



NOËL ILLUMINE

Mots clés :

Noël • Déguisement • Lone Star • Sabotage • Ambiance légère voir décalée

CONTEXTE

Chaque année, le Métroplexe de Seattle se pare de décorations de Noël, surtout à Downtown où les rues brillent de mille feux. Depuis la déclaration d'indépendance, ces festivités sont devenues encore plus symboliques. À Ballard – quartier à forte population scandinave – deux marchés de Noël sont installés sur le parking de la marina, chacun dominé par une immense statue en bois et en paille représentant un bouc. À l'image de leurs homologues de Gävle, ces boucs sont rapidement devenus la cible d'incidents aux allures de running gags : dégradations, graffitis, tags RA, collisions de drones et, bien sûr, incendies à répétitions. Au fil des années, un défi viral s'est même créé autour de leur destruction, le plus souvent par le feu.

Cette année, alors que des milliers de curieux suivent l'événement via les caméras de KSAF – dont deux vans-régie sont installés près des marchés – la gouverneure Potter veut à tout prix éviter un nouvel incident. Elle a donc demandé à la Lone Star de renforcer massivement la sécurité autour des statues.

La Lone Star a pris la requête au sérieux et déployé, pour chaque bouc, une unité complète chargée de sa protection. Toutefois, considérant à la fois l'importance du dispositif mis en place et la menace relative, la corporation a décidé de confier ces missions à des recrues... et d'en profiter pour instaurer une compétition interne : l'unité la plus efficace recevra un bonus conséquent et une mention positive dans leur dossier. À l'inverse, celle qui laissera son bouc partir en fumée aura droit à une mention beaucoup moins flatteuse. L'esprit de rivalité s'est tellement intensifié à l'approche des fêtes que, dans chaque unité, des rumeurs circulent déjà accusant l'équipe opposée de vouloir tricher pour l'emporter.

OFFRE DU JOHNSON

Nous sommes début décembre. L'unité du marché Sud ne sera déployée que dans quelques jours, mais maintenant qu'ils ont décidé de recruter des runners, ils veulent boucler ça vite. La rencontre a lieu dans un bar. Johnson est jeune et, bien que faisant bonne figure, ne semble clairement pas à l'aise dans ce milieu qui n'est pas le sien. Pour assurer sa sécurité en cas de besoin, plusieurs de ses collègues se sont installés dans le bar en tant que clients.

Johnson expose rapidement la situation et propose – en plus d'une avance – aux PJ de toucher le bonus promis à l'unité victorieuse s'ils parviennent à faire partir en fumée le bouc du marché Nord, sans faire de victime.

Johnson détaille cependant la difficulté : les statues sont ignifugées, entourées de plusieurs clôtures et protégées par une barrière mystique (physique et astrale) et une unité dédiée surveille le périmètre immédiat. Chaque unité comprend trois équipes qui se relaient 24h/24. Celles-ci sont composées de :

- un Decker,
- un Rigger opérant trois drones de surveillance,
- et six agents de terrain formant des patrouilles de deux ou trois.

Au moins une patrouille est toujours dehors à surveiller tandis que les autres se relaient dans un Ares Mobmaster équipé d'un canon à eau destiné au contrôle de foules, mais pouvant servir en cas d'incendie. Pour finir, un mage assiste l'une des équipes et reste en astreinte le reste du temps, ses veilleurs se relayant pour surveiller en permanence la place depuis l'astral. À cela s'ajoutent des patrouilles indépendantes de l'unité et affectées à la surveillance des marchés de Noël.

Il pointe néanmoins une faille majeure : à partir du 16 décembre, une équipe d'animation déguisée en Père Noël et elfes de Noël se produira chaque soir à 19h au pied des statues. Si les PJ parviennent à se faire engager et à être envoyés au bon endroit, incendier le bouc deviendrait beaucoup plus simple.

Enfin, Johnson propose de saboter le Mobmaster adverse pour l'empêcher d'éteindre trop rapidement l'incendie. Pour cela, il suggère aux PJ d'infiltrer un dépôt de la Lone Star afin de remplacer l'eau du réservoir – contenant de l'antigel – par de l'eau non traitée, ou d'y ajouter un additif favorisant le gel. Le moment venu, il fournira aux runners une backdoor temporaire dans le réseau matriciel du dépôt. Comme toujours, aucune victime ne doit être faite.

OBJECTIF

- Se faire recruter comme équipe d'animation affectée au marché Nord.
- S'infiltrer dans un dépôt de la Lone Star pour saboter un Ares Mobmaster.
- Approcher et incendier le bouc géant du marché Nord.
- Protéger le bouc du marché Sud

CADRE

N'hésitez pas à enrichir l'ambiance en décrivant des spectacles de drones, des musiques festives, les volutes de fumée qui s'échappent des respirations dans le froid, des publicités omniprésentes ou encore le ciel rempli de drones de livraison. La météo peut aussi devenir un élément de jeu : une tempête de neige peut annuler le spectacle du jour J et retarder l'opération, une pluie verglaçante compliquer une fuite, etc.

INTRIGUES

Les scènes 1 et 2 sont optionnelles dans le sens où elles peuvent être jouées avec les règles de planification de SRA2 ou être simplement ignorées par les joueurs si les joueurs préfèrent élaborer leur propre stratégie plutôt que suivre les suggestions de Johnson. Et tout cela est OK même si cela vous prive de quelques saynètes ou de l'introduction aux runners adverses. La seule scène vraiment centrale est la scène 3. Libre à vous et à vos joueurs de gérer ce qui se passe avant de la façon qui vous plaît le plus.

Vous pouvez également aborder le scénario comme un petit bac à sable dont l'objectif est de faire gagner l'unité du marché Sud. Brûler le bouc peut rester le point culminant, mais rien n'empêche de commencer plus modestement : Johnson peut d'abord engager les PJ pour provoquer de fausses perturbations rapidement maîtrisées au marché Sud, ou au contraire créer le chaos sans se faire prendre pour compliquer la vie de l'unité du marché Nord. L'ordre de détruire la statue ne tombe alors que lorsque la situation nécessite un "grand coup" pour remporter la compétition. Laissez les joueurs multiplier les petites actions et inspirez-vous ensuite des scènes proposées pour construire le final.

SCENE 1 — ANIMATIONS DE NOËL

Si les PJ suivent le plan de Johnson, leur première tâche est de se faire engager – d'une manière ou d'une autre – par la Holiday Animation Co (HACo), sous contrat pour assurer les spectacles et animations de rue du métroplexe pendant les fêtes. Des sessions de recrutement ont lieu dès le lendemain : l'entretien est simple, mais permet un peu de

roleplay, les PJ et de demander aux joueurs d'improviser un numéro pour être sûr d'obtenir le poste.

Se faire embaucher ne suffit pourtant pas : il faut encore être affecté au marché Nord, ce qui nécessitera de négocier avec la secrétaire chargée du planning ou de hacker le serveur interne. Les PJ peuvent aussi contourner l'entretien en ajoutant leurs fausses SIN dans les registres, mais intégrer l'équipe au dernier moment, bien que possible, risque fortement d'attirer l'attention : chaque équipe d'animation est supervisée par un manager de la HACo (qui connaît donc son équipe) et les agents de sécurité vont croiser les animateurs – dont le SIN leur a été fourni – durant plusieurs jours et savent qu'il n'est pas prévu de changement d'équipe.

L'idéal est donc de jouer les animateurs pendant quelques jours : deux jours de formation, puis des animations quotidiennes dans les rues et les centres commerciaux de Downtown ainsi qu'aux marchés de la marina à Ballard, toujours escortés de leur manager de la HACo. Ces séquences offrent l'occasion de petites saynètes amusantes, par exemple :

- Des gangers s'en prennent au stand des PJ, se laisseront-ils faire ou s'occuperont-ils des gangers ?
- Alors que les PJ enchaînent les photos avec des enfants, lorsqu'on demande à l'un d'eux ce qu'il souhaite pour Noël, il se penche et murmure à l'oreille d'un PJ : "Je veux que papa disparaisse, il est méchant."
- Un drone de la Lone Star insistant s'attarde sur le scan d'un PJ : est-ce un problème de reconnaissance faciale causé par les déguisements ou a-t-il détecté une anomalie avec la fausse SIN du PJ ?
- Une mère de famille insupportable se plaint auprès du manager qu'un des runners (probablement un troll ou un ork) fait peur aux enfants et devrait être renvoyé.
- Durant une animation, les PJ se rendent compte qu'une jeune elfe est en train de faire les poches de plusieurs passants. Laisseront-ils faire ? La dénonceront-ils ? Chercheront-ils à faire sa connaissance ?
- Une équipe d'Horizon vient filmer la performance des PJ pour tourner un clip promotionnel commandé par la mairie. On demande aux PJ d'improviser un spectacle. Les PJ se prêteront-ils au jeu avec le risque (ou la joie) de voir leur tête largement diffusée à la tridéo et sur les écrans géants de la ville pour le reste des fêtes ou assureront-ils une prestation bancale pour ne pas apparaître dans le clip au risque de mettre leur poste en jeu ?

SCENE 2 — DEPOT DE LA LONE STAR

En parallèle de leur nouveau rôle d'animateurs, et s'ils suivent les conseils de Johnson, les PJ vont devoir trouver un moyen de saboter l'Ares Mobmaster affecté au marché Nord. L'idéal est d'intervenir avant son déploiement, ce qui ne leur laisse que quelques jours après leur recrutement.

Le véhicule se trouve dans un dépôt situé au nord de Greenwood, sur Aurora Avenue, en face d'un motel et d'un entrepôt de self-storage, dans un quartier affublé d'un indice de sécurité B. Le site en lui-même est bien gardé, mais la backdoor fournie par Johnson devrait grandement faciliter l'accès au réseau matriciel du dépôt.

Une fois à l'intérieur, repérer le Mobmaster est simple ; en revanche, vider et remplacer ses réservoirs d'eau demandera du temps. Agir discrètement sans être remarqué est possible, mais se faire passer pour des techniciens chargés de la maintenance ou des inspecteurs venus contrôler la maintenance des engins est probablement plus sûr.

La question qui pourrait alors se poser est la suivante : que se passerait-il si une véritable équipe de contrôle débarquait pour une inspection surprise et prenait les PJ à partit, leur demandant des démonstrations et/ou l'accès à des zones que les runners n'avaient pas prévu d'explorer ?

Imaginez maintenant que cette "équipe d'inspection" est en réalité un groupe de runners ayant le même objectif que les joueurs, mais recruté par l'unité du marché Nord. Les PJ, peu attentifs aux visages de leurs nouveaux collègues animateurs pourraient ne pas les reconnaître immédiatement, d'autant qu'ils sont grimés... même si l'un d'eux pourrait leur sembler étrangement familier.

SCENE 3 – QUE LE SPECTACLE COMMENCE

À partir du 16 décembre, le planning quotidien de l'équipe est le suivant : animation photo avec des enfants le matin dans un centre commercial, puis sur un stand et dans les allées du marché Nord dès 18h et enfin représentation d'une heure au pied des boucs géants.

Seulement le jour de leur première fenêtre d'action, tout bascule en début d'après-midi : un incident entre l'équipe du marché Sud et plusieurs marchands pousse la HACO à intervertir les équipes. Les PJ sont désormais affectés au marché Sud jusqu'à Noël, et l'autre équipe prend leur place au Nord. À eux de trouver un moyen de rétablir la situation (négociation, provocation d'un incident similaire, piratage de la HACO pour modifier la répartition des effectifs, etc.).

Dans tous les cas, peu avant 18h, les PJ remarquent l'équipe d'animation initialement prévue pour le marché Sud tente de faire pression sur leur manager pour un nouvel échange (ayant trouvé de quoi faire chanter celui-ci, ils y parviennent). Il s'agit en effet de l'autre équipe de runners, elle aussi en train de manœuvrer et ignorant que les PJ ont peut être déjà arrangé le coup. C'est, quoi qu'il en soit, l'occasion pour les joueurs de se rendre compte que ces animateurs ressemblent étrangement aux inspecteurs de la scène 2.

D'une façon ou d'une autre, les PJ finissent par retrouver leur poste au

marché Nord et, après une heure d'animation dans la foule, ils se dirigent vers le bouc géant, subissent les contrôles de l'unité de la Lone Star et s'installent sous la statue. Ne reste plus alors qu'à mettre leur plan à exécution et à fuir, tandis qu'une partie de l'unité de la Lone Star tente d'éteindre l'incendie et que l'autre se lance à leur poursuite.

SCENE 4 – BATAILLE DE PERES NOËL

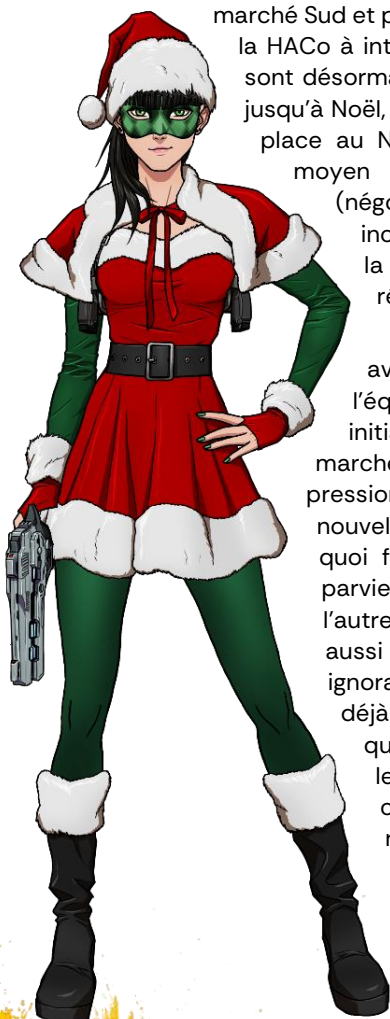
Au moment où les PJ incendient leur bouc et commencent à s'enfuir, Johnson les contacte, paniqué : lui et plusieurs de ses collègues sont enfermés dans leur Mobmaster, inexplicablement verrouillé. Dehors, la patrouille qui surveillait le périmètre tente de négocier avec l'équipe d'animation locale... qui a pris une famille en otage et essaie de mettre le feu au bouc. Les protections résistent, mais pas pour longtemps. Les PJ sont proches et sont surtout les seuls capables d'intervenir pour éviter que l'unité de Johnson porte la responsabilité du désastre.

Déguisés en Pères Noël et elfes, ils devront gérer la crise, neutraliser l'autre équipe de runners et sauver le bouc Sud.

ÉPILOGUE

Si les PJ réussissent à brûler le bouc Nord et à protéger celui du Sud, l'unité de Johnson remporte la compétition et peut les payer. En cas d'échec, Johnson n'a pas les moyens de les rémunérer, et son équipe pourrait même chercher à les piéger pour les faire arrêter afin de redorer leur blason auprès de leur hiérarchie.

Et si les choses sont allées trop loin – par exemple s'il y a eu des morts – et que cela a engendré un bad buzz, la municipalité fera démonter les éventuelles statues encore debout et lancera une vaste chasse aux responsables avant le réveillon. Les PJ devront alors se mettre au vert jusqu'à Noël.



Ecriture : Daegann – Illustration : S2ka

Shadowrun, Sixth World, and Matrix, and associated graphics and logos are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

