulfate : Le prix est honnête, et pour l'équipe je connais de bons chooms. On se voit où pour conclure ?

Inconnu : Vous allez directement au commissariat du quartier de l'université, ils sont prévenus. Mon client connaît bien le commissaire.

Sulfate : Nova.

Evidemment, dealer avec les flics après le charnier de la dernière fois n'est pas le premier truc qui me viendrait à l'esprit. Bon... malgré tout j'ai besoin de fric pour mes prochaines augmentations et si on retrouve la petite, p't'être que son daron me fera des prix. Rockline Augmentics, ça sonne borg.



Je contacte l'équipe mais [Groot](#) a un empêchement, il nous retrouvera plus tard. On se retrouve au gnouf, mais du bon côté cette fois, reçu par le capitaine Dobey, la caricature du poulet de batterie, indolent, impassible. Il nous transfère l'ensemble du dossier. Les principaux suspects sont des boostergangs qui se font appeler les Philharmonic Vampyres. Des poseurs en quête incessante de midinettes à recruter voire à sucer selon les rumeurs de la Street. Selon le policier, les seuls traits communs des filles sont leur âge, la vingtaine, leur activité d'étudiante et leur similitude physique, caucasienne blonde. Il nous donne aussi le contact d'un agent de sécu de l'université, notre avance de 500 eddies et se barre bien content de s'être débarrassé de cette affaire.

[Varg](#) ▾

La vie suit son cours alors que nous descendons l'escalier du commissariat. Des gens marchent tranquillement en discutant. D'autres ont l'air préoccupés en regardant leur agent. Des étudiants se sont regroupés sur un banc et rigolent à pleins poumons. Il y a des choses qui ne changeront jamais.

Les pleurs d'un gamin attirent mon attention. Sa mère tente de le réconforter en le cajolant dans ses bras pendant que le père agite une peluche sous ses yeux. Cette scène me replonge dans mes propres souvenirs, lorsque nous nous sommes retrouvés à la rue, expulsés de chez nous, et que nos parents faisaient leur maximum pour nous rassurer, Ingrid et moi. J'aurais beau dire sur les miens, qu'ils le fassent bien ou qu'ils le fassent mal, des parents responsables sont toujours présents pour leurs enfants. Quoi qu'il en coûte.

Et si...

Je jette un coup d'œil à mes acolytes. Aucune chance que ça fonctionne avec [Sulfate](#). Mon choom a autant de bagout et de sensibilité qu'une vache qui regarde passer un train. J'ai même l'impression qu'il s'est mis à baver depuis que j'ai branché son cyberœil. Va falloir qu'on cause thérapie tous les deux... Par contre, ça devrait le faire avec [Pinky](#) qui me semble plus apte à toucher des cordes sensibles. On se répartit donc la liste et on s'active sur nos agents pour contacter les parents des autres disparues. Vu ce qu'est prêt à déboursier Rhine Meyer pour retrouver sa gosse, y'a moyen de se faire quelques eddies de plus. Charité bien ordonnée commence par son portefeuille. [Pinky](#) a une touche et nous obtient une entrevue en fin de journée dans le Glen, un district récent situé au sud de la zone irradiée et qui contient

la plupart des bâtiments municipaux importants. Ce qui nous laisse du temps pour commencer l'enquête et réfléchir aux meilleurs arguments à présenter en même temps que la facture.

La seule université encore en activité est à deux pas, on ne peut pas se tromper. Le reste des formations est sponsorisé par les mégacorpos accompagné de clauses abusives mais légales de dédit-formation à vie. Sur le campus on remarque plusieurs affiches pour une soirée burlesque sur le thème des vampires organisée le lendemain soir dans un opéra tout proche. Des étudiantes discutent près de l'affiche. En tendant l'oreille on comprend que les orga sont des baltringues mais comme ça finit toujours en orgie, ça attire toujours du monde. Tu m'étonnes, mais ça sonne faux.

**bite into the
forbidden**



Dracula

@ the Night City Symphony Hall

L'agent de sécu sur place est coopératif dès que l'on évoque le capitaine Dobe. [Pinky](#) récupère les enregistrements vidéo de la semaine dernière. Le gars nous autorise même à fouiller les chambres des deux dernières disparues mais on repart bredouille.

[Varg](#) ▾

C'était prévisible mais ça nous fait rayer une piste. On aura peut-être plus de chance en scannant les vidéos de surveillance pour isoler les occurrences où les disparues sont filmées. Les caméras ont pu enregistrer d'autres éléments.

[Pinky](#) nous dégote un netrunner à 500 eddies. Kenneth « Ace Plasma » Welch va utiliser un putain de logiciel de reconnaissance faciale et nous demande 500 eddies pour le paramétrer et le laisser tourner. Un job basique à 500 eddies ! Y'a pas à dire, va falloir trouver une réponse à la fameuse question « Vous savez le faire ? » Heureusement que j'ai signé une décharge pour récupérer l'avance de [Groot](#). Il touchera quand même les 1 500 quand on aura retrouvé Lucie. Ça reste une belle somme.

En parlant de somme, il va être temps de se rendre dans le Glen. Mais l'odeur persistante qui auréole [Sulfate](#) me fait dire qu'on ne peut pas se pointer au rendez-vous avec un clodo. Ça manquerait de professionnalisme. Petit détour donc par les boutiques. On loue aussi une piaule avec douche pour qu'il

puisse récupérer la crasse qui lui sert de seconde peau. L'image c'est important. A double raison quand il n'y a plus besoin d'ouvrir les fenêtres de la voiture.

Autant avec la mère, ça aurait pu passer. Autant avec le père... Je crois qu'il a tiqué quand j'ai parlé d'un des meilleurs netrunner de Night City. J'ai essayé de récupérer le coup mais le gars nous fout à la porte en nous menaçant de porter plainte. On peut s'asseoir sur un bénéf supplémentaire.

Déjà que j'ai dû me faire tout beau tout propre pour être présentable, mais l'arnaque montée en trois secondes par les deux zigotos ne convainc personne. Les parents se contrefoutent de notre « service d'aide alternatif aux autorités compétentes ». Devant un tel manque d'empathie, je m'emporte et je leur balance qu'ils n'ont pas la volonté de sauver leur fille. La seule réponse que j'obtiens, c'est le vase en pleine gueule que je n'ai même pas vu arriver. [Varg](#) et [Pinky](#) préfèrent ne pas rester pour s'expliquer, mes cracheurs avaient pourtant plein de choses à dire.



On zone dans le bar du BDE le soir. On apprend comment acheter les places, un QR code sur les affiches, et on réserve les dernières dispo en carré or à 50 eddies. Plusieurs des étudiants ici y seront aussi car pour reprendre leurs dires « c'est con et kitch mais comme on voit des nichons et du sexe, ça attire ». Le show est souvent animé par le boss qui se fait appeler Le Maître, déguisé pour ressembler à un vieil acteur du siècle passé, Belà Lugosi.



 **Varg** ▾

En inspectant les alentours du Symphony Hall, je vois un clodo qui se prépare à passer la nuit au chaud dans une benne. Je le questionne au cas où il aurait vu quelque chose de louche et lui lâche de quoi acheter un paquet de croquettes pour qu'il reste à l'affût. Ça ne coûte pas grand-chose et le retour sur investissement peut être fructueux.

On discute de la suite avec [Sulfate](#) et [Pinky](#). J'ai bien envie d'investiguer à l'intérieur de l'opéra, plutôt que de découvrir le lendemain soir que les disparues sont le clou d'un spectacle sanguinolent.

Mon agent bipe. C'est Kadillac. Le vieux est en flippe totale. Il se tape un début de crise. La précédente a duré plusieurs jours... Merde. J'peux pas le laisser seul. Je plante les gars dans la ruelle après que [Sulfate](#) m'ait fait jurer de le tenir informé de l'état du vieux.

C3E07 - Un tupperware, ça conserve

 **Un tupperware, ça conserve**

Le joueur de [Varg](#) est absent.

Le lendemain matin, je traîne sur le campus avec [Groot](#). Je me fonds facilement dans la foule du haut de mes 19 hivers. Pour le vieux, disons qu'il ne passe pas inaperçu.

On parle un peu avec le professeur de lettres de Lucie, il ne se souvient pas vraiment d'elle car les amphis sont bondés mais reconnaît effectivement son visage. Ses autres profs ont le même discours vide de réponses. Seul Huntver, son prof de psycho n'a pas pu être interrogé par nos soins. Selon ses collègues, il n'a pas été vu depuis au moins un mois et reste injoignable depuis. Personne ne sait où il est.

Son bureau est au 4ème étage du bâtiment administratif. Je crochète la porte et nous fouillons l'office. [Groot](#) remarque un cadre avec la photo dédicacée de Barbara Dahl, présentatrice TV d'une émission d'investigation à succès. Exceptée la couche de poussière confirmant les dires de ses collègues, tout semble normal dans son bureau. Des copies en attente d'être corrigées, à côté desquelles traînent plusieurs piles de documents confirment le fonctionnement bureaucratique de l'université accentué par une rangée d'armoires sur le mur opposé. Seul un faible ronronnement provenant du bureau trouble le silence des lieux. Le caisson cache un frigo fermé à clef qui ne résiste pas longtemps à mes talents de crochetage. Je comprends mieux pourquoi il était verrouillé, Huntver conservait précieusement une bouteille de véritable vodka, pas d'la gnôle synthétique ! A la louche, ça vaut dans les 500 eddies.



Normal, normal, c'est jusqu'à ce que l'on découvre une tête humaine dans un tupperware cachée dans le fond... Une photo est partagée au netrunner de [Pinky](#) qui identifie la tête comme celle du mari de la présentatrice. Je repose le trophée délicatement dans son cercueil en plastique.

[Groot](#) se charge d'inspecter les armoires et, au lieu de trouver des livres, tombe sur deux costumes, un de Bozos et un autre d'Inquisiteur. Ces tenues appartiennent aux gangs les plus violents et chaotiques de Night City mais qui n'ont pas l'habitude de travailler ensemble.

Grâce aux papiers qui traînent sur le bureau, on récupère l'adresse perso du prof. On remarque également que les noms des filles disparues reviennent dans les copies corrigées. [Groot](#) a la bonne idée de faire venir [Pinky](#) et Ace Plasma afin qu'il hacke le PC de Huntver et sauvegarde l'intégralité de la session sur nos agents.



Ace Plasma, Rogue Hunter 6 Kills, 11 Captures

Ce dernier nous confirme qu'après avoir analysé les vidéos de sécu, Lucie a disparu vers 23 heures alors qu'elle traversait le parc du campus en direction du dortoir. Tout porte à croire que ce prof de psycho est complètement psycho ! En y repensant, les étudiantes ressemblant beaucoup à Barbara Dahl...

L'alarme de mon agent me rappelle qu'il est l'heure d'aller au Symphony Hall pour l'opéra Rock des Philharmonic Vampyres. Un AV et deux agents sécurisent le périmètre. Je ne m'attendais pas à voir autant de

sécurité, surtout si ce sont des pseudos vampires qui l'assurent comme en témoignent leurs cybercros apparents.

Dans l'opéra, un crieur public, costumé à outrance en vampire démodé, harangue la foule cachée derrière sa cape rubiconde. Le bâtiment est dans le même style, rococo bas de gamme cachant la vétusté du lieu. Le spectacle commence alors que nous sommes installés dans les sièges du carré or situés devant la scène. Le premier acte est joué par une effeuilleuse burlesque déguisée en vampire dansant sur la musique du lac des cygnes. Pour le deuxième acte, des hommes et des femmes dévêtus pratiquent une danse contemporaine en se balançant du faux sang.

Soudain le spectacle est interrompu par un cri en coulisse : « vous ne pouvez pas être là ! » suivi d'un coup de feu. Un bordel sans nom s'ensuit. L'ensemble du public se lève comme un seul homme et court de manière désordonnée provoquant une panique générale aggravée par l'apparition d'un inquisiteur et d'un bozo sur scène qui tirent sur tout ce qui bouge. Le troisième acte est trop cool !



Groot tire sur l'inquisiteur et moi dans la tête du bozo. Même si leur armure a absorbé le gros du choc, ils s'enfuient aussi vite qu'ils sont arrivés et nous n'arrivons pas à les rattraper. La lumière s'éteint laissant apparaître uniquement des yeux rouges, ceux des vampires qui s'activent pour évacuer les blessés. La lumière se rallume montrant un homme seul sur scène dans une posture burlesco-dramatique. Il ressemble à la description du Maître, le boss des Philharmonic Vampyres. Il nous demande de partir car il ne peut pas nous parler maintenant, choqué par le meurtre des siens et l'arrêt de son spectacle.



Et v'la que je fonce dans le tas

 **Varg** ▾

La crise de Kadillac s'est révélée passagère. Je suis resté avec lui jusqu'au lendemain soir, pour m'assurer qu'il ne récidivera pas, et en ai profité pour cleaner le fatras qu'il appelle maison. Le vieux n'est pas un modèle d'ordre et de propreté : il a plus de chance de se faire mordre par un rat chez lui que de prendre une balle en zone de combat.

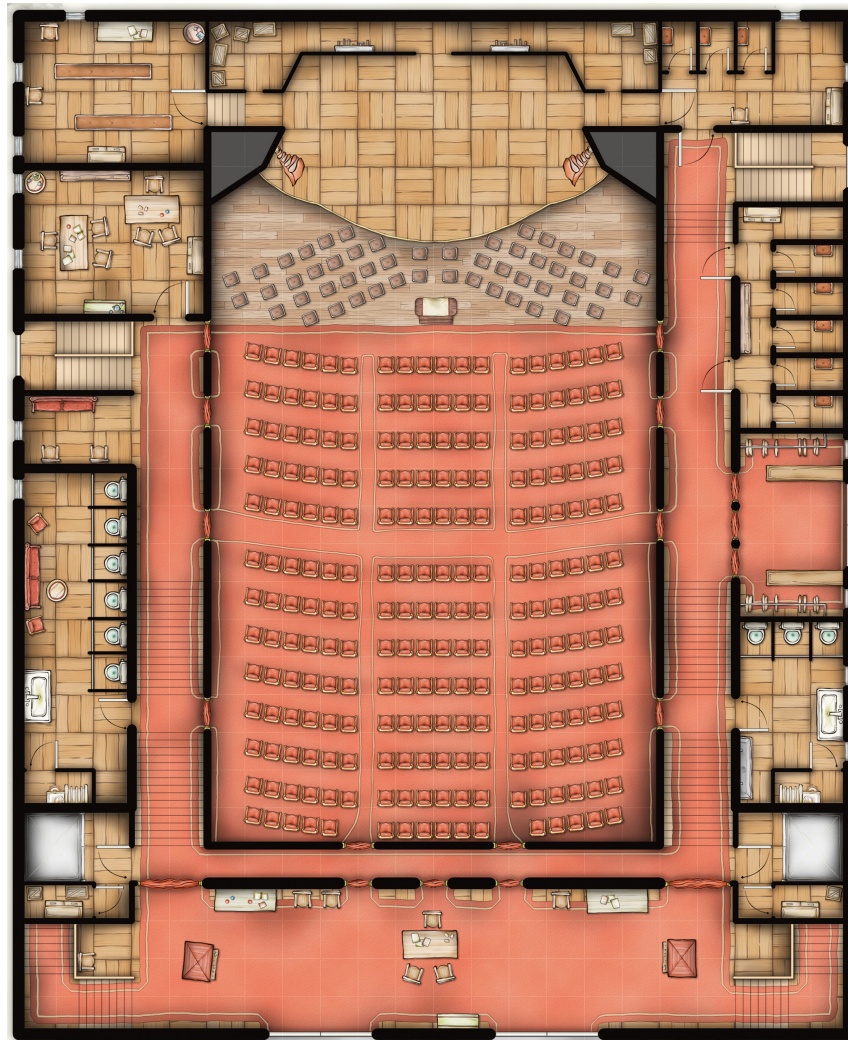
Je contacte **Sulfate** pour rejoindre le groupe et pour une mise à jour sur l'enquête : un prof' de psycho' qui a perdu la tête et qui en collectionne d'autres, une fusillade au Symphony Hall pendant le bal masqué des vampires. J'aurais dû être plus attentif à ce que mon choom disait. Ça nous aurait évité le merdage qui a suivi...

En arrivant devant l'Opéra, je suis remonté comme une pile. Je ne comprends pas pourquoi mes acolytes n'ont pas interrogé l'ersatz de Dracula alors qu'ils l'avaient sous la main et que c'est la seule piste pour retrouver les étudiantes disparues. Je convaincs donc **Groot** et **Sulfate** de corriger le tir en retournant dans le bâtiment pour dénicher cette paire de canines, pendant que **Pinky** retourne au bureau de Huntver en quête d'indices supplémentaires.

Varg me rassure sur l'état de Kadillac, il en a vu d'autres. Pour son idée d'interroger le Maître, je lui réponds que ce n'est pas le bon moment, mais genre vraiment pas. Suite à la fusillade, il a perdu plusieurs membres de sa troupe et a dû annuler son spectacle par la force des choses. Si cela avait été le Maelström ou les Scavvers, ils seraient rapidement passés à autre chose en jouant avec les cadavres ou en récupérant leurs implants, mais là on parle d'un gang de poseurs...

Parle toujours, c'est comme si je pissais dans un violon, **Varg** et **Groot** rentrent dans l'opéra par une fenêtre cachée des regards. Comme d'hab, si ça tourne vraiment mal, il faut que je les colle au train pour leur sauver les miches. Et puis, si je suis absent, comment pourrais-je me foutre de leur gueule ?

La pièce dans laquelle nous arrivons, donne sur la scène. Les choses ont tout de suite dégénéré : **Groot** immobilise sans sommation le seul vampire présent sur scène, qui nettoyait les taches de sang, sans s'apercevoir qu'il y en avait aussi une dizaine d'autres en train de récurer le parterre de la salle. Par un réflexe typique de solo moudub, il tire pour les disperser. Je m'allonge calmement sur scène, un pied dans le vide en attendant que mes deux imbéciles d'acolytes aient fini leurs conneries, refusant expressément de participer à ce cirque tout en leur précisant que ceux d'en face ne sont pas nos ennemis.



Toujours aussi bornés, je les vois disparaître par un escalier menant au sous-sol de l'opéra les armes à la main pendant que mon regard se perd dans les décors du remarquable plafond Chagatte.

 **Varg** ▾

Forcément, les amateurs de coulis de fraise et de dentelle noire s'opposent à notre entretien avec leur maître. Un étage plus bas, deux gardes nous barrent l'accès au repaire du chef. S'ensuit un échange de tirs entre eux et **Groot** qui se prend quelques balles. Je suis également touché. Ça ne passera pas sans le renfort de **Sulfate**.

C'est ce qui aurait dû me mettre la puce à l'oreille : **Sulfate** est resté à l'étage, seul sur scène, les flingues rangés dans leur étui, et refuse de forcer le passage avec nous, malgré nos appels radio. Note pour plus tard : quand mon choom ne veut pas faire chanter ses cracheurs, c'est que quelque chose ne va pas, mon cher **Varg**.

Je me marre en les voyant remonter avec leurs fringues trouées, énervés qu'on leur ait dit non. Ils n'ont pas inventé la poudre, mais ils n'étaient pas loin quand ça a péti. Énervé comme tout, **Groot** se casse sans dire au revoir, éteignant son agent pour les prochaines 24 heures, comme aurait réagi un gamin qui n'aurait pas reçu un fusil à pompe un matin de Noël. Même si je suis pressé par les vampyres, je quitte tranquillement l'opéra en dernier tout en leur adressant un clin d'œil voulant dire : « moi aussi, je suis d'accord avec vous ». Il est deux heures du mat, on est trop claqués, on se donne donc rendez-vous le lendemain pour continuer l'enquête sur le prof de psycho.

 **Varg** ▾

[Sulfate](#) nous linke le forum d'un fan club de Barbara Dahl. En farfouillant les pages du site, on tombe sur un certain Lord Ruthven qui est plus que dithyrambique à l'égard de la présentatrice. Et il faut avouer qu'il y a matière à être élogieux. Outre son succès professionnel, cette femme a de quoi faire tourner les têtes du haut de ses 40 ans. Des photos plus anciennes nous font tiquer sur la ressemblance des disparues avec Barbara Dahl. Ça fait plusieurs mois que Lord Ruthven n'a rien posté mais l'anagramme de ce pseudo nous apparaît comme une évidence. Nous nous rendons donc au domicile de Huntver.

L'entrée de l'immeuble est commandée par interphone. [Pinky](#) appuie sur tous les boutons et se présente pour une livraison de planches. La porte s'ouvre ; les vieilles méthodes sont toujours efficaces.

L'appartement du prof' est clean. Le frigo est vide. Le léger filet de poussière qui recouvre les meubles laisse à penser que le propriétaire n'est pas venu ici depuis un certain temps. En fouillant son bureau, on tombe sur la taxe d'habitation d'une chapelle située dans le Sud de Night City, qui est donc notre prochaine destination.

C3E09 - Et si on faisait demi-tour

Et si on faisait demi-tour?

En planque devant la chapelle, on s'aperçoit qu'un truc ne colle pas. Deux gangs bien différents, les Inquisiteurs et les Bozos, travaillent ensemble. Mes longues années dans la Street m'ont appris que les Inquisiteurs sont un gang agressif et fanatique qui forme une sorte de secte basée sur une idéologie religieuse. Ils considèrent les cyberimplants comme blasphématoires et les arrachent pour « sauver » les âmes des gens. Ils sont en guerre avec la plupart des autres gangs de la ville, ce qui les rend extrêmement impopulaires.

A l'origine, les Bozos sont des pauvres types qui se comportaient comme des clowns de cirque, faisant des blagues de merde. Ils ont rapidement dégénéré en un gang de meurtriers utilisant des méthodes cruelles, comme enfermer des gens avec des rats ou bloquer des ascenseurs et les remplir d'eau. Ils ne pratiquent clairement plus le même humour qu'à leur début.

Ces deux gangs, quoique brutaux, ont des idéologies différentes et ne travaillent normalement pas ensemble. Les Inquisiteurs sont sérieux, fanatiques et hostiles envers la technologie cybernétique, tandis que les Bozos sont des criminels meurtriers qui exploitent les peurs des gens de manière sadique.



Je reconnais les deux lascars posés sur les chaises devant la chapelle. En fait, vu ce que **Groot** et moi leur avons mis hier à l'opéra, tu m'étonnes qu'ils ne tiennent plus debout ! J'envoie un message au boudeur pour lui dire de se ramener même si je sais que son agent est éteint. Si on veut sauver Lucie des boostergangs, il ne faut surtout pas perdre une minute.

Groot se pointe enfin vers seize heures pour justifier son salaire. En attendant le Poinçonneur, **Pinky** tente, entre deux patrouilles, de se hisser sur le toit mais échoue à deux reprises car la chapelle est dans un état déplorable. Heureusement, elle ne se fait pas griller.

Varg a la bonne idée de synchroniser nos cracheurs. **Pinky** et lui se chargent du boostergang qui patrouille autour du bâtiment. **Groot** et moi mettons en joue les deux boostergangs en faction. Au top de **Varg**, on tire :

Varg : Go !

Sulfate : On n'avait pas dit top ?

Varg : Fais pas chier **Sulfate**... Trait plat pour le patrouilleur.

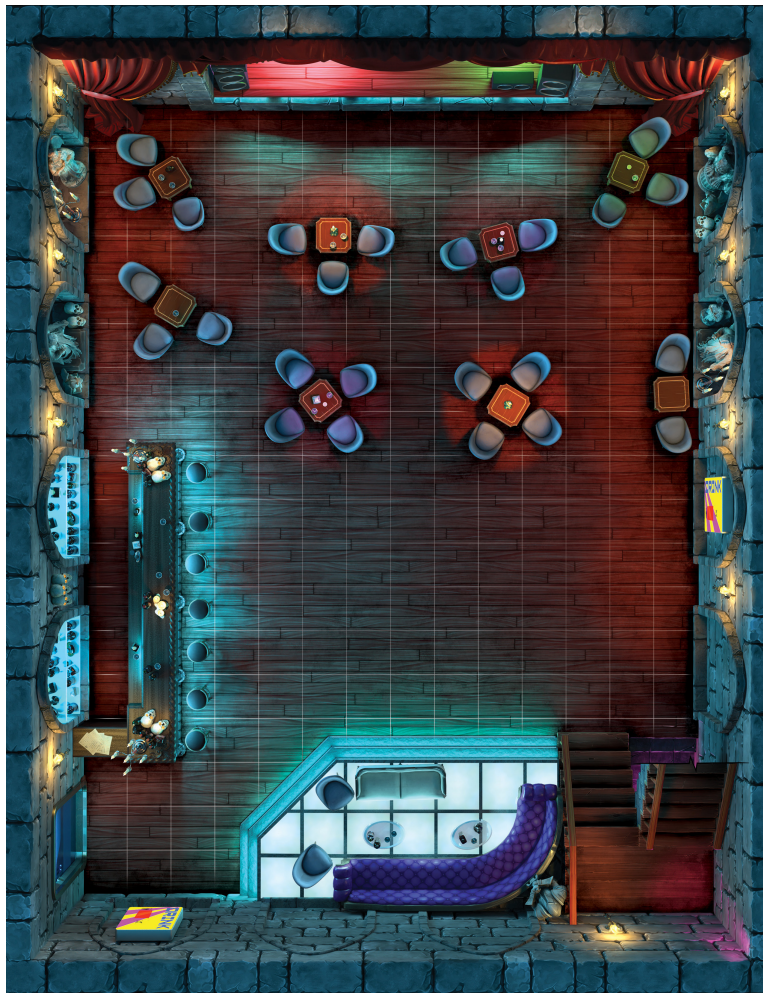
Pinky : Pareil pour le Bozo

Groot : Merde ! L'inquisiteur s'enfuit.

Sulfate, Varg et Pinky : Okay...

Je rushe jusqu'à l'entrée. **Groot** pénètre juste avant moi dans le bâtiment de plain-pied et esquive un tir en se jetant dans les escaliers qui mènent au sous-sol. En filant un coup d'œil à l'intérieur, je distingue le canon d'un pistolet qui dépasse du comptoir. Je me dis que la tête ne doit pas être loin et je l'aligne, sans réfléchir, comme d'habitude. Et comme d'hab, je le désosse.

L'arme en joue, je pénètre dans cette ancienne chapelle, maintenant désacralisée et mal éclairée. Bien que je sois équipé de filtres nasaux, je perçois l'odeur tenace de décomposition. Je découvre malgré moi, suite à deux tirs me visant, qu'il reste encore deux lascars à dessouder, un au niveau du bar et l'autre au fond de la salle. J'esquive le premier tir et mon armure absorbe presque le deuxième. Je réplique au fusil d'assaut et défonce celui derrière le bar tout en me mettant à couvert.



 **Varg** ✓

Alors que je suis accroupi au-dessus du patrouilleur à la recherche d'une éventuelle radio, **Pinky** m'écrase à moitié l'épaule pour se hisser sur le toit. Cette garce n'a pas demandé mon avis pour m'utiliser comme marchepied et ne s'excuse même pas. Pas le temps de l'aligner pour le principe, ses bottes disparaissent de ma vue. On règlera ça plus tard...

Des coups de feu résonnent alors que je cours le long du bâtiment pour rejoindre l'entrée. Les solos ont déjà commencé le nettoyage. J'entre à mon tour et finis le dernier bozo avec **Groot**.

Les lieux puent littéralement la mort et sont très mal éclairés. J'allume ma caméra pour filmer, au cas où il y aurait besoin de montrer les preuves à la police. De ce qu'on distingue, la pièce ressemble à un bar lambda : un comptoir sur la gauche en entrant, des tables au milieu autour desquelles sont assis des mannequins et une pseudo-scène au fond pour accueillir un one-man-show.

Une vraie mise en scène pour taré en manque de relations humaines. Je trouve que les gars qui passent leur vie accoudés à un comptoir sont assez pathétiques mais là, on atteint un sommet. Et cette odeur de décomposition n'arrange rien au malaise croissant qu'on ressent.

Le calme s'installe mais notre anxiété monte en flèche lorsque **Pinky** pénètre dans la chapelle avec deux bandes LED qui éclairent bien mieux l'endroit. Nous voyons des têtes humaines mutilées et posées en enfilade sur le bar, des corps décharnés assis autour des tables, le tout supporté par un tapis patchwork en peaux humaines. Je vomis immédiatement. Je n'ai jamais rien vu d'aussi sadique de ma vie.

 **Varg** ✓

Mon déjeuner se répand sur le sol, suivi peu de temps après par mon petit-déjeuner. C'est quoi cette horreur ? Faut être cinglé pour faire ça !

Impossible de détourner le regard de cette boucherie. Des cadavres, pas des mannequins. Ce sont des putains de cadavres. Ecorchés, torturés, démembrés, éviscérés... Tout. Tout y est passé. Je n'imagine pas les dernières heures qu'ont vécues ces mecs.

L'horreur continue quand, en m'approchant de « l'artiste » qui pendouille au-dessus de l'estrade, je réalise que le mec est encore vivant. Il est trop tard pour que je lui vienne en aide. J'ai juste le temps de l'entendre psalmodier à la gloire de Lord Ruthven avant qu'il expire une dernière fois. Le gars était volontaire... J'aurais vidé mon estomac une seconde fois s'il restait encore quelque chose à évacuer.

Quoi qu'on trouve par la suite, on est tous bons pour une thérapie. C'était un job pour la MaxTac, l'unité d'élite du NCPD en charge des cyberpsychos. Pas pour des gars normaux comme nous. Mes acolytes sont dans le même état de choc que moi, et de longues minutes passent avant qu'on retrouve un minimum de contrôle et de courage pour continuer.

La seule autre issue de cette chambre de torture psychique est un escalier qui mène au sous-sol vers une antichambre donnant sur une vraie chapelle. Des bancs de prières sont installés de part et d'autre de l'allée centrale où de nombreuses douilles sont éparpillées. Au fond une croix sur laquelle est clouée un cyberpsycho mort, enfin qui ne bouge plus. Une vingtaine de formes humaines immobiles habillées de toges sont assises comme s'ils étaient en train de prier. Je m'approche de la première forme et retire sa capuche. Il s'agit encore d'un corps décharné. Je cours vers le haut de la salle, mais un bruit mécanique aigu caractéristique de tourelles résonne au premier rang. J'ai tout juste le temps de rebrousser chemin pour revenir vers l'escalier. Je comprends mieux pourquoi le mur de l'antichambre est criblé de balles. C'est un job pour le poinçonné !



Varg revient au sous-sol avec des morceaux de chaise. En les faisant dépasser de l'encadrement de la porte de l'antichambre, il constate que les détecteurs de mouvement ne déclenchent pas les tourelles à proximité du sol. Il se met donc à ramper dans la pièce afin de se rapprocher le plus possible de la tourelle de droite. De mon côté, je remonte au bar pour récupérer des têtes humaines afin de détourner l'attention des tourelles. Cette diversion est parfaite pour les dégommer sans s'exposer. Aucun respect pour les cadavres, je décâble complet ou c'est normal Doc ?

 **Varg** ▾

Quelle idée à la con... Je progresse au sol en serrant les fesses et me concentrant sur l'objectif. Hors de question que je jette de nouveau un coup d'œil aux cadavres. Les lattes du plancher s'enchaînent lentement sous mes yeux. Je relève la tête uniquement pour savoir si je me rapproche de ma cible et finis, au bout de quelques minutes, par arriver à la dernière rangée de bancs, celle où sont installées les tourelles.

J'ai le temps de passer la tête et de repérer le capteur de mouvement avant que la tourelle s'active. [Sulfate](#) me dit qu'il a de quoi faire diversion et qu'il va dégommer la seconde tourelle. A son signal, je me relève et me précipite vers la cracheuse qui déverse son plomb sur le leurre jeté par [Sulfate](#). Le bruit des rotatives est assourdissant et le stress me fait rater mon coup. Le tissu que j'ai posé en tas sur le capteur glisse lentement. Le canon tourne vers moi. Je me jette au sol, dans l'allée centrale. Nouveaux coups de feu mais pas ceux d'une tourelle. Les solos ont été plus rapides. Heureusement pour moi, ils ont eu les deux.

Je reste allongé à méditer sur ma vie quand...

J'ai pris une tête de trop. Ça serait con qu'elle tombe près du cul qui dépasse d'un des bancs de prière. Oups, elle m'a échappé...

 **Varg** ▾

Je continue à appuyer frénétiquement sur la détente de mon flingue, quand bien même je n'ai plus de balles.

Mon enfoiré de choom se tape le ventre en se foutant de moi. Comme si c'était le moment ! Je m'apprête à lui balancer mon gun à la tronche lorsqu'il arrête net de se bidonner. Son regard est fixé derrière moi et je comprends à l'expression de son visage qu'il n'aime pas du tout ce qu'il voit.

Ce n'était peut-être pas l'idée du siècle, car soudain une espèce de cyber-trop-augmenté, en tenue noire de chirurgien, apparaît derrière **Varg** par une porte dérobée. Il a tous les symptômes du cyberpsycho, au format bête sauvage survitaminée. Le prof de psycho, Hunter, s'est transformé en psychoprof. J'ai à peine le temps de le reconnaître qu'il se jette à une vitesse ahurissante sur **Varg** tous étripéurs dehors.

Huntver, les yeux injectés de sang reflétant la folie qui le consume, attaque le medtech dans une fureur bestiale. **Varg**, sur la défensive, tente de résister, mais cette bête inhumaine est implacable. **Groot** agit de concert avec moi en tirant un déluge de feu libérant ainsi **Varg** de son étreinte. La pièce se transforme en un champ de bataille cauchemardesque. Plus nous le blessons, plus le psychoprof se déchaîne et ses coups pleuvent. **Groot** blessé mais déterminé, trouve la force de riposter, et par une ultime salve, impose le silence dans la chapelle désacralisée.

 **Varg** ▾

Pendant mes cours de Médecine, un prof avait illustré les effets de la cyberpsychose en s'appuyant sur un personnage imaginé par un auteur écossais. L'amphi avait rigolé à cette comparaison. J'avoue que je me marre beaucoup moins maintenant que j'ai vu le résultat en vrai : Docteur Huntver et Mister Ruthven. Plus de deux siècles après, je ne sais pas comment aurait réagi Stevenson s'il s'était tenu devant sa création.

Nous pénétrons dans la dernière pièce en passant la porte dérobée qu'a empruntée Huntver. Ce mec était définitivement dérangé. Le mobilier se compose d'un cercueil au format lit, d'une armoire où pendent quelques tenus de rechange et de sept cryocuves. Toutes les disparues sont présentes et s'alignent devant nos yeux. Les capteurs ne montrent aucun signe vital, excepté pour la dernière cuve.

Plus on avance, plus on constate la ressemblance des victimes, remodelées par chirurgie, avec Barbara Dahl. En bout de ligne, une Lucie presque méconnaissable nous attend. Mission accomplie : Mademoiselle Rhine Meyer est sauvée mais très certainement pas saine.

Avant de la réveiller et d'appeler les flics, on fait le tour des lieux pour récupérer ce qu'on peut. Mais cette fois-ci, je reste loin des cadavres. J'ai suffisamment vu d'horreur aujourd'hui.

Dans la dernière pièce de la maison de l'horreur, un alignement cérémonial de cryocuves contenant les filles disparues défigurées pour ressembler à Barbara Dahl me soulève le cœur. J'ai vraiment besoin de voir un psy si je ne veux pas finir comme l'autre malade et de me borgner encore si je veux survivre à un autre cyberpsycho.

Fin du scénario « A Night at the Opera ». Source: Tales of the Red.

