

C'est toujours la faute des corpos

Le joueur de Groot est absent.

Sulfate : Ça ne vous emmerde pas de se voir à chaque fois dans un bar ou un resto différent ? Je repose ma bière sur le comptoir en zinc du Forlorn Hope. Les contrats de ces derniers temps ont considérablement amélioré mon niveau de vie, adieu le CHOOH2.

Groot : Je suis d'accord, mais, de base, ça me gonfle de voir vos gueules...

Varg : C'est sûr que toi tu préfères t'acoquiner avec des tourelles. Hein le Poinçonneur ?

Groot : Je préfère surtout ne rien répondre...

Varg : Plus sérieusement, il nous faudrait un local comme base d'opérations. **Sulfate** en a parlé après qu'on ait fini de vomir nos tripes en sortant de chez Lord Ruthven. Ça me trotte dans la tête depuis, et c'est vraiment une bonne idée.

Pinky : Mais oui ! Et comme ça, je pourrais stocker tout mon bordel.

Varg : Et moi, je pourrais brancher la cryocuve qui prend la poussière dans l'entrée de mon deux pièces. Du coup, si on est tous ok, j'ai vu passer une annonce pour un local industriel de 200 mètres carrés. La location est à 2 500 eddies par mois. A bien y regarder, c'est moins que la somme de nos loyers respectifs. Sauf **Sulfate**, bien entendu. Mais ça serait l'occasion de l'envoyer à la douche tous les jours et je pense qu'on sera tous d'accord pour dire que ça ne serait pas du luxe. Y'a même une petite surface de bureaux. Bien aménagé, ça le fera grave !

Groot : Bon, sauf avis contraire, je crois qu'il n'y a plus qu'à trouver le nom de notre entreprise.

Sulfate : Ça ne règle pas le problème de locomotion. Le mieux c'est d'aller chouraver une camionnette en zone de combat. Comme elle est sûrement déjà volée, elle ne manquera pas à son propriétaire actuel.

Pinky : Je t'accompagne, dit-elle en finissant son verre cul-sec.

Trois boostergangs remis à leur place et quelques papiers signés plus tard, nous voilà installés dans un local industriel à Heywood, non loin de Mamie Miaou, avec une camionnette quasi neuve, que nous surnommons affectueusement Titine. Les impacts de balle participent à son charme et annoncent la couleur de la A-Team.

Varg ✓

Entre les missions avec l'équipe et mes recherches infructueuses de Michel Jacquie, j'ai un peu négligé mon job à la Trauma Team. Je profite des quelques jours de répit, après avoir déménagé mes affaires dans notre nouveau local, pour suivre une formation en maintenance des cryosystèmes. Ça faisait pas mal de temps que je lorgnais sur les plannings de la DRH en attendant que mon nom apparaisse en haut de liste. Cette petite mise à niveau tombe d'autant plus au bon moment que la cryocuve, que j'avais récupérée chez l'autre givré de Lord Ruthven, est branchée et fonctionnelle.

Je ne suis pas spécialement pressé de m'en servir mais je ne doute pas qu'un de mes petits camarades trouvera rapidement l'occasion de l'éprouver.

Les petits boulots s'enchaînent lorsqu'à la fin de la semaine suivante nous recevons un appel d'une certaine Major Stiles qui souhaite nous proposer un travail. Préférant en discuter en privé, elle nous donne rendez-vous au Forlorn Hope. Sa voix militaire autoritaire ne nous laisse guère le choix. Arrivés à destination, un vieur passe la serpillère devant l'entrée, encore une baston qui s'est finie dans le sang... Dans un bar de solos, c'est monnaie courante. Je demande à Marianne, la serveuse, de nous indiquer où se trouve le Major Stiles. La cliente assise au bar, qui discutait avec elle, nous pointe du doigt la salle n°2 tout en appliquant un

pain de glace sur son arcade sourcilière de son autre main. Marianne nous précise qu'elle a remis à sa place un solo à grande gueule ; solo qui est effectivement en train de faire rafistoler son cyberbras par un charcudoc à l'autre bout du rade.



Le Major Stiles bosse pour Militech mais nous engage à titre privé pour venger la mort de sa fille, Jezz, tuée par une IA rebelle. Cette histoire me rappelle un fait divers survenu trois semaines auparavant : une camionnette conduite par un netrunner fou a foncé dans la foule lors du dernier concert de Lilly Wizzy. Jezz Stiles s'y trouvait, au mauvais endroit au mauvais moment. Dans le même temps, des bruits courraient dans la rue indiquant qu'une IA rebelle avait réussi à franchir le mur noir et s'immisçait dans les esprits faibles de netrunners puis les poussait au suicide. Mais je pencherais plus pour un coup d'une corpo concurrente, dans le but d'atteindre le Major Stiles. C'est toujours de la faute d'une putain de corpo !

Bref, elle veut se venger et pour localiser l'IA, elle a besoin que nous récupérions dans les docks du matos high-tech qu'elle a commandé. Une fois en notre possession, nous contacterons la lieutenant Tanzia qui nous communiquera le point de ralliement. Je sens que la casseuse de bras n'a aucun humour.



 **Varg** ▾

Varg : On échange nos 06, beauté ? Parait qu'on doit dealer avec toi sur ce coup.

Tanzia : ...

Varg : Aller, sois pas vache. C'est pour le taf et plus si affinités.

Sulfate : Viens Varg, on y va. Elle est hors catégorie pour toi. T'as les bras comme des allumettes. Tu vas finir en p'tit bois si tu la chauffes trop.

Titine la valeureuse nous conduit jusqu'aux docks. **Pinky** va devoir passer pas mal d'heures dessus pour la remettre en état. N'empêche que ça fait du bien de ne plus se déplacer en métro, avec tous ces gens qui puent le parfum et les fringues lavées. Quand tu renifles fort mais que c'est ton odeur, ça ne compte pas. Le reste du trajet se fait à pieds, escortés par un drone qui nous amène jusqu'au point de réception :

Drone : Nom du client ?

Varg : Major Stiles.

Le loquet du container se déverrouille et un drone à forme humanoïde, d'une cinquantaine de centimètres de haut, sort de la seule malle présente. Il se présente à nous en portant délicatement un techscanner sous stéroïdes et en annonçant tout fièrement : « Bonjour chère Major Stiles, j'ai fait ce produit sur mesure comme demandé. Merci d'avoir fait affaire avec nous. » Il dépose la tech à terre et retourne dans sa malle. Les équipes de marketing des téléachats ne savent vraiment plus quoi inventer pour vendre leur produit...

Pinky nous alerte d'un problème qui nous fonce littéralement dessus : deux drones de défense et un d'attaque volent dans notre direction au-dessus des conteneurs. Sans attendre de bouffer de l'acier, je mitraille celui de droite qui explose en confettis tandis que **Varg** s'occupe de celui de gauche rapidement défait. **Pinky** est surprise par la combustion spontanée des drones. Il est maintenant impossible de récupérer les datas pour comprendre la raison de l'attaque. On se barre en quatrième vitesse avant que la sécurité ne rapplique. Quelque chose ne va pas, mon cher Sum Tim Wong : encore une corpo qui se cache derrière l'indicible rumeur sépulcrale vomie des abysses de l'ineffable darknet.



BY NEL BRANQUINHO

 **Varg** ▾

Et bim, l'IA nous a déjà repérés. Pas besoin d'avoir fait de grandes études pour comprendre que les drones étaient sous le commandement de notre cible. Le chasseur chassé... On va devoir avancer à découvert en territoire ennemi et un peu de renfort ne sera pas de trop :

Varg : Salut beauté, on vient de récupérer la tech. Par contre, on n'était pas les seuls sur le coup. On a dû se débarrasser de joujoux télécommandés, envoyés par l'IA, la nouvelle copine de ta boss.

Tanzia : Rendez-vous à l'angle de la 41ème entre Little China et Upper Marina.

Varg : Aaaah... j'aime bien ton approche. Direct et efficace. On ne perd pas de temps avec toi. A toute la gazelle.

Sulfate : Toi, tu cherches vraiment les emmerdes... et puis je suis sûr que c'est un coup tordu d'une corpo !

Une camionnette noire nous attend au point de rendez-vous situé à la frontière entre Little China et Upper Marina. A son bord, Sall3. Une techie complètement délurée et surtout moins coincée que l'autre porte flingue, qui continue à mettre des vents à [Varg](#). Le bidule tech, qu'on a ramené, est un scanner longue distance qui va nous servir à pister l'IA renégate. Le signal nous amène jusqu'à la Guangbo Tower dans Little China où subsiste encore le vieux logo d'une radio locale KLIA. Ce quartier est composé d'immeubles délabrés et d'autres en cours de réhabilitation. Une initiative privée, la LCRA pour Little China Redevelopment Association financée par des investisseurs chinois, tente de sauvegarder Little China de la décrépitude.



Même s'il est encore en cours de finalisation, l'hôtesse d'accueil du building nous reçoit et nous indique que seules deux entreprises ont pris leurs quartiers. Sall3 confirme que le signal pointe chez VirteX, qui est installé au 50e et dernier étage. Cependant la réceptionniste nous informe que personne ne nous recevra puisqu'aucun employé n'est venu travailler depuis que VirteX s'est installé.

Pas découragés pour autant, toute l'escouade se serre dans l'un des six ascenseurs à disposition. Problème, sans badge d'accès, le 50e étage est inaccessible. **Pinky** et Sall3 trifouillent le panneau de contrôle sans parvenir à débloquer la commande. **Varg** pète les boutons après avoir également essayé. On change donc d'ascenseur et cette fois-ci notre techie bypass la sécurité. Quelle équipe de bras cassés, Tanzania est passée par là ou quoi ?



La montée se fait tranquillement mais **Pinky** grille qu'un truc ne tourne pas rond. Elle pose la main sur le panneau de contrôle au moment où l'ascenseur ralentit, jusqu'à s'arrêter. Le cadran indique le 42ème ét... le 41, le 40, le 38, le 35... Nous chutons à grande vitesse sans que le système de freinage d'urgence ne se déclenche. **Pinky**, en apesanteur, arrive à reprendre le contrôle. L'ascenseur s'arrête net et nous sommes tous projetés au sol, les uns sur les autres. **Varg** et Sall3 amortissent l'impact en nous servant de matelas et se brisent une jambe sous le choc.

Varg : AAAAAAAAH, MA JAMBE !

Pinky : Putain ! On a failli clamser comme de vulgaires bleu-bites !

Sulfate : Tu m'étonnes, quelle équipe de jambes cassées...

 **Varg** ▾

Mais bordel, qu'on est cons ! Avancer à couvert en territoire ennemi, ça veut aussi dire ne pas prendre un ascenseur gavé de tech jusqu'au cou qu'une IA tueuse peut contrôler à distance.

En plus, la sécu de l'immeuble s'en mêle. On est éconduit vers la sortie de la Guangbo Tower, avec les excuses de la direction pour le désagrément et des soins d'urgence gratuits. Raté pour l'approche en finesse.

Heureusement, ils n'ont pas vu qu'on leur a flingué non pas un mais deux ascenseurs...

C3E21 - Dernier ascenseur pour Virtex

 **Dernier ascenseur pour Virtex**

Le joueur de Varg est absent.

Avec un fémur fêlé, **Varg** est out ce soir et ce n'est pas avec le rafistolage du boosterdoc qu'il va remarcher droit. Version officielle : il se rend à l'hôpital pour se faire soigner. Version officieuse : je le soupçonne d'utiliser cette excuse pour aller bidouiller sa cryocuve à l'entrepôt. Je sors de ma poche mon agent à l'écran brisé qui indique 17h08. Si, je veux être à l'heure pour l'émission de ce soir Night After Night with Ziggy Q, il faut en

finir maintenant et pour ça on a besoin de renforts :

Sulfate : Tu es dispo maintenant ? On a vraiment besoin de toi !

Groot : Ouais c'est bon, je viens de finir ce que j'avais à faire.

Sulfate : Nickel, n'oublie pas de remettre ton pantalon.

Je fais le tour de l'immeuble avec Sall3 et Tanzia qui ne la lâche pas d'un cheveu pendant que **Pinky** bidouille un brouilleur. Au moins la lieutenant peut respirer maintenant que le gros lourdeau est parti. Un accès aux escaliers de secours est dissimulé derrière des échafaudages. La techie fait montre de tout son talent en effleurant à peine la poignée et d'un geste magistral déverrouille la porte.

50 étages à monter c'est long, très long, d'autant plus qu'il y fait de plus en plus chaud.

Sulfate : Etage 47, pfiou, je n'en peux plus, allez, encore trois étages.

Groot : Je suis bon pour me greffer un troisième poumon.

Tanzia : 48ème, plus que deux. Merde, c'est quoi ce bruit ?

Sulfate : GRENADE !!!

Aussitôt, **Groot** tire avec son flingue sur la porte d'accès et se met à couvert tandis que le reste de l'escouade saute par-dessus l'escalier pour descendre d'un étage. L'explosion ne vient pas... À la place, un gaz bleuâtre se répand dans toute la cage d'escalier. Munis de mes filtres nasaux intégrés, je toise d'un air supérieur et dédaigneux tous ceux fortement incommodés par le gaz lacrymogène. Le chrome est supérieur à la chair !

On continue l'ascension avec cette fois une vérification en bonne et due forme de l'étage 49. Le poinçonneur me couvre pendant que je regarde par la lucarne de la porte du dernier étage. C'est une véritable vision d'horreur accentuée par les lumières rouges de secours qui tamisent la pièce d'une lueur inactinique. Des tas et des tas de cadavres morts depuis une bonne semaine vu l'odeur insoutenable, enfin insupportable pour ceux qui n'ont pas de filtres nasaux. La disposition des corps n'est pas aléatoire, ils se sont clairement battus avant de mourir. Nous pénétrons à pas de loup dans l'accueil de VirteX, entreprise de visionnage de danses sensorielles, comme l'indique la réclame sur les murs. **Pinky** vérifie qu'aucune grenade n'est cachée sous les corps, sait-on jamais.



Dans la deuxième salle se trouve une succession d'alcôves, huit de chaque côté, au nord et sud. Mes yeux bioniques repèrent que les deux corps inanimés au milieu de la pièce sont encore chauds. Quelque chose ne tourne pas rond, mon cher Sum Tim Wong, de là à dire qu'une corpo est derrière tout ça...

Groot au nord, et moi au sud, vérifions chaque alcôve. Dès la deuxième, j'aperçois un mec en train de visionner une braindance. Je fais signe à **Groot** de s'arrêter d'un geste de la main. Je hèle l'individu non identifié mais il ne réagit pas. Avec le canon de mon fusil d'assaut je soulève précautionneusement son casque VR mais dès que ses yeux sont découverts, il pousse un cri strident inhumain similaire à celui émis par les drones que nous avons combattus dans les docks. J'appuie immédiatement sur la gâchette. Mort cérébrale instantanée.

J'ai à peine le temps de comprendre le pourquoi du comment que d'autres hurleurs se matérialisent en sortant des alcôves en plus des deux du centre qui se relèvent.

Sulfate : C'est quoi ce bordel ?

Groot : J'en compte huit ! Machettes et pistolets lourds. À couvert !

Tanzia : Roger.

Sulfate : C'est qui Roger ?

Tanzia : ...

Ça a l'odeur, sûrement le goût, ça réagit pareil : des cyberzombis ! L'indicible et innommable horreur interpose, sur le chemin de notre rencontre inéluctable, de misérables et insignifiantes créatures dont le libre arbitre a été dévoré. Je reste dans ma petite alcôve à prier le Grand Ancien afin de les empêcher d'attaquer à plusieurs de front même si leurs coups sont mécaniques et faciles à prévoir. J'esquive la plupart de leurs attaques mais je ne dois pas être en forme car c'est réciproque : mes baffes lacérantes sont données dans le vide.



Groot se fait plaisir comme s'il était au stand de tir au pigeon. Quand je me retrouve face à quatre dérangés du bulbe, je claque mon fumigène pour mieux les encercler à moi tout seul. Les étripeurs se chargent du reste bien aidés par les balles du poinçonneur et de Tanzia.

Le silence revient pour une courte durée :

Groot : Mais putain qu'est-ce que tu foutais à regarder en l'air pendant la moitié du combat ?!

Pinky : Je cherchais le système incendie !

Tanzia : J'ai mal !

Groot : Je suis dans un état déplorable, mon armure est en pièces détachées, j'ai des côtes cassées et toi tu cherches à arroser les plantes ?!

Pinky : Je me suis quand même fait un type grâce à l'extincteur qui traînait !

Tanzia : J'ai MAL !

Groot : Mais tu vas la fermer ? On cause ! Pinky, tu es sûre que tu ne t'es pas fait zombifiée ?

Sall3 : Elle a vraiment mal...

Je m'approche de Sall3 qui soutient Tanzia. Elle pisse le sang, une méchante balle l'a traversée de part en part en touchant ses vertèbres, elle ne peut plus bouger ce qui a permis à CyberMachete de la lacérer jusqu'à ce que Pinky la sauve avec le coup du fameux extincteur. En voyant l'état de la bête, je me dis qu'il faudrait peut-être l'achever...

Sulfate : Allo, Varg ?

Varg : Ouais, vous avez réglé son compte à l'IA ?

Sulfate : Que d'chi, Tanzia est dans un sale état, Groot idem, il faut que tu fasses demi-tour.

Varg : Quoi, maintenant ? Mais je sors à peine de l'hôpital ! J'ai même pas eu l'temps de repasser à l'entrepôt pour bidouil... mouais, bon ok, j'arrive. Et toi, mon choom, t'as rien ?

Sulfate : Tu me connais, je suis un professionnel.

Vous reprendrez bien un deuxième bol de riz?

Je raccroche. **Varg**, j'espère juste que tu vas te grouiller un peu. Enfin pas trop non plus, juste histoire de faire semblant de t'intéresser aux nécessiteux. Parce qu'imaginons, je dis bien imaginons, que le cerveau du Poinçonneur n'ait plus la capacité de faire quoique ce soit à cause d'un coup de machette mal placé, je pourrais, éventuellement, honorer son courage au combat, sa bravoure face aux tourelles, son audace contre les Vampyres en m'installant son maillage musculosquelettique. A la rigueur. **Tanzia** me sort de mon hébétude :

Tanzia : Sall3 me dit qu'il faut continuer, on n'a plus le choix, son techscanner sature de datas.

Sall3 : Grouillons-nous ! Ya l'UI qu'est passée en UTF-8 au lieu de la codepage par défaut et que les metadata dans le back-end n'ont pas suivi.

Sulfate : Avant de continuer, il est indispensable de vérifier si Sall3 ne s'est pas fait cyberzombifier. Ce qu'elle dit est complètement incohérent !

Tanzia : Négatif, poursuivons à explorer le couloir.

Sulfate : Ouais enfin, c'est encore à moi de continuer et de prendre tous les risques, vous ne tenez plus debout ! De vulgaires boucliers balistiques coûtent moins chers que vous !

Concentration, discrétion, action. Couloir : trois portes, deux fermées, une entrouverte au nord. Femme de dos, style tech, assise, bidouille des bidules. Approche de la couleuvre. Constriction du boa. Locomotion du cobra. Dodo du koala. Je ramène l'inconsciente jusqu'à **Groot** qui se charge de la ligoter.

Sans aucune précaution, Sall3 en profite pour se faufiler dans la salle, et sabote la tech. Le feu est tellement puissant que nous sommes obligés de quitter les lieux. C'est le timing idéal pour descendre de quelques étages avec la prisonnière pour l'interroger. Je n'ai pas envie qu'elle me crie à la gueule et que cela attire d'autres cyberzombis. Y'en a là-dedans ! Bon... en fait, elle est morte. J'ai serré trop fort quand je l'ai attrapée, il faut vraiment que je m'habitue à ce nouveau maillage squelettique. Moi qui voulais faire bonne figure en laissant une chance aux hurleurs de discuter. Je récupère son nom, les clefs de son appart, et j'envoie un message à notre netrunner, Ace Plasma, pour connaître son adresse. J'ai pas envie de laisser de trace quand j'irai visiter son domicile, j'ai un entrepôt à meubler.

Pinky se branche sur la connexion neuronale de la femme :

Pinky : Ah merde, le checksum de son agent interne est altéré.

Sulfate : Sum, check. Tout va bien, pourquoi tu demandes ?

Pinky : Sum, t'es con. Par contre, un truc cloche, mais il me faudrait bien plus de temps pour découvrir quoi.

Putain ! Me voilà dans le gaz, même si Sall3 m'affirme que l'IA est out après destruction de l'architecture maître, en espérant qu'elle n'a pas eu le temps de se transférer, il me reste ce léger goût d'inachevé qu'ont tous les aventuriers : deux portes n'ont pas encore été ouvertes. Je remonte avec **Pinky**, qui confirme, après avoir réquisitionné le techscanner, que des reliquats de l'IA semblent toujours être détectés.

La fumée s'est dissipée dans la salle des serveurs. Par précaution, elle débranche ceux encore en fonctionnement, mais il reste toujours un résidu détecté. Pas le choix, il faut vérifier ce que cachent les deux portes. Je m'occupe de la porte du fond pendant que **Pinky** vide le contenu d'un extincteur dans l'autre pièce. Des hurlements de cyberzombis en provenance d'en face et de derrière me crispent suffisamment pour que je balance ma dernière grenade fumigène. J'entends **Pinky** tenter de verrouiller une des portes, mais elle se fait déborder par deux zombis tandis que deux autres me sautent dessus ! Mes étripieurs font un carnage et même si mon armure absorbe l'énergie cinétique des balles, je suis bon pour en acheter une neuve. **Pinky** s'occupe du dernier. Les deux pièces étaient utilisées comme lieu de stockage de matériels de danses sensorielles. Nous voilà rassurés, le techscanner ne bippe plus.

Le goût du travail bien fait en bouche, j'appelle **Varg** :

Sulfate : Bon finalement j'ai pu finir le boulot, ta présence n'est plus nécessaire.

Varg : Pas là. Répondeur. Message. Biiiiip.

Sulfate : On se retrouve à l'entrepôt.

 **Varg** ✓

Tiens un appel en absence de **Sulfate**, je lève les yeux jusqu'au sommet de la Guangbo Tower qui se profile au loin. Coup de chance. Il aurait pu m'appeler alors que j'étais en milieu de tour, en train de pester tout mon saoul... Vous avez déjà monté 50 étages par l'escalier avec une jambe dans le plâtre ? A vrai dire, moi non plus. J'efface le message de mon répondeur et demande au chauffeur de me conduire à l'entrepôt.

Quand je vois leur tronche, je comprends que mes collègues ont bien morflé, surtout **Groot**. Ce dernier a d'ailleurs fait un crochet par l'hôpital et chez son réparateur d'armure préféré. Fais pas la gueule, Poinçonneur ; ce sont les risques du métier.

Le lendemain, nous récupérons notre salaire auprès de Marianne, la serveuse du Forlorn Hope. J'aurais préféré une remise en main propre, ça m'aurait donné une chance de revoir Tanzania et de savoir si elle se remet de sa rencontre avec les cyberzombis. Je lui envoie un message pour lui proposer une consultation particulière. Pas de réponse. Pffff...

Le Major Stiles nous recontacte quelques jours après:

Stiles : J'ai envoyé une équipe de nettoyage chez VirteX et tous ses membres ont été contaminés. Votre boulot n'est pas fini.

Varg : Pas fini ? Et comment ça « contaminés » ? Je croyais que seuls les netrunners étaient ciblés.

Stiles : De toute évidence, ce n'est plus le cas. Le reaper a évolué et s'infiltré maintenant par l'intermédiaire des agents internes.

Varg : Ah bah, ça promet. Va falloir que je déconnecte le mien...

Sulfate : Et on fait comment pour débusquer la cible ?

Stiles : Faisal a amélioré le prototype de scanner que vous avez utilisé. Vous avez rendez-vous avec lui à Pacifica, dans une boutique du nom de Bites'n'Bolts.

Groot : Qui dit nouveau job, dit nouveau salaire.

Stiles : Bien entendu. Je vous verserai 2 000 eddies en supplément.

Sulfate : 2 000 pour tout le monde ? Ça fait 500 eddies par tête. Deux fois moins qu'avant !

Stiles : Comprenez que je finance entièrement cette opération en fonds propres et que je n'ai pas de machine à billets sous le coude. C'est donc à prendre ou à laisser.

Varg : Baaaaah, ça vaaaa... Vous êtes haute gradée chez Militech, l'argent coule à flot et la vengeance de votre fille n'a pas de prix ! L'argent est secondaire pour vous. Allonger quelques eddies de plus n'est donc pas un problème. Faut juste le vouloir.

Stiles : Comment ?

Sulfate : Non, oubliez. Sa fracture de la jambe lui est montée au cerveau. On prend !

Pinky n'est pas emballée et pense qu'elle a mieux à faire. Je récupère donc les clés de Titine pour que nous nous rendions à Pacifica, un district financé en grande partie par les pots de vin des mégacorpos et bâti autour du parc d'attractions aquatique de Playland-sur-mer.

Bits'n'Bolts. Une boutique des plus classiques. La devanture est un melting pot de diverses pièces de récupération. L'intérieur est un amoncellement de tout ce qu'on peut imaginer trouver sur le trottoir mais en version réparée et avec des prix défiants toute concurrence. Un petit paradis pour les bidouilleurs en tout genre. Autant dire qu'on passe notre chemin avec **Sulfate** et **Groot** : Faisal nous attend dans l'arrière-salle. On récupère le nouveau scanner ainsi que trois flingues et deux grenades IEM anti cyberzombis.

Les flingues ont huit munitions chacun. Pas plus mais pas moins non plus. Le techie nous garantit qu'un tir suffit à déconnecter l'IA des cerveaux qu'elle a infectés. Nous voilà équipés.



 **Varg** ▾

Un gars nous hèle à la sortie de la boutique alors que nous discutons sur le meilleur moyen de quadriller la ville. Il se présente, Dan Renzer, et dit travailler pour NetWatch. Avant que [Groot](#) n'ait envie de le transformer en passoire, on comprend qu'il enquête depuis quelque temps sur la mort des netrunners, que ses recherches l'ont conduit jusqu'à VirteX et donc jusqu'à nous. Ses boss ne sont pas intéressés par son enquête mais lui court après une promotion. Il a donc décidé de faire cavalier seul, ou du moins de nous proposer de joindre nos efforts. En preuve de bonne volonté, il nous invite chez Mister Rice Guy. Et là, forcément, il marque des points auprès de [Sulfate](#) qui ne dit jamais non à un repas gratuit.



 **Varg** ▾

On s'installe donc à table, prêt à passer commande, lorsque le scanner se met en route. **Groot** lève les yeux vers l'entrée du restaurant et voit trois gars passer le seuil, armes à la main. La sommation sera pour une autre fois. Les flingues chantent et les clients autour de nous hurlent de peur. J'aligne un des gars avec mon pistolet IEM. Simple et efficace. Un seul coup suffit. **Sulfate** peste après le sien. Les deux décharges qu'il a envoyées n'ont rien fait. Il finit le job avec ses propres joujoux. **Groot** n'essaie même pas de comprendre comment fonctionnent les IEM et fait feu avec son fusil d'assaut. Cette petite escarmouche prend rapidement fin et trois cadavres s'alignent devant nous.

Quelque chose ne tourne pas rond, mon cher Sum Tim Wong : le repas gratuit vient de te passer sous le nez...



Non !!! Mon menu B2 ! Foi de **Sulfate**, cette IA va me le payer !

C3E23 - Dans la gueule du borg

Dans la gueule du borg

Pour ne pas être inquiétés par le NCPD, nous quittons le restaurant en vitesse et nous nous installons dans Titine pour faire le point :

Dan : C'est avec ça que vous repérez les zombies ?

Groot : Oui, c'est un techscanner portatif qui vient de Bits'n'Bolts. Il repère sur 100 mètres les vérolés, c'est comme ça que l'on a su que ceux qui sont rentrés dans le resto étaient contrôlés par l'IA. Leur agent interne Mediatek a été corrompu par une faille système à travers laquelle s'est introduit le reaper.

Sulfate : Le problème c'est la portée, pour quadriller Night City, cela va nous prendre des mois !

Varg : Carrément, ouais... Faut trouver le moyen de scanner la ville rapidement sans prendre le risque que le reaper se déplace dans une zone qu'on a déjà scannée.

Dan : J'ai une idée !

Varg : On t'écoute.

Dan : Il reste encore une antenne au sommet de la tour Network 54, au centre de Night City. Elle devrait avoir suffisamment de puissance isotrope rayonnée. En y connectant le techscanner, on devrait pouvoir amplifier le signal. Suffisamment pour couvrir toute la ville.

Varg : Ça me semble une bonne idée, sauf que la Network 54 est en zone irradiée. On ne tiendra pas plus de cinq minutes sans protection adéquate. C'est ce qu'il y a de pire !

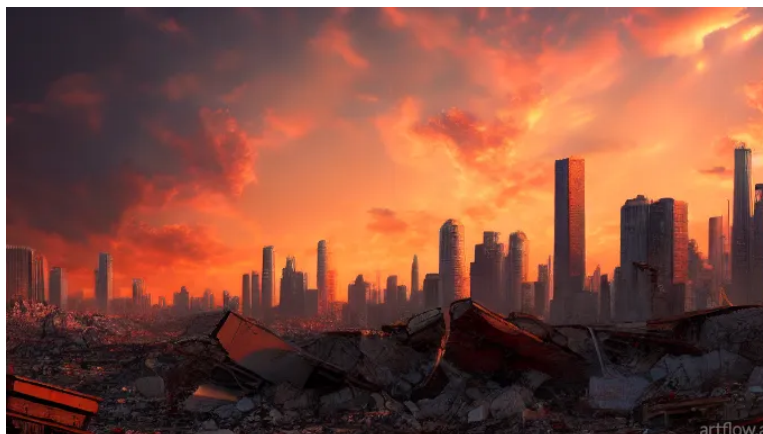
Dan : Pire. Oui, je viens de le dire ! Puissance Isotrope Rayonnée Équivalente. P.I.R.E. Pire ! Et exprimée en

watts.

Varg : ... ah bah là, c'est tout de suite plus clair...

Sulfate : Allez ça se tente ! Varg, dans le cas où nous serions attaqués par un radiozombi ou je ne sais quoi, je préfère que tu prennes une de mes fumigènes.

Si la zone de combat sert à faire peur aux enfants et aux corps tirés à quatre épingles, la zone irradiée est un vrai enfer en comparaison. Les boostergangs qui n'ont plus le droit de circuler en zone de combat y échouent, des mutants décérébrés n'ayant plus rien à perdre sautent sur tout ce qui bouge et, pour finir, les poussières radioactives te condamnent à une mort douloureuse et irrémédiable si tu as réussi à échapper au reste ! Il s'agissait naguère de la zone corporatiste avant l'explosion nucléaire. Bien que les autorités en aient rasé les gravats pour combler une partie de la baie, ce terrain ravagé où sont ensevelis les corps des victimes, est encore jonché de ruines de gratte-ciels difformes et de véhicules calcinés.



Un pilote d'AV du NCPD doit un service à Dan. Le rendez-vous est fixé à 18h pour qu'il nous dépose au sommet de la tour de communication. Ce qui nous laisse le temps de nous préparer pour cette expédition au pays des noyaux atomiques.

Varg négocie la location d'une combinaison antiradiation auprès d'un de ses collègues de la Trauma Team, en charge des stocks. De mon côté, tout comme **Groot**, je lâche 1 000 eddies auprès de mon fournisseur préféré pour m'équiper. C'est le salaire du dernier boulot. Une jolie somme que j'avais prévu de dépenser pour prendre le dernier camouflage sonore actif d'AuraSound. Ça fait longtemps que je ne me suis rien implanté, je m'impatiente....



Quand l'AV4 aux couleurs du NCPD se pose, nous ne sommes que trois en combinaison. Même Tanzia et Sall3, que j'ai appelées pour se joindre à l'opération suicide, n'y ont pas pensé. Des bleu-bites qui engagent des pros, on aura tout vu ! Première fois en aéronef, les sensations s'enchaînent à une vitesse aussi fulgurante que celle de la navi : les cheveux au vent, le vol à travers les nuages rouges de pollution, les slaloms entre les gratte-ciels illuminés de Night City, avec l'odeur du CHOOH2 qui s'élève au crépuscule et la musique heavy metal accompagnant le tout.

Bobby, le pilote, réalise un tour de reconnaissance puis nous dépose sur le toit vide de Network 54. **Groot** et moi sécurisons le périmètre pendant que Sall3 et Dan s'occupent de remettre en service l'antenne vitrifiée par l'explosion nucléaire et d'y brancher le techscanner à la recherche de l'IA. Quand on compare nos premières

missions à notre statut actuel dans un AV4 du NCPD volant à 360 km/h en zone irradiée, il y a comme un goût d'edgerunner de première classe. Est-ce à ce moment précis que naît notre légende ?



BY ERMANDA SOUZA

Vu les traces de poussière, personne n'est passée ici depuis belle lurette, comme en témoigne la présence d'un cadavre desséché, un ancien sans-abri sans doute. **Groot**, « par sécurité », lui colle une balle entre les deux yeux afin de « tuer le mort ». Du grand **Groot**. **Varg** reste dans l'aéronef à scanner les alentours au cas où un impoli viendrait nous chercher des noises. C'est également le seul d'entre nous qui a quelques heures de pilotage d'AV à son actif. Il servira donc de back-up si ça dégénère et que Bobby est touché.

Il aura fallu à peine deux minutes pour récupérer le set de données du scan complet de Night City. Bobby nous alerte qu'une forte tempête est en train de se lever. Nous avançons avec grande difficulté, le vent en sens contraire nous empêche de rentrer dans l'AV, enfin surtout ceux qui, amenuisés par la respiration des poussières radioactives en suspension, ne disposent pas de protections. Sall3 se fait emporter par une rafale mais retombe par chance sur un balcon brinquebalant à l'étage inférieur. Bobby enclenche la seconde et la récupère avec l'AV.

De retour sur le plancher des biovaches, Sall3 traite les données récupérées par le techscanner qui convergent au même endroit dans le quartier de l'université. En comparant les coordonnées sur une appli de géolocalisation, les anomalies pointent sur une boîte de nuit, le Mindnutz, spécialisée dans les danses sensorielles et fermée pour travaux. Tiens tiens tiens, comme c'est bizarre, encore un lieu bourré de tech et en travaux.

Tanzia prévient Major Stiles qui envoie une équipe de reconnaissance immédiatement et nous convoque au Forlorn Hope par la même occasion.

Depuis le temps, on en est presque à taper la bise à Marianne lorsque nous la dépassons pour nous diriger dans le bureau du Major. Quand on lui débriefera la putain de mission en cours, je suis sûr qu'elle créera un cocktail à nos noms !

Stiles : Plus on traîne, plus son armée se renforce et ainsi que sa capacité à se répliquer. Le temps nous manque, nous devons agir à l'aube.

Varg : Et comment on s'assure qu'elle ne s'échappera pas cette fois ? La dernière fois, elle est passée par la fenêtre en mode wifi.

Stiles : C'est simple : mon équipe couvre toutes les sorties pendant que vous menez l'assaut. Vous serez donc seuls une fois à l'intérieur.

Groot : On va la démonter à grand coup de pied dans la gueule !

Varg : C'est sûr que l'IA est la cible prioritaire. Si on l'abat, ses cyberzombis seront déconnectés et ne seront plus un problème. Il faut donc se charger d'elle en premier et ne se soucier du menu fretin que si on y est vraiment obligé.

Sulfate : Tout ça pour 500 eddies...

Stiles : Tout ça pour ma fille, merde !

Merde, c'est le cas de le dire ! A ce que je vois, la bouffe est suffisamment bonne au mess pour ne plus faire d'opex ! J'envoie un compte-rendu à [Pinky](#) qui préfère rester chez elle à bricoler son arbalète.



L'aube se lève pendant qu'on se met en place autour du Mindnutz. C'est un immeuble de trois niveaux, encadré par des habitations et qui occupe un angle de rue. Les voisins doivent être contents que la boîte soit fermée pour cause de travaux. Ils le seront beaucoup moins quand on donnera le tempo avec nos cracheurs. A première vue, tout est calme à l'intérieur. Plutôt que nous annoncer en toquant à la porte d'entrée sur laquelle pointent des caméras de sécurité, [Varg](#) propose de nous infiltrer en passant par les toits grâce aux appartements qui jouxtent la boîte de nuit. A 5h43, nous sonnons donc à tous les interphones de l'immeuble d'à côté, pour « une livraison de pizza ». Un grand classique. La porte d'entrée se déverrouille et nous finissons par arriver sur le toit du Mindnutz après avoir enjambé l'espace entre les deux bâtiments. L'accès aux étages inférieurs est verrouillé par une porte. [Groot](#), impatient, dégaine son pistolet lourd, mais je l'arrête tout de suite, en plaquant mon index sur ma bouche. Un coup de pied bien placé fera moins de bruit qu'une détonation, résultat la porte s'ouvre facilement. En pénétrant à l'intérieur de la boîte, je me dis que c'est peut-être la dernière fois que j'aperçois la purée de pois rouge si caractéristique de l'atmosphère de l'ère du Red.

Le troisième niveau est composé de bureaux inoccupés que nous fouillons sommairement pour nous assurer que nous ne nous ferons pas prendre à revers le cas échéant. Nous descendons le plus discrètement possible vers l'étage inférieur dans un silence pesant. Je passe en premier, [Groot](#) assure mes arrières et [Varg](#) ferme la marche en filmant le tout.

L'escalier que nous empruntons nous conduit sur une coursive qui surplombe la piste de danse. En-dessous de nous, une vingtaine de cyberzombis immobiles mais bien vivants à en juger par les couleurs renvoyées par mes capteurs infrarouges. La tension monte d'un cran.

Bonc, gling, gling, gling... scrash !

Varg : Et merde... putain de bouteille...

Groot : Tu pouvais pas regarder où tu mettais les pieds ?! Merci pour la discrétion !

Varg : T'as raison de gueuler, on n'est pas assez repéré comme ça...

Sulfate : Vos gueules. Plan B !

L'adrénaline injectée par mon sandevistan accroît les réflexes nécessaires pour dégoupiller et jeter la grenade IEM dans la gueule du loup avant que les zombies n'aient le temps de réagir. Résultat, cinq s'écroulent agités de spasmes sur la vingtaine présents sur la piste. Je vise la tête du DJ zombie mixant aux platines vides. L'ajustement est parfait, mais la balle s'encastre dans le verre blindé. Comment à trois on va pouvoir arrêter tout ça ? Ce n'est pas le moment de douter mais c'est celui d'écrire notre légende :

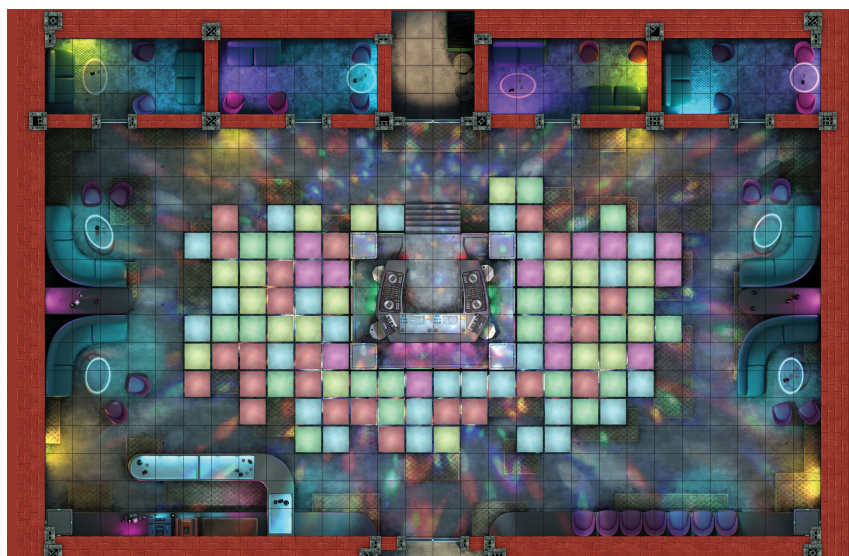
Sulfate : Varg le fumigène !

Varg : FIRE IN THE HOLE !

C3E24 - Légende s'écrit avec un grand G

Légende s'écrit avec un grand G

Qu'est-ce qu'ils sont cons ces sans-cerveilles à se précipiter à l'abri sous les passerelles en oubliant de nous tirer dessus, pour **Groot** et moi c'est un véritable tir au pigeon ! Sauf que la masse est aussi composée de porteurs de machette qui, en bons kamikazes, nous foncent dessus en passant par les escaliers du rez-de-chaussée. À peine dix secondes nous séparent de l'impact. Actuellement à couvert depuis notre position en hauteur, si nous bougeons un tant soit peu, nous deviendrons les pigeons et ça fait vraiment mauvais genre dans une légende. Heureusement que la fumée nous protège. Le Poinçonneur est désorienté par l'absence de cyberoculaire infrarouge, mais arrive quand même à sectionner la jambe d'un zombie un peu plus costaud que les autres. Il manque de se faire cueillir par une lame et réplique par deux tirs à bout portant dans le thorax. Le zombie s'étale de tout son long dans l'escalier, retardant les suivants. Je laisse **Groot** contenir la charge dans l'escalier et concentre mes tirs sur deux des zombies en contrebas qui possèdent le même cracheur luxueux, un Magnum Opus Hellbringer. J'en aligne un et cette fois mon tir n'est arrêté par aucun obstacle. Son crâne explose sous la puissance du choc.



Varg ▾

Sulfate et **Groot** semblent avoir la situation bien en main. Ça tire dans tous les sens, ils sont forcément contents. Vu la configuration, je ne sers pas à grand-chose en restant à l'arrière. Je jette donc un œil par-

dessus la rambarde pour m'assurer qu'il n'y a personne pour m'accueillir et je saute en bas sur le dancefloor. Ma réception n'est pas terrible mais j'évite de me fouler une cheville.

J'envoie quelques décharges de pistolet IEM sur les cyberzombies qui me tournent le dos, toujours ça de moins à gérer pour les solos, et me fraie un chemin jusqu'à la cabine du DJ. Porte fermée. Le gars s'est fait la malle. Un coup de taser dans la serrure électronique n'ouvre pas sésame... Je fais demi-tour pour emprunter une autre porte. Un cri s'élève de la coursive au-dessus de moi. Je lève les yeux juste à temps pour voir **Sulfate** s'envoler dans les airs et atterrir au milieu de la piste de danse en un magnifique roulé-boulé qui finit dans un mur. Mon choom n'attend pas de se relever pour abattre un nouveau cyberzombie. Pas d'inquiétude à avoir, il va bien. Il fait juste le show.

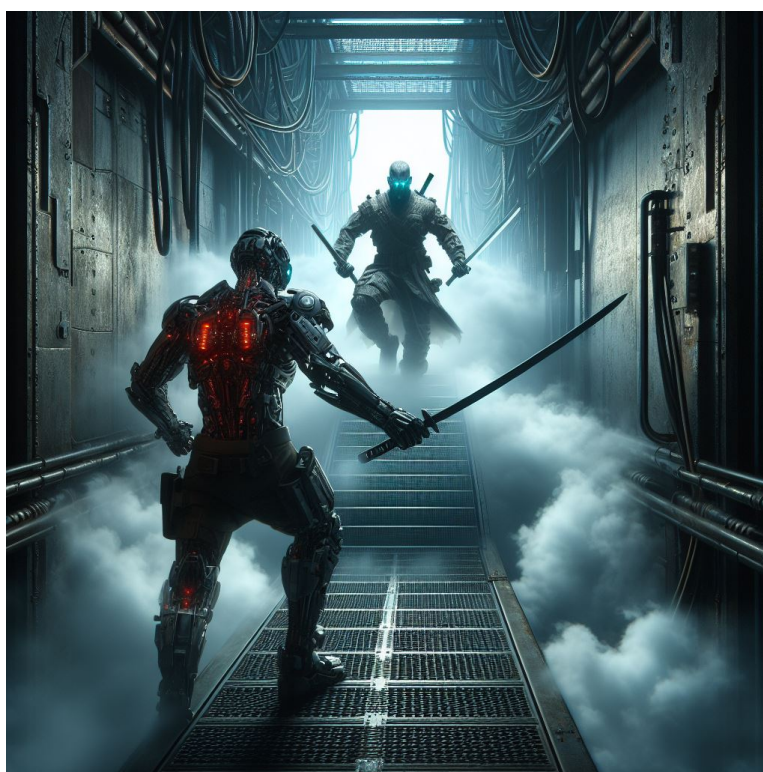
J'espérais couper la fuite du DJ mais l'unijambiste daigne encore me tirer dessus plusieurs fois en retardant ma démarche pacificatrice.

Sulfate : A l'équipe extérieure, au moins trois individus s'enfuient par l'arrière du bâtiment.

Tanzia : Roger.

Sulfate : Non c'est Sum.

La scène qui se déroule sous mes yeux est digne d'un film des sœurs Senait. **Groot**, maintenant au milieu de la passerelle surplombante, est encerclé par des cyberzombies à machette. N'ayant plus de balles dans le chargeur, il lâche son arme dans la fumée enveloppante et dégaine son sabre poli au niveau atomique dans lequel se reflète l'éclairage scénique. Estocades, bottes, estafilades, balles, tout y passe sur le Poinçonneur pigeonné. Son sang et celui de ses attaquants perlent à grosses gouttes sur le dancefloor renforçant l'aspect cinématographique de la scène. J'espère que **Varg** a pu tout enregistrer, une danse sensorielle de ce calibre vaut son pesant d'or sur le marché noir !



Pas le temps de m'attarder plus sur ce combat, j'ai un DJ a scratcher. Au moment où je pénètre dans les backstages, je me fais canarder par un sans âme, que j'aligne illico. Rentré par la porte nord-ouest, le medtech envoie une décharge IEM sur un autre zombie planqué derrière la porte, qui m'attendait avec sa machette. Petit clin d'œil à mon choom : on forme vraiment une bonne équipe à se couvrir comme ça les uns les autres. C'est à ce moment qu'un rôle déchirant nous parvient à la radio :

Groot : Homme à... terre...

Varg : Merde... Groot ! Tiens bon j'arrive.

Sulfate : Ça pue ! On se sépare, je me charge du DJ.

La seule sortie donne sur un escalier descendant au garage. En m'y précipitant je suis cueilli par une salve surprise de grenailles en plein buffet amortie bon an mal an par mon kevlar. Il m'attendait comme un lâche bien caché par la forme en spirale de la cage d'escalier. Je n'ai pas dit mon dernier mot et tire au jugé, bingo ! Je l'entends gueuler et s'enfuir à toute vitesse ! La course poursuite se finit dans le parking souterrain. Je le cueille de deux balles en pleine tête alors qu'il allait sauter dans un van. Il n'avait peut-être plus rien dans la caboche, mais l'enveloppe était solide ! Je ramasse son sac à dos qu'il protégeait religieusement et remonte aider mes deux comparses.

Sulfate : Dernier homme neutralisé, je remonte.

Varg : Moi aussi Sum, moi aussi, tous les hommes sont à terre.

Sulfate : C'est-à-dire ? Groot, tu m'entends ? Groot !

 **Varg** ▾

Je vois **Groot** allongé sur le dancefloor. Quelques cyberzombies toujours en activité m'empêchent de sortir des backstages et de le rejoindre pour lui porter secours immédiatement. Les pistolets IEM ont encore assez de charges pour régler leur compte à ces importuns qui me font perdre toutefois de précieuses secondes.

Groot est déjà mort quand j'arrive auprès de lui. Le Poinçonneur est poinçonné... Plusieurs balles l'ont touché et il a de vilaines estafilades sur tout le corps. Au-dessus de moi, sur la coursive, les cadavres de cyberzombies s'alignent. Une chose est sûre, le Poinçonneur en a amené plus d'un avec lui. Je remonte donc sur la passerelle en chemin inverse, pour essayer de comprendre ce qui s'est passé.

De toute évidence, **Groot** devait être à court de munitions car les premiers cadavres que je croise ont de profondes entailles. Je trouve son flingue au milieu de la passerelle. Chargeur vide. Tous les cyberzombies qui s'alignent ensuite sont criblés de balles. C'est bien ça : il s'est battu jusqu'au bout sans tenir compte des blessures qu'il encaissait... C'est con, il lui restait une grenade IEM. C'était tout lui à refuser les équipements trop technos, préférant l'odeur de la poudre et de l'acier. Quand je repense à notre première rencontre, je ne peux m'empêcher de sourire en le revoyant faire face aux tourelles du labo' de Stratopharma... Il a vécu, il a combattu et il a mouru comme une vraie tête brûlée. **Groot** le Poinçonneur. **Groot** la légende.

Le sang frais des féroces coups de machette

Perle sur la pointe poussiéreuse de mes cils,

Et de cet atterrissage malhabile,

L'ultime épopée avant la sellette.

Fin du scénario « Reaping the Reaper ». Source : Tales of the Red.