
GAMBIT LEAK

Le scénario présenté ici est simple et court, orienté action plus que réflexion et ayant pour principal but d'introduire le personnage d'Anne Ravenheart et de teaser les événements de Detroit (décrit dans le supplément SR6 Noir Total). Il peut être utilisé comme prélude à une campagne basée sur ces événements ou, si vous ne comptez pas jouer ces événements (et je ne vous en blâmerais pas), comme un simple one shot court sous forme de clin d'œil à ce qui va se produire dans le lore (et donner aux joueurs la satisfaction d'avoir participé à leur niveau à ce metaplot).

Type de run : Action, Capture, Infiltration, Assaut

Paie : ¥¥

Karma : 5

Durée : ⌚

Mots clés : Insectes, Ravenheart, Noir total, 2080

INTRIGUE

Contexte

Début 2080, Ares prépare l'opération Latvian Gambit dans l'espoir de mettre fin à la menace insecte. Préalablement à cela, la megacorporation lance l'opération Bottleneck et commence, entre autres choses, à faire du ménage dans certains de ses projets visant à combattre le feu par le feu, ainsi que parmi les anciens membres firewatch ayant "déserté" Ares (voir Streetpedia et Noir Total pour plus d'informations).

L'un des chamans insecte impliqué dans le projet Pyro, Seel Maloney, sait qu'Ares prévoit quelque chose de gros à Détroit dans le courant de l'été (sans savoir quoi précisément, même s'il a des soupçons). Il a aussi eu vent des purges en cours et a réussi à s'enfuir. Le voilà désormais à Seattle, où il tente de faire profil bas. Seulement voilà, livré à lui-même et craignant pour sa vie, il n'a pas réussi à contenir l'influence de son totem et est parti en vrille. Il n'a désormais plus qu'une obsession : créer discrètement un maximum de cocon pour qu'une nouvelle ruche puisse subsister une fois les opérations d'Ares terminées à Detroit.

Anne Ravenheart, qui se trouve actuellement à Seattle, a pris connaissance via ses réseaux de la présence de Maloney dans la cité d'émeraude. Pour elle, c'est une occasion d'en apprendre plus sur les projets d'Ares et sur ce qui s'y passe en interne (elle a eu vent de nombreux mouvements, elle sait que quelque chose de gros se prépare, mais ne sait pas quoi exactement) tout en éliminant un chaman insecte.

Malheureusement, Ravenheart apprend également qu'une équipe firewatch vient d'arriver à Seattle avec pour mission l'élimination d'une cible prioritaire non spécifiée. Craignant d'avoir été repérée ou que la présence de Maloney soit destinée à l'appâter, Ravenheart préfère ne pas prendre de risque : elle commence à déménager sa base d'opérations et recrute des runners indépendants pour s'occuper du chaman insecte. C'est là que les PJs entrent en scène.

Synopsis

Dans ce scénario, les PJs vont rencontrer Anne Ravenheart et être recrutés pour mettre la main sur un chaman insecte afin de lui soutirer des informations sur les opérations d'Ares à venir (scène 1).

Malheureusement pour eux, ils vont arriver un peu trop tard : une équipe firewatch a déjà fait le ménage et le motel où logeait la cible des PJs est désormais bouclé par Knight Errant.

Les PJs vont donc devoir s'infiltrer pour découvrir ce qui s'est passé et tenter de récupérer quelques informations (scène 2). Là, ils découvriront l'emplacement d'une proto-ruche qu'ils

devront détruire et comprendront qu'Ares prévoit quelque chose de gros à Detroit pour cet été (scène 3).

Chronologie

- 2058-2079 : Ares mène des projets secrets pour lutter contre les esprits insectes avec l'aide de quelques chamanes insectes, dont Seel Maloney.
- Décembre 2079 : Ares commence à mettre en œuvre le projet Bottleneck, prélude à l'opération Latvian Gambit. Des purges commencent à avoir lieu au sein de certains laboratoires.
- Janvier 2080 : Seel Maloney entend parler du projet bottleneck et, craignant pour sa vie, parvient à fuir Ares. Il s'installe à Seattle dans la foulée sous une fausse identité.
- Février 2080 : Seel Maloney sombre dans la folie et se laisse submerger par son totem. Il devient obsédé par le fait de créer une ruche avant l'été et commence à "stocker" des cocons prêts à éclore.
- J-2 : Anne Ravenheart apprend que Seel Maloney est en ville. Elle le fait surveiller le temps de planifier sa capture.
- J : l'équipe de surveillance de Ravenheart découvre qu'une équipe firewatch surveille Seel Maloney. En parallèle, Ravenheart apprend qu'une équipe Firewatch est arrivée à Seattle pour éliminer une "cible prioritaire". Se croyant repérée, elle ordonne à ses équipes de quitter la ville et organise une rencontre avec les Shadowrunners.

OMBRES PORTÉES

Seel Maloney

Cet elfe originaire de Seattle a entendu l'appel de son totem pour la première fois alors qu'il travaillait déjà chez Ares. Pendant plusieurs années il travaille sur le projet Pyro sous la direction d'Otto Stevens (aka Otto Hendricks). Lorsqu'il comprit (dans les grandes lignes) qu'Ares commençait à faire le ménage en vue du Latvian Gambit, il décida de fuir la corpo de peur d'être l'une des cibles à abattre. C'est alors que son totem, qui commençait déjà à le rendre fou avant cela, acheva de le faire vriller, le rendant obsédé par l'idée de créer une ruche capable d'échapper aux opérations d'Ares. Malheureusement pour lui, il ne se montra pas assez discret, ce qui attira aussi bien l'attention du groupe d'Anne Ravenheart, que des équipes firewatch d'Ares chargées de le retrouver et de l'éliminer.

Anne Ravenheart

Anne Ravenheart est une ancienne mage et tireuse d'élite des forces spéciales sioux. Après plusieurs années de service, elle rejoignit Knight Errant où elle se hissa au poste de capitaine de l'une des équipes firewatch originelles. Après la crise de Chicago, elle fut médiatisée comme la probable successeur de Roger Soaring Owl à la tête de Knight Errant, mais elle fut promue colonelle à la tête d'un nouveau département : le bureau des enquêtes spéciales jusqu'à sa défection (ainsi que celle de nombreux vétérans des équipes firewatch) à la fin des années 2070. Elle est aujourd'hui la criminelle la plus recherchée par Interpol et dirige et dirige les "irréguliers", un réseau constitué en bonne partie d'anciens firewatch qui continuent de lutter contre les insectes. Ravenheart et les irréguliers seront au premier plan lorsque les événements de Detroit décrit dans Noir Total se produiront (et ce sera au moins en partie grâce aux PJs et à ce scénario qu'elle aura pu se préparer). Plus d'information sur elle sont disponible dans les suppléments Street legend (SR4), Streetpedia (SR6) ou encore Noir Total (SR6).

SCÈNE 1 : briefing entre deux cartons

En bref

Après avoir été contactés par leur fixer pour une mission urgente, les PJs sont conduits devant Anne Ravenheart, qui se trouve en plein déménagement. Celle-ci va leur demander de récupérer des informations sur les projets d'Ares auprès d'un chaman insecte qu'ils

pourront ensuite livrer à la fondation Draco pour obtenir une prime. S'ils acceptent, l'adresse du motel où se trouve le chaman leur est communiquée.

L'envers du décor

Alors qu'ils vaquent à leurs occupations en ce début de soirée pluvieux (demandez aux joueurs comment leur personnage occupe leur soirée), les PJs sont contactés par leur fixer habituel ou par un contact adapté pour une mission urgente : quelqu'un à qui le fixer/contact devait un service cherche à réunir une équipe pour une opération.

Passé cette accroche, les joueurs se retrouvent donc sous la pluie, à attendre un van sur le parking d'un strip-club de Tacoma (ou ailleurs si c'est plus cohérent pour vos PJs), le Pink Venom.

Lorsque le fourgon arrive, la porte latérale coulisse et un ork en treillis noir invite les PJs à entrer. À l'intérieur, on leur demande d'éteindre leur commlink pour éviter toute géolocalisation ou fuite d'information. L'absence de fenêtre empêche par ailleurs les PJs de voir où ils sont emmenés.

Après un trajet fait de détours, le fourgon finit par s'immobiliser, couper le moteur et la porte latérale s'ouvre à nouveau. Les PJs découvrent alors l'intérieur d'un entrepôt plutôt banal (qu'un test de perception combiné à des augmentations auditives pourra localiser dans une zone portuaire). Là, une demi-douzaine d'hommes et de femmes vêtus de treillis noir et de kevlar semblent occupés à charger deux semi-remorques sur lesquelles se trouvent des conteneurs maritimes. Tous sont armés : certains portent leur holster à la ceinture, d'autres à la cuisse ou sur le torse, un elfe en à même plusieurs sur lui et un ork, ainsi qu'une humaine portent également un fusil d'assaut Ares Alpha combat gun en bandoulière dans le dos. Si certains jettent un coup d'œil curieux aux PJs, comme pour les jauger, d'autres ne font pas du tout attention à eux.

Les PJs sont alors conduits par l'ork du van jusqu'à un escalier en tôle menant dans ce qui devait être initialement la partie administrative de l'entrepôt. Les PJs croisent un nouveau type en treillis tenant un carton dans les bras. Celui-ci sort d'un bureau où se trouve une femme, une Amérindienne d'une cinquantaine d'années les cheveux coupés court engagés dans une discussion avec un nain. Les PJs peuvent faire un test de connaissance ou de mémoire pour reconnaître en elle Anne Ravenheart.

Quel que soit le résultat de ce test, l'arrivée des PJs met un terme à la discussion qu'entretenait Ravenheart avec le nain. Ce dernier pose sur les runners un regard incertain, puis sort à son tour du bureau, laissant seule Ravenheart et les PJs dans ce qui semble avoir servi de poste de commandement. De grands panneaux en lièges vides recouvrent un mur complet tandis que des écrans transparents éteints en couvrent un autre. Une table de réunion équipée d'un générateur de bruit blanc actif (et d'un emplacement vide devant avoir accueilli par un projecteur holo) occupe le centre de la salle.

Le briefing

Ravenheart invite les PJs à s'asseoir, puis s'excuse (sans en faire trop), des conditions dans lesquelles elle les reçoit. L'ork ayant conduit les PJs s'éclipse et Ravenheart commence à briefer les runners en utilisant des termes précis et, par moment, du jargon militaire.

En substance, elle explique qu'elle attend des PJs qu'ils neutralisent un chaman insecte travaillant pour Ares, qu'ils découvrent les raisons de sa présence à Seattle et surtout qu'ils obtiennent un maximum d'information (en interrogeant le chaman et/ou en fouillant dans ses affaires) sur ce que prépare la megacorpo.

S'ils y parviennent, ils seront payés 5 000 ¥, c'est peu, mais c'est un bonus : la prime principale, ils la toucheront en livrant le chaman mort ou vif à la fondation Draco (qui offre une prime de 15 à 20 000 ¥ pour la capture ou l'élimination d'un chaman insecte).

Elle met tout de même en garde les PJs en leur indiquant que la cible est peut-être surveillée de près par Ares.

Si les joueurs insistent pour être payés plus, demandez-leur d'argumenter puis faites-leur faire un test de négociation en tenant compte des arguments avancés. Ainsi, s'ils mentionnent le caractère visiblement urgent de la situation, ils bénéficieront d'un bonus sur leur test. Autrement, Ravenheart argumentera en faisant valoir que les informations qu'elle s'apprête à leur donner ont une valeur non négligeable et peuvent être considérées comme une avance, tout comme la prime offerte par la fondation Draco, c'est donc un job déjà bien payé sans même parler du bonus qu'elle offre pour les informations.

Si les PJs réussissent leur test, elle acceptera tout de même de donner au groupe 1 000 ¥ d'avance et 1 000 ¥ de plus dans le cas où ils seraient en mesure de lui fournir des informations utiles sur les projets d'Ares. Quel que soit le résultat de la négociation, à la fin du test, les personnages sont convaincus qu'ils ne peuvent en tirer plus (ils ont argumenté, elle a contre argumenté, peut-être plusieurs fois, avec divers arguments et voilà le résultat). Le choix d'accepter ou de refuser revient bien sûr toujours aux joueurs, mais ils n'obtiendront rien de plus. Ravenheart est pressé et souhaite recruter des runners, mais elle n'est pas non plus prête à accepter n'importe quoi. S'ils refusent ou ne se montrent pas fiables, elle n'hésitera pas à clore la discussion. Elle laissera simplement un de ses hommes sur place pour négocier au plus vite avec une nouvelle équipe.

Si les PJs acceptent, Ravenheart leur donnera le numéro de chambre d'un motel miteux à Auburn ainsi que des images de surveillance permettant d'identifier Maloney ainsi qu'un numéro de comlink jetable permettant d'organiser un rendez-vous afin d'échanger les informations recueillies contre paiement.

Une fois la rencontre terminée, Ravenheart rappellera (par le biais d'un canal de communication RA) l'ork qui avait conduit les PJs ici. Celui-ci les reconduira jusqu'au van, qui pourra les déposer où ils veulent en ville (probablement en face du Pink Venom si les Pjs y ont laissé leurs véhicules ou près du motel où se trouve leur cible. À moins qu'ils ne préfèrent passer à une planque pour s'équiper).

Si les PJs ne connaissent pas ou n'ont pas reconnu Anne Ravenheart, ce trajet retour est l'occasion pour l'ork de demander aux PJs sur le ton de la conversation ce que ça leur fait d'avoir rencontré une légende. Si les PJs se montrent circonspects, il rebondira en précisant : "Anne Ravenheart... me dites pas que vous l'aviez pas reconnu ?!". Vous pourrez alors demander à vos PJs de faire un test de mémoire pour se rappeler avoir déjà entendu parler d'elle dans les médias ou dans les ombres. Après tout, les PJs viennent de rencontrer un personnage important du lore de Shadowrun, autant qu'ils le sachent !

Pendant ce temps

Dehors, la pluie continue de tomber, les hommes de Ravenheart surveillent les environs où rien d'extraordinaire ne se passe tandis que d'autres terminent de charger le container.

Un PJ qui effectue une perception matricielle ne détecte pas beaucoup d'objets à l'intérieur de l'entrepôt : le gros du matériel est soit détagué, soit rangé dans le container et offline. Les commlinks et le réseau de communication d'Anne et de ses hommes est protégé et surveillé par un decker compétent.

Enfin, astralement le lieu n'a rien de particulier. Un bon test de perception astrale indique cependant qu'un niveau de stress et d'anxiété important se dégage du bureau. Ce qui n'est guère étonnant vu la nature des opérations menées ici par Anne et ses hommes. L'aura d'Anne révèle qu'elle est une magicienne puissante, elle semble soucieuse et manque de sommeil.

Debuging

Il y a peu de chance que les choses tournent mal durant cette scène. Peut-être que les joueurs refuseront d'éteindre leur commlink en entrant dans le van qui doit les conduire à

l'entrepôt, mais le chauffeur n'insistera pas : dans une heure l'endroit sera vide, le risque est limité et Ravenheart pourra lui confirmer qu'elle est prête à le prendre, d'autant qu'elle n'a pas le temps de recruter une autre équipe.

Durcir le ton

Il n'y a dans cette scène aucune opposition et peu de raison de durcir le ton à ce stade du scénario. Si vous souhaitez malgré tout pimenter un peu les choses, vous pouvez ajouter une rencontre aléatoire tel qu'un gang local cherchant des crosses à des PNJs n'ayant rien demandé de l'autre côté de la rue tandis que les runners attendent leur contact devant le Pink Venom. Laisseront-ils faire ou tenteront-ils d'intervenir ?

En résumé

Les PJs se retrouvent donc avec l'adresse d'un motel où devrait se trouver un chaman insecte, avec pour objectif de capturer ce dernier et de lui faire cracher quelques informations.

SCÈNE 2 : Motel sous haute surveillance

En bref

Les PJs vont arriver au motel où se trouve leur cible pour se rendre compte que le périmètre de celui-ci est bouclé par Knight Errant. Ils vont donc devoir trouver un moyen de déjouer cette surveillance pour s'introduire dans la chambre de Maloney et ainsi s'apercevoir que le chaman vient d'être abattu par Ares. Ne leur reste alors plus qu'à fouiller les lieux à la recherche d'informations utiles.

L'envers du décor

Le motel

Le motel où loge Maloney se trouve près de Buckley, au sud-est d'Auburn. C'est un coin crasseux situé le long de la route 410 entre une casse auto et une usine de plastibéton faisant face à un terrain en friche. Le niveau de sécurité dans Buckley et ses environs est classé D par Knight Errant.

Le motel en lui-même est assez classique avec une forme en L d'un étage complété par un parking dont les deux entrées donnent sur la route 410. Chaque chambre donne sur ce dernier et la partie la moins longue du L est composé, au rez-de-chaussée, d'un coin accueil doté d'un comptoir et deux vieux sofas troués, ainsi qu'une pièce en libre-service équipé de machines à laver, sèche-linge et de distributeurs de boissons, de snack et de soy-noodles instantanées. La chambre de Maloney se trouve à l'étage, au-dessus de cette salle.

À l'approche

Puisqu'il y a de fortes chances pour que les PJs arrivent de nuit, il est sûrement utile de préciser que la route 410 est peu éclairée à cet endroit et puisque Buckley n'abrite pas de grand building et que seule la masse sombre des forêts salish est visible à l'horizon, on peut facilement avoir l'impression de quitter l'effervescence du métroplexe (dont les lumières illuminent le rétroviseur des runners) pour s'enfoncer dans les ténèbres de l'arrière-pays.

Cela donne une fausse impression de calme et de silence pesant qui sera brisé à l'approche du motel, lorsque les PJs verront au loin (du moins s'ils ne sont pas dans le van de l'ork travaillant pour Ravenheart) un GMC Banshee aux couleurs de Knight Errant décoller de ce qui pourrait bien être le motel, puis passer rapidement au-dessus d'eux en direction de Seattle (il s'agit de l'équipe firewatch qui vient d'accomplir sa mission).

Une ou deux minutes plus tard, les PJs seront arrivés suffisamment près du motel pour apercevoir les lumières rouge et bleu danser sur la façade du motel : un véhicule de patrouille et un Citymaster de Knight Errant se trouvent garés au beau milieu du parking

du motel tandis que des barrières pliables, gardées chacune par deux agents KE en armure légère et fusil d'assaut, ont été déployées aux entrées du parking. Les agents interdisent poliment, mais fermement à quiconque d'entrer dans le motel ou de stationner devant.

S'infiltrer

Une reconnaissance astrale, avec un drone, en piratant les caméras de sécurité du motel ou simplement à distance avec les bonnes augmentations peut permettre de déterminer (avec plus ou moins de précision) qu'en plus des quatre agents à l'entrée du parking, trois de leur collègue se trouvent dans le coin réception, occupés à discuter avec un civil (le gérant) et qu'un autre fait les cent pas le long de la passerelle donnant accès aux chambres de l'étage.

Si l'un des PJs se projette astralement dans la chambre de Maloney, il pourra y percevoir la présence de deux auras dans une pièce du fond (l'une des auras est non éveillée et faiblement cybernétisée, l'autre magiquement active), ainsi qu'une atmosphère malaisante (l'endroit est imprégné de la folie d'un chaman insecte, celle-ci prenant d'ailleurs le pas sur la mort violente de ce dernier, d'autant qu'il n'a pas vraiment vu celle-ci venir). Bien sûr, l'aura éveillée est celle d'un mage de KE et non celle du chaman insecte, mais les PJs ne devraient être sûr de rien à cause du champ magique ambiant.

Quoi qu'il en soit, les joueurs vont donc devoir trouver un moyen d'atteindre la chambre sans se faire repérer, que ce soit en détournant l'air de rien l'attention des agents de KE, en trouvant le moyen de déclencher une diversion ou en s'infiltrant discrètement à l'aide de sort ou depuis une zone voisine (ou un peu de tout ça).

À noter que si les portes des autres chambres sont fermées par un maglock bas de gamme, celle où logeait Maloney est, elle, déverrouillée.

À noter également que si les PJs choisissent de réserver une chambre pour 80 ¥ la nuit (ou de pirater le serveur pourri du motel pour en réserver une gratuitement), ce n'est pas pour autant que les agents KE à l'entrée du parking les laisseront entrer. En revanche, s'ils parviennent à entrer et ne sont repérés qu'une fois à l'intérieur de l'enceinte du motel, l'agent qui les aura vus leur demandera simplement de regagner leur chambre tant que l'intervention de Kinght Errant est en cours (à moins qu'ils aient une attitude suspecte, évidemment).

Et si jamais une fusillade éclate durant cette phase, sachez que les agents appelleront immédiatement des renforts. Ces derniers arriveront tout d'abord sous la forme d'un drone de sécurité volant ou d'un esprit (selon ce qui vous semble le plus intéressant) au bout de trois tours, puis une voiture de patrouille (2 agents) suivie d'un citymaster (8 agents) arriveront en 6 minutes. Si la fusillade s'éternise, de nouvelles voitures de patrouilles arriveront sur les lieux au fur et à mesure, puis finalement, un VBA transportant une équipe d'intervention à haut risque.

Dans la chambre de Maloney

Les chambres du motel sont vieillissantes et moyennement entretenues. Elles s'ouvrent toutes sur un espace constitué d'un ou deux lits, d'une console tridéo et de placards. Dans le fond, une porte donne sur une salle de bain exigüe (l'endroit n'est clairement pas fait pour les trolls).

Lorsqu'ils entrent dans la chambre de Maloney, deux choses attirent immédiatement l'attention des PJs : le cadavre du chaman, allongé sur son lit avec une balle dans la tête (et des projections de sang et de matière cérébrale qui se sont répandues sur le mur derrière lui, indiquant qu'il s'était redressé avant de se faire refroidir) et l'odeur, provenant de déchets, moisissures et autres immondices infestés de cafards (des vrais, pas des esprits) répandus un peu partout dans la pièce.

Les PJs entendent également des voix provenant de la salle de bain. Si les PJs ont fait du bruit en entrant, l'un des agents présents dans la salle de bain déclarera à son collègue

que "ça doit être Doc Wagon qui vient d'arriver" et sortira de la salle de bain pour aller voir. Autrement, les deux resteront dans la salle de bain pour échapper autant que possible aux odeurs.

Fouiller la chambre

Une fois débarrassés des deux agents, les PJs voudront sûrement récupérer une preuve de la mort de Maloney pour empocher la prime de la fondation Draco (ils peuvent par exemple prendre des photos ainsi que des échantillons ADN) et surtout fouiller la chambre. Ils trouveront alors le commlink jetable de Maloney, sur lequel ne se trouve rien d'intéressant à part sa fausse SIN et un historique GPS montrant des aller-retours répétés à l'église évangélique de Buckley, située non loin du motel.

Ils trouveront également plusieurs feuilles de papier électronique non connectées à la matrice. Ces feuilles sont couvertes d'inscriptions décousues mentionnant de façon répétée (parfois plusieurs dizaines de fois, parfois en ayant repassé plusieurs fois le stylet sur ce qui était déjà écrit) des choses telles que "le gambit ne doit pas être la fin", "l'église des derniers jours est la solution", "le temps est compté", "incubation" ou encore "Détroit cet été". Il est clair que Maloney était obsédé par ces notions.

Si vous souhaitez demander un test de perception à vos joueurs, garder en tête qu'ils doivent dans tous les cas trouver les feuilles de papier électronique : ce n'est pas difficile à trouver et cela n'a aucun intérêt narratif de leur faire passer à côté. En revanche, si aucun joueur n'obtient suffisamment de succès sur son jet, vous pouvez considérer que leurs personnages prennent trop de temps et qu'ils ne consultent les feuilles de papier électronique qu'au moment où l'ambulance de Doc Wagon arrive effectivement sur les lieux. Et un bon jet peut leur faire découvrir une petite cache dans le conduit de la clim où se trouve une sacoche avec quelques réactifs magiques (l'équivalent de quelques centaines de nuyens).

Quitter les lieux

Une fois ces informations en poche, les PJs vont devoir trouver un moyen de sortir (du moins s'ils n'ont pas déjà mis hors-jeu l'ensemble des agents KE présent dans le coin). Ils peuvent aussi bien tenter de quitter discrètement la chambre puis le motel, ou de rejoindre tout aussi discrètement une autre chambre, puis patienter jusqu'au départ de KE (voir plus bas dans la section debugging) ou encore de prendre de court les agents en quittant les lieux en coup de vent avant de mettre autant de distance que possible entre eux et Knight Errant.

Pendant ce temps

La casse voisine n'est gardée que par un chien (qui aboie régulièrement après tout et n'importe quoi), laissé en liberté dehors au milieu des épaves, tandis que son maître est occupé à regarder la tridéo à l'intérieur du magasin de pièces détachées attendant. Il ne prête aucune attention aux caméras de sécurité tant qu'aucune alarme n'est déclenchée.

De l'autre côté, le grillage délimitant le parking de l'usine de plastibéton arbore des tags de Réalité Augmentée annonçant que le périmètre est sous contrat avec Minutemen Security (mais un test pourra révéler que les tags sont en fait des contrefaçons et qu'aucun contrat de sécurité n'a probablement été souscrit).

Matriciellement, le motel est équipé de matériel bas de gamme facilement piratable. Il en va de même pour les quelques clients qui se trouvent présents. Plusieurs tags contenant du spam RA ont été déposés sur le parking et les passerelles du motel, mais ceux-ci sont globalement filtrés par la plupart des commlinks (il faudrait vraiment avoir un vieux commlink ou ne jamais mettre son commlink à jour pour se retrouver floodé par ces publicités clandestines). Le réseau de communication des agents de KE est quant à lui surveillé par un hacker de KE (qui s'occupe de toutes les patrouilles du district et n'interviendra qu'en cas de doutes).

Debuging

Si les joueurs hésitent ou ont peur de se lancer dans une infiltration discrète, aidez-les en occupant quelques agents de KE avec un client du motel, visiblement ivre, qui désire quitter sa chambre pour récupérer ses fringues dans l'un des sèche-linges (ou encore avec un routier ayant réservé une chambre pour la nuit et qui veut entrer sur le parking pour aller dormir). Cela devrait inciter les PJs à saisir l'opportunité.

Si les PJs mettent malgré tout trop de temps à planifier, s'ils souhaitent prendre le temps d'observer la situation ou attendre que Knight Errant s'en aille, ce n'est pas un problème. Laissez-les faire et décrivez simplement ce qui se passe (s'ils peuvent le voir) :

Au bout d'un gros quart d'heure, une ambulance Doc Wagon arrive sur les lieux et va se garer sur le parking (les agents la laissent passer). Deux infirmiers sortent avec un brancard, puis montent à la chambre de Maloney. Là, ils prennent de longues minutes pour constater le décès et emballer le corps dans un sac mortuaire avant de l'embarquer dans leur ambulance. Les agents de KE vont encore rester un moment sur place puis, au petit matin, poser des scellés et plier bagage.

Les joueurs patients éviteront peut-être un affrontement, mais n'auront probablement pas la preuve de la mort de Maloney, seulement de forts soupçons. Les plus impatientes seront, à l'inverse, peut-être poussés à agir dans l'urgence pendant que Doc Wagon est là, ce qui implique un risque accru d'être repéré et de déclencher une fusillade avec KE.

Si jamais KE parvient à capturer les PJs, vous pouvez sauver les meubles en considérant qu'après l'action des PJs, un officier de KE a fini par découvrir les notes de Maloney en refaisant le tour de la chambre du chaman. Ayant compris de quoi il en retourne et voulant se faire bien voir par sa hiérarchie, il propose aux runners de les relâcher s'ils s'occupent de la ruche de la scène 3.

Durcir le ton

Si vous souhaitez rendre cette scène plus compliquée, vous pouvez ajouter un rigger dans le citymaster. Celui-ci surveille alors le périmètre en étant plongé dans un drone de surveillance de type rotodrone.

Vous pouvez également choisir de rendre l'infiltration plus difficile en décidant qu'un client curieux observe tout ce qui se passe depuis sa fenêtre. Il risque donc de voir les PJs, qui ne peuvent savoir s'il se taira ou alertera les agents de KE.

En résumé

Les personnages se retrouvent avec plusieurs informations en poche et devraient avoir compris que quelque chose se prépare à Detroit cet été. Ils devraient également se douter que Maloney trafiquait quelque chose à l'église des derniers jours (qu'une rapide recherche matricielle indique être l'église de Buckley). De quoi leur permettre de réclamer leur paie ou attiser leur curiosité.

SCÈNE 3 : L'église des derniers jours

En bref

Qu'ils choisissent de contacter leur employeur ou d'aller voir l'église des derniers jours par eux-mêmes, les PJs se retrouvent vite à devoir éliminer une proto-ruche gardée par quelques esprits insectes.

L'envers du décor

Contacteur Ravenheart

Si les joueurs pensent avoir recueilli suffisamment d'informations ou qu'ils ne souhaitent pas se mouiller davantage pour le moment, ils devraient utiliser le numéro de commlink

que Ravenheart leur a donné. Dans ce cas, l'adresse d'un prêteur sur gages leur sera communiquée ainsi qu'une heure dans la matinée. En se rendant sur place et en expliquant la raison de leur présence, les PJs se verront confier une paire de lunettes RA. Celle-ci affiche une salle de réunion virtuelle (surveillée par un technomancien travaillant pour Ravenheart) où les PJs pourront échanger brièvement avec leur employeur.

Après avoir écouté les PJs, Ravenheart les remerciera et souhaitera qu'ils aillent enquêter à l'église de Buckley et, si besoin, qu'ils y éliminent toute menace insecte. Pour cela, elle est prête à mettre 10 000 ¥ de plus sur la table.

À la fin de la conversation, le prêteur sur gages récupère les lunettes et, suivant ce qui aura été négocié, remet un créditube certifié aux runners.

L'église de Buckley

L'église évangélique des derniers jours se trouve sur Ryan road à Buckley, à 3 km du motel de la scène 2. De chaque côté se trouvent des parkings, eux-mêmes entourés de vieux lotissements résidentiels ayant connu des jours meilleurs. L'église elle-même, si elle semble entretenue, est vieillissante. L'entrée principale donne sur la chapelle, une grande salle blanche utilisée pour les sermons, tandis que les entrées latérales donnent normalement sur des bureaux, un foyer associatif et des logements paroissiaux. Cependant, des affiches indiquent que le foyer et les bureaux sont temporairement fermés pour travaux. Les portes sont donc fermées à l'aide de verrous magnétiques en plus d'une grille cadénassée.

Dans l'astrale, l'église est protégée par une barrière magique empêchant les magiciens en projection de voir ce qui se passe à l'intérieur. Si un PJ décide d'attaquer la barrière, les esprits insectes sous forme véritable qui se trouvent à l'intérieur en seront informés et quelques-uns sortiront pour attaquer l'agresseur.

De jour, seule la porte principale à l'avant de l'église est ouverte et la chapelle est occupée par un prêtre qui accueille les visiteurs de façon avenante, même lorsque ceux-ci se montrent agressifs. Il semble voir en chacun une brebis égarée devant être guidée vers la lumière de dieu. Il s'agit en fait d'un humain non magiquement actif ayant été converti par Maloney à la cause insectes (au point qu'il ne semble pas réagir lorsqu'un cafard sort d'une manche de sa soutane avant de disparaître derrière son épaule).

Il ne laissera bien évidemment pas les PJs accéder à l'autre partie de l'église et forcer le passage devant lui est la seule façon de le mettre hors de lui. Il partira alors derrière le pupitre de la chapelle et en sortira un fusil à pompe qu'il n'hésitera pas à utiliser.

De nuit, la chapelle est fermée et le prêtre dort alors dans ses logements, à l'arrière de l'église.

La ruche

Lorsque les personnages accéderont finalement à l'arrière de l'église, ils découvriront une scène digne des films d'horreurs : cocons, mucus et insectes rampants sont installés dans chaque pièce qu'ils exploreront... avant d'être attaqués par une nuée grouillante de cafards suivie par les esprits insectes qui occupent (et défendent) les lieux.

Les divers cocons renferment les corps plus ou moins transformés du personnel administratif de l'église, des occupants du foyer ainsi que de nombreux paroissiens. La plupart sont en gestation et ne représentent pas de danger immédiat : Maloney s'est arrangé pour qu'ils "n'éclosent" qu'à la fin de l'été. En revanche, quelques-uns ont déjà éclos. Il s'agit de soldats cafards sous forme véritable ou hybride (comptez-en 1 à deux par PJ) qui ont pour mission de protéger le nid.

Une fois les esprits éliminés, les joueurs voudront sans doute se débarrasser du reste des cocons (la meilleure méthode est encore d'y mettre le feu), à moins qu'ils ne préfèrent quitter les lieux au plus vite et laisser KE ou quelqu'un d'autre s'occuper du nid.

Pendant ce temps

Le quartier est à majorité orks, pour moitié SINless et ceux-ci se méfient des visiteurs qu'ils ne connaissent pas, surtout avec les rumeurs qui entourent la disparition de quelques membres de la communauté (mais personne n'a encore fait le rapprochement avec l'église).

Matriciellement, l'église est assez peu connectée. Les seules caméras de surveillance se trouvent à l'extérieur et montrent des abords calmes tandis qu'un test réussi de perception matricielle ne montre à l'intérieur qu'un unique commlink actif : celui du prêtre.

Quant à l'astral, en dehors la barrière qui protège l'église, il n'y a aucun signe d'infestation notable.

Debuging

Sauf à refuser de se rendre à l'église, la seule chose qui puisse vraiment dérapier est une trop forte opposition des insectes. Dans ce cas, vous pouvez toujours faire intervenir KE pour aider les joueurs : peut-être qu'un voisin a entendu des coups de feu et les a appelés, ou que KE recherchait les PJs suites aux événements du motel et les a localisés ici.

Dans ce cas, les agents s'en prendront en priorité aux insectes. Si les joueurs évitent de s'en prendre à KE ou arrivent à venir en aide à un ou deux agents, ceux-ci peuvent même remercier les PJs et les laisser partir. En revanche, s'ils s'en sont pris aux agents de KE, ils risquent de devoir trouver un moyen de leur échapper une fois la menace insecte éliminée.

Durcir le ton

Pour durcir le ton, il suffit ici d'ajouter une nouvelle vague d'esprit (ou quelques hybrides sortant de leur cocon) et/ou de faire intervenir KE (voir ci-dessus) en étant un peu moins friendly avec les PJs. Vous pouvez également transformer le prêtre en esprit insecte sous forme de chaire.

En résumé

Les PJs ont tué dans l'œuf (enfin dans le cocon) les projets de Maloney ainsi que sa ruche et sont désormais dans les petits papiers de Ravenheart. Il ne leur reste globalement plus qu'à se faire payer.

ÉPILOGUE

C'est désormais le moment de se faire payer. Comme indiqué plus haut dans la partie « contacter Ravenheart », après avoir laissé un message sur le commlink jetable de cette dernière, les PJs recevront l'adresse d'un prêteur sur gages ainsi qu'une heure de rendez-vous. Là-bas, ils pourront s'entretenir avec Ravenheart par le biais de lunettes RA, puis récupérer leur paiement de la main du prêteur sur gages.

Du côté de la fondation Draco (si les PJs ont pensé à récupérer des preuves de la mort de Maloney), les PJs devront se rendre dans l'une des succursales de la fondation où ils seront poliment accueillis. On les fera ensuite patienter dans une petite salle le temps d'analyser et de vérifier les preuves. Si celles-ci sont suffisantes, on leur remettra à nouveau un créditube certifié.

Quant à la suite, peut-être entendront-ils parler quelques mois plus tard du Latvian Gambit et de ce qui se passe à Detroit par le biais d'un de leur contact (ou un peu plus tard dans les médias). Ou peut-être que Ravenheart les contactera avant cela pour venir à Detroit avant le début de l'été et se tenir prêts. À vous de voir.