

Amitié virile et balade sur le front de mer

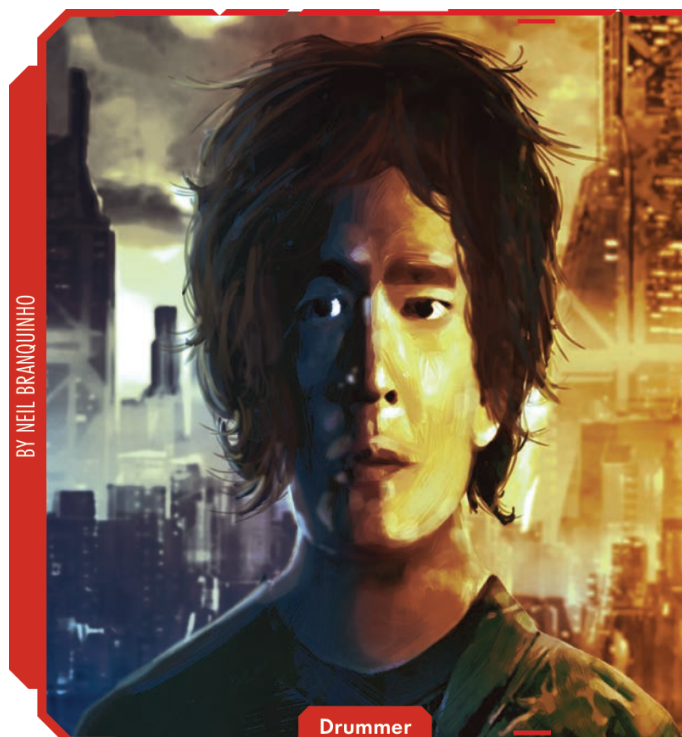
Après l'été étouffant vient la saison des pluies acides, ponctuée de brumes toxiques et asphyxiantes. Deux semaines s'écoulent dans cette ambiance pesante jusqu'à ce que nous recevions un appel de Rex Royal, un fixer. Son client, Drummer, un dataminer, cherche des mercs pour un boulot payé 500 eddies par tête. Si nous sommes intéressés, il nous attendra ce soir au Ruth's Dive Shack, un rade dans le quartier portuaire, « autogéré » par les dockers. Je connais la combine: ils profitent d'être classés zone de combat par le NCPD qui n'y met plus les pieds, pour opérer en tant que mafia local. Le rendez-vous est pris malgré la faible paie. J'ai cette impression de réussir tous mes entretiens individuels annuels mais de ne pas avoir les augmentations qui vont avec.



Le bar est un patchwork composé de pièces de bateaux, d'instruments de navigation et de matériels de pêche. Les voix graves des marins et des dockers portent fort et leurs rires sont espacés par des accolades musclées et viriles. L'ambiance de mâles alpha se sent aussi au niveau des odeurs, de bières renversées, de rouille et de sueurs heureusement atténuées par mes filtres nasaux. Au fond de la salle, un gringalet, qui dénote, se fait emmerder et nous cherche désespérément du regard depuis que nous sommes rentrés. [Varg](#) et moi préférons d'abord prendre de la hauteur et vérifier si nous ne sommes pas en danger en ce lieu en commandant des bières au bar. [Groot](#), moins soucieux des risques, s'installe à sa table et fait jouer sa réputation bien aidé par [Varg](#) qui balance son nom d'la Street : « Hey, le poinçonneur ! J'te prends une bière ? ». Les dockers n'insistent pas longtemps, tandis que [Groot](#) reste stoïque, mais ce qui les convainc, c'est la tournée générale que [Groot](#) va payer sous notre impulsion.

Maintenant qu'il est à l'aise et seul avec nous, Drummer se (re)met à table. Il pense avoir trouvé un conteneur dans la baie de Morro, probablement échoué sur la plage, et veut récupérer ses datas. Je ne comprends rien à son charabia technique, triangulation de signaux, corrélation des courants, blablou, que des trucs de geek. Il bosse chez Raven Microseb, mais cela n'a rien à voir avec sa corpo, c'est le passe-temps qu'il partage avec des potes de son club de data mining tous les mercredis soir. Mouais comme toujours, on doit se méfier des corpos. Il n'a aucune idée à quoi pourrait ressembler le contenant ni le contenu, mais il suppose que sa valeur est élevée, au moins en matière de data, et nous engage pour qu'on lui fournisse

toutes les données que l'on pourrait extraire du conteneur. Drummer nous donne les coordonnées approximatives et on accepte le boulot au tarif annoncé mais en exigeant une avance de 100 eddies, demande qu'il ne peut pas nous refuser.



Des boostergangs que l'on reconnaît facilement comme appartenant aux Pirates, débarquent dans le bar. L'un d'eux discute avec les dockers virés par [Groot](#), nous toise quelques instants et ressort du bar avec sa troupe. Quelque chose ne va pas, mon cher [Sum Tim Wong](#).

 [Varg](#) ▾

Je jette un œil par la fenêtre pour confirmer la présence des Pirates qui squattent devant l'entrée, barre à mine à la main. Le comité de désaccueil. Charmant le quartier. D'un signe de la tête, j'indique à [Sulfate](#) qu'il va devoir passer devant.

Il est temps de lever les voiles de ce bar, j'escorte Drummer dehors, mais je suis arrêté à la sortie par les cinq pirates qui nous encerclent. Le premier pose sa batte sur mon torse. J'essaie de discuter, croyant distinguer des fusils d'assaut sous leur bleu. Mais c'est sans compter l'aide « tout en finesse » de [Groot](#) qui passe le canon de son fusil d'assaut sous mon bras. Bien sûr, cette provocation entraîne les quatre autres pirates à dégainer. Heureusement que mes réflexes sont bien aiguisés, je lâche une grenade fumigène et je m'enfuis avec notre employeur car je n'ai ni envie de perdre 500 eddies ni envie de finir comme un poinçonné. Ce n'est qu'en entendant les détonations caractéristiques de pistolet que je comprends m'être planté sur le type d'arsenal. Je demande à Drummer de tenir ma bière et je retourne au combat en sortant mes étrieurs pour aller préparer des sushis frais. On se débarrasse aisément de ces cinq boostergangs qui ne sont que du menu fretin.

 [Varg](#) ▾

Pendant le combat, j'ai plus ou moins réglé son compte à un Pirate. Le gars n'en a plus pour longtemps si je le laisse se vider de son sang. Mon instinct de MedTech reprend le dessus et je le traîne contre le mur du Ruth's Dive Shack pour lui faire bénéficier de mes talents.

J'avoue qu'au-delà de lui sauver la vie, j'ai bien envie de profiter de ses connaissances, voire de ses bras, pour retrouver la caisse de Drummer. Je nettoie ses plaies, je le panse et lui propose de bosser

pour nous ce soir. Après un moment d'hésitation, et voyant que je ne le menace pas, le gars tente sa chance et prend la tangente.

On ne peut pas me reprocher d'avoir essayé.

Varg prend trop à cœur son boulot de medtech, à soigner les gens alors qu'il sait pertinemment qu'il ne sera pas payé. Sa tête est trop remplie d'Hippocrate et pas assez d'hypocras. Les bruits du combat ont attiré les dockers et on se tire illico vers le front de mer avant de se retrouver submergés par les Pirates.



Après nous être assurés de ne pas avoir été suivis, nous organisons une battue pour quadriller la plage, véritable décharge à ciel ouvert.

Sulfate : Ça va durer deux heures !

Varg : Titre !

Sulfate : Titre ?

Varg : Je t'expliquerai plus tard.

Notre balade sur la plage intrigue les clodos et les drogués qui y vivent. Pinky tombe dans une flaque dégueulasse à la couleur douteuse tandis que Varg trouve un joli collier sur la plage. Au bout des deux kilomètres, on finit par tomber sur un très gros flycase, en carbone, avec des codes-barres numérotés et un petit écran. On éloigne tant bien que mal la caisse du merdier environnant pour être plus à l'aise. Pinky craque le code d'ouverture. A l'intérieur se trouvent deux compartiments contenant des billes de 1,5 cm de diamètre de couleurs différentes, foncées et claires. La techie identifie du manganèse et de la céramique purifiés. C'est la matière première utilisée pour fabriquer des armures d'excellence.



Titre.

Notre cher, puissant, beau et intelligent MJ nous a raconté qu'avec ses collègues de boulot, le jeu était de dire « Titre » à chaque fois que quelqu'un prononçait, sans le vouloir, une phrase qui pourrait servir de titre à un film X.

Du coup, on a passé la soirée à balancer des « Titre ».

Moyenne d'âge autour de la table : 40 ans. On ne se refait pas !

C3E18 - Des mercs atteints du syndrome de l'usurpateur

📁 Des mercs atteints du syndrome de l'usurpateur

Transporter une caisse de 200 kilo en passant par la zone de combat n'est pas la plus judicieuse des entreprises; ce qui nous pousse à commander un VTC cargo sécurisé à 200 eddies la course pour l'amener au bar où Drummer nous attend, le Short Circuit. Bizarrement, il semble déçu par ce que l'on rapporte, mais nous paye sans sourciller, nous laissant même son contenu, peinarde! Le VTC, toujours en attente, nous met un coup de pression : le compteur tourne. On l'utilise une dernière fois ce soir pour se faire conduire chez [Pinky](#), la caisse et moi.



[Varg](#) a estimé les billes de métal à 8 000 eddies au cours du jour, c'est cher pour des calots et des boullards. Je sais que quelques artisans à Night City travaillent cette matière première indispensable pour fabriquer une armure complète, la fameuse Flak. Si on veut refourguer la came rapidement, c'est une voie de sortie. Le lendemain, je contacte ArmorTechX, dont le magasin est situé près d'Upper Marina. Le gérant serait prêt à racheter la marchandise pour 3 500 eddies après négociation à la dure. C'est sans compter Vinz Clortho, contacté par [Groot](#), qui nous les achète pour 4 000 eddies. Bingo ! 1 000 eddies par tête avec un risque minimal ! C'est même trop facile, j'espère qu'une corpo ne va pas nous tomber sur le coin de la gueule ces prochains jours...

72 heures plus tard, nous recevons un message d'un certain Fife se présentant comme une connaissance de Drummer et qui souhaiterait nous engager pour un travail similaire. Il nous donne rendez-vous au Yum Seng, un bar karaoké, situé dans Watson, le quartier asiatique. Par sécurité, je contacte Drummer, qui me confirme que Fife est fiable.

Watson, son ambiance survoltée, ses magasins avec leurs devantures surchargées de néons multicolores, de holos et les vendeurs à la sauvette en font le quartier le plus bigarré de Night City. A l'étage du bar, dans une salle de karaoké nous attend un holotank dans un baril de pétrole qui se présente comme Fife. Sans déconner, dans quelle galère on s'est encore fourrés ? Lorsque le bidon parle, l'écran sur la face avant affiche tantôt un dauphin, tantôt un œil de baleine. La discussion est surréaliste. Passé l'effet de surprise, Fife est à la recherche d'un conteneur similaire à celui que nous avons trouvé et nous propose 1 000 eddies chacun et la moitié du contenu de la caisse. Comme nous acceptons, il nous donne rendez-vous le lendemain à l'Upper Marina sur le quai n°4 où nous trouverons son sous-marin. Oui, son sous-marin.

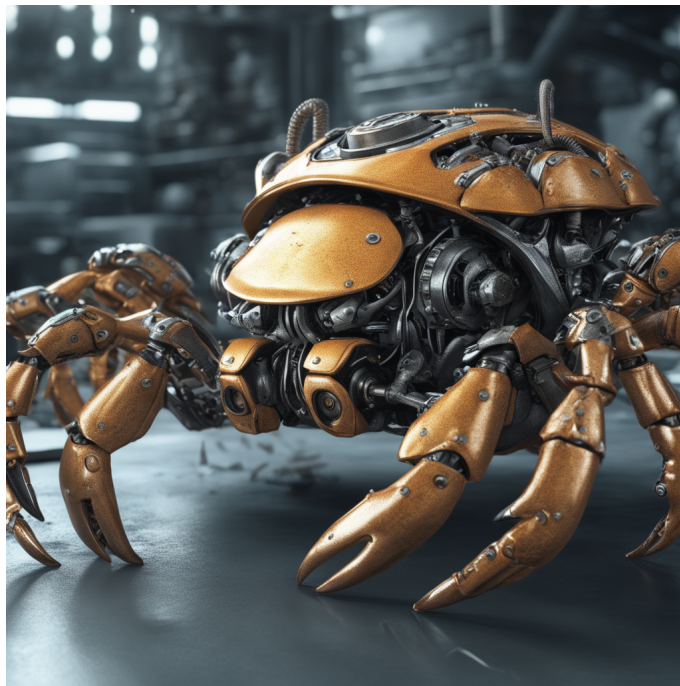


Le soleil se lève à peine derrière les nuages acides produits par les innombrables cheminées des industries lourdes de la périphérie quand nous montons, à reculons, dans le sous-marin rafistolé de tous les côtés. Avec ses vingt mètres de long, il est suffisamment imposant pour tous nous accueillir. Nous ne faisons toujours pas la connaissance de Fife, car nous discutons à nouveau avec un autre holotank dans lequel trois loutres jouent. Le briefing de la mission commence lorsqu'il nous présente les quatre combinaisons de plongée et leur dosimètre intégré.



Les écoutilles se ferment et la descente s'entame dans la baie de Morro à travers les innombrables déchets qui tapissent les fonds marins dont certains sont issus de la quatrième guerre corpo et d'autres, sûrement radioactifs, proviennent de l'explosion de la tour Arasaka. Par l'intermédiaire d'un drone qu'il contrôle, [Groot](#) libère à plusieurs reprises le passage entravé de détritrus.

Le nautilus s'arrête au niveau d'une faille dans le plancher sous-marin, sa taille ne lui permettant pas d'aller plus loin. Fife nous demande de continuer avec les combinaisons. Souffrant de phobie des profondeurs, je préfère rester avec [Varg](#) pour surveiller [Groot](#) et [Pinky](#) depuis la boîte de conserve. En s'insérant dans la faille, les plongeurs aperçoivent qu'il s'agit d'un ancien tunnel de métro, maintenant inondé, qui se poursuit sur une vingtaine de mètres jusqu'à un cratère dans lequel nous apercevons le conteneur recherché. [Groot](#) s'approche mais est surpris par la pince d'une araignée de mer géante borguée à un niveau militaire qui le touche à l'aîne, le sang commence à couler. Est-ce qu'un cyber requin, attiré par l'odeur du sang, va venir le bouffer comme dans le film *Jaws 26* ? Le solo recule immédiatement mais le monstre n'est pas plus agressif, il attend sagement tel le gardien éternel.



Bip, bip, bip. Le radar du sous-marin détecte plusieurs autres signatures thermiques. Un autre groupe se joint à la fête.

C3E19 - Vingt mille lieues sous la Dark Wave

Vingt mille lieues sous la Dark Wave

Le joueur de Sulfate est absent. Mon heure de gloire est enfin arrivée ! Cette synthèse est entièrement mienne. Finies les jérémiades du Solo et les tournures de phrases qui font passer les autres joueurs pour des bons à rien... D'ailleurs, à ce sujet, faut que je pense à allumer mes confrères pour cette séance. Go !

Varg

Les eaux sombres entourent le sous-marin alors que je suis l'équipe, depuis l'intérieur, par l'intermédiaire de la caméra d'un des drones de Fife.



La grosse bête est repassée en mode sentinelle. Groot vocifère à tout-va : l'eau s'infiltré dans sa combinaison tandis que son sang se fait la malle en sens inverse. Il annonce revenir au sous-marin au moment où le sonar se manifeste et signale l'arrivée de deux invités surprises de forme oblongue. Je distingue le premier qui passe à la lisière de la lumière des projecteurs, trop petit pour embarquer un

passager à son bord, mais suffisamment gros pour contenir quelques outils ravageurs. Il disparaît dans le tunnel en empruntant le seul chemin possible : celui par lequel l'équipe est entrée. Le second est stationné à quelques distances de ma position mais ne bouge pas. Si ça doit chauffer avec celui-là, autant que j'assure la protection de notre billet-retour. Je me précipite donc pour fermer les écoutilles du sous-marin.

En me réinstallant devant le panneau de contrôle du drone, je contacte Fife :

Varg : Bonhomme, on a un problème. Y'a deux pénibles qui se tapent l'incruste à notre pique-nique aquatique. Ton rafiote est armé, j'espère ?

Fife : Je sais, y'en a un qui vient de passer à côté de moi et...

Varg : Quoi ? Comment ça à côté de toi ?!

Fife : Bah oui, je suis juste à l'entrée du tunnel. Tu m'vois pas ?

Je zieute sur tous les écrans et effectivement, je repère Fife à quelques mètres du tunnel. Enfin... Fife... Disons plutôt une espèce de poisson-humanoïde à la peau verdâtre écaillée qui me salue de ses mains palmées. Je bloque sur cette vision pendant quelques secondes. Le gars est tellement borgué qu'il ne ressemble plus à un humain.



La voix de [Pinky](#) me rappelle à l'instant présent. Elle veut tenter sa chance avec la caisse pendant que Spider-Poisson se bat contre Godemichet. Je tourne mon drone pour avoir une vision d'ensemble. [Groot](#) a réussi à atteindre la sortie du tunnel sans se faire remarquer. [Pinky](#) s'est avancée suffisamment pour manipuler le conteneur. Entre eux, les deux débilos qui se mettent sur la tronche à coup de pates pour le premier et de scie circulaire pour le deuxième. Très bien, continuez comme ça, ne vous occupez pas de nous.

[Pinky](#) tente d'ouvrir la caisse mais est bien forcée de reconnaître que, dans l'eau et sans outil, ses efforts ne mèneront à rien. Je dirige mon drone vers elle afin de transporter le conteneur jusqu'au sous-marin. Petite pause, [Groot](#) est arrivé à destination et toque à la porte de notre sous-marin. Je file ouvrir le sas et lui envoie un rapidoc dans le buffet. Pas le temps de m'attarder pour des soins. Qu'il enlève sa combinaison d'abord. Il se pansera avec le matériel médical que je laisse à son attention.



Spider-Poisson et Godemichet retournent tout autour d'eux sans s'intéresser à nous. La visibilité devient quasi nulle avec toute cette vase retournée. On sort la caisse de la vase et on s'oriente discrètement vers la sortie. C'est à ce moment que les choses dérapent. Je pilote le drone trop près du mur et l'entaille sur un bon gros mètre. Les capteurs de Spider-Poisson réagissent au quart de tour. Il envoie valser son adversaire, se lance à notre poursuite, mandibules en avant, prêtes à nous déchiqueter. Un coup de patte ralentit notre fuite. Le drone fait plusieurs tours sur lui-même avant que j'arrive à le stabiliser. **Pinky** est en mauvaise posture face à Spider-Poisson dont le logo Arasaka ne laisse aucun doute sur les gars aux commandes. Coup de chance pour notre Techie, Godemichet la sauve de l'empalement. Il fonce sur Spider-Poisson à toute vitesse et l'écrase contre le mur. Leur combat reprend, l'eau se brouille autour de nous, le tunnel est ébranlé mais nous ne nous attardons pas pour savoir lequel des deux restera debout. **Pinky** s'accroche au drone et nous rejoignons Fife à la sortie en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Pour autant, nous ne serons tirés d'affaires que lorsque nous serons sur la terre ferme. Spider-Poisson se lance de nouveau à notre poursuite mais reste bloqué au fond alors que nous nageons vers les hauteurs. Un ingénieur d'Arasaka risque de prendre cher pour ne pas avoir pensé à équiper son joujou de propulseurs.

Fife nous devance pour prendre les commandes de son sous-marin. Nous finissons le trajet retour tout en gardant à l'œil Godemichet 2 qui n'est toujours pas entré en action et reste en position stationnaire à bonne distance. Après que la porte du sas se soit refermée sur **Pinky** et le conteneur, je manoeuvre le drone pour contourner Godemichet 2 et m'approcher au plus près. Et devinez quoi ? Le bougre est estampillé aux couleurs de Militech. Aaaaah... Arasaka et Militech : une longue histoire digne des meilleurs scénarios d'Amour, Gloire et Beauté. Il me détecte au dernier moment mais j'arrive à neutraliser sa propulsion après quelques passes d'armes. Retour définitif au sous-marin, tout le monde est au sec. Fin de la mission.

Ou presque...

Une voix se fait entendre sur nos haut-parleurs:

Inconnu : Je suis le commandant Walsh de la Marine des Nouveaux États-Unis d'Amérique. Vous avez à votre bord du matériel militaire qui nous appartient. Je vous somme de nous le remettre.

Et allez... Il faut maintenant se coltiner le sous-marin qui s'approche de nous. Je fais l'idiot pour gagner du temps mais le nouvel arrivant reste de marbre face à mon magnifique jeu d'acteur de séries Z. **Pinky**

intervient dans l'échange en remettant les pendules à l'heure :

Pinky : Vous n'avez aucune autorité ici. Night City est indépendante. Donc, à moins de créer un incident diplomatique, vous allez nous foutre la paix.

Walsh : ...

Pinky : ...

Walsh : Je propose 2 000 eddies à chacun d'entre vous si vous nous remettez la caisse et son contenu.

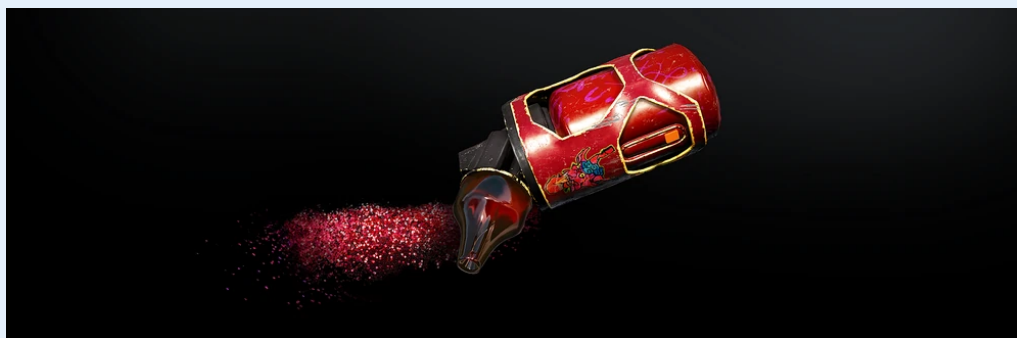
Pinky : Et nous, on te propose d'aller te faire mettre.

Oh punaise ! C'est chaud ! Fife n'attend pas de savoir comment Walsh va réagir et envoie toute la puissance pour nous ramener au port. On sert les fesses jusqu'à ce que le U-Boat disparaisse de nos radars.

Pinky finit par ouvrir le conteneur qui nous dévoile quelques merveilles. Des kits médicaux avec hypoder, Rapidoc et Dentelle noire, des pistolets lourds en polymère et céramique, des gilets blindés avec scratch Arasaka et des radios avec brouilleur intégré. Le tout pour six personnes. Pour quatre en fait; puisqu'un deal est un deal. Fife repart avec la caisse pour ses datas embarquées et nous avec son contenu et le pognon pour la mission.

Au bout du bout, on aura gagné notre croûte sans trop se mouiller, oserais-je dire, ni sans trop de bobo. Va quand même falloir surveiller nos arrières pendant les prochaines semaines car on a dû énerver un paquet de grands pontes sur ce coup.

On se met donc au vert tout en évitant de refourguer le matériel au marché noir. A double raison puisqu'on compte bien faire usage de nos nouveaux jouets. Enfin, pas de tout.



Les gilets ne sont pas si top que ça. Ils sont assez lourds et ralentissent les mouvements. Et la Dentelle noire... faut vraiment être candidat au suicide pour s'injecter cette saleté. Je me souviens d'une intervention avec la Trauma pour secourir une grosse légume, prise entre les feux croisés d'un gang quelconque et de la police. Un joyeux bordel au milieu duquel a surgi un booster complètement surexcité et surborgué, avec un trou dans le bide suffisamment important pour que ses boyaux pendent entre ses jambes. Il a tiré dans tous les sens en hurlant comme un dément et a fini en charpie après que tous les canons aient craché dans sa direction. Encore un qui aurait mieux fait de ne pas se shooter avec cette merde de DN. Il avait encore une chance d'être sauvé par la MaxTac. Enfin, sauvé... disons simplement qu'il serait encore en vie.

Fife nous recontacte quelques jours plus tard. Il est tout excité d'être remonté jusqu'à la provenance du conteneur, à plusieurs miles nautiques de Night City. On passe en vidéo et il nous montre la localisation sur la carte.

Fife : Ça n'a rien à faire ici, sous l'eau. En plus, y'a de la profondeur à cet endroit. J'suis sûr que c'est une usine classée Secret Défense. Je tiens le Graal ! Vous comprenez ? Le Graal !

Varg : Oui, enfin... t'emballe pas trop non plus. Tu te souviens ce qu'on avait au cul juste pour une caisse ? Le comité d'accueil ne va clairement pas t'ouvrir les bras si tu te pointes là-bas la bouche en cœur. Et compte pas sur nous pour te servir de laissez-passer.

Fife : ...

Varg : Fife ? T'es là ?

Fife : ...

Varg : Fife... Réponds, bordel.

Fife : Les gars, je vous laisse. Les sismo ont enregistré une grosse explosion. Ils ont préféré tout faire sauter. Merde. Si ça s'trouve ils vont se mettre à notre recherche. Faites gaffe !

Varg : Parce que tu crois qu'on n'y a pas déjà pensé ? On n'est pas Rogue mais on n'est pas cons non plus. Tu... Ah bah, il a raccroché.

*Et voilà pour ce magnifique résumé. Pour les dédicaces, merci de prendre contact avec mon assistante. J'en profite pour saluer GuiM, SebP, Greg et, bien sûr, ce cher FrK, le beau gosse intelligent de la bande.

Fin du scénario « Drummer and the Whale ». Source : Tales of the Red.