



En quelques mots...

Un *gatecrasher* revient d'une expédition avec un tuyau... mortel ! Il va commettre une erreur en reflétant en douce l'into à son Proxy qui n'était pas le commanditaire de la mission. Ce dernier est prêt à tout pour profiter au maximum de l'opportunité qui lui est offerte et va balancer des écrans de fumée et des cadavres en pagaille pour masquer ses véritables intentions. Les PJ vont se retrouver au milieu d'une enquête particulièrement coton, entre révoltes urbaines, risques d'infection à grande échelle, intérêts économiques et sociétés secrètes.

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • 4 à 5

MJ • Expérimentés
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆☆☆
AMBIANCE ★★☆☆☆
INTERACTION ★★☆☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆☆



HOMONCULUS RIFT

*Car ton âme est comme un feu,
Un tir dans la nuit
Que visaient-ils quand ils ont
manqué ton cœur ?*

– Within Temptation, « A Shot In The Dark »

INTRODUCTION

Homunculus Rift est une aventure un peu particulière qui se présente comme un scénario de type « bac à sable », donc totalement ouvert. Cela demandera de la préparation et de l'improvisation au MJ et de l'esprit d'initiative aux joueurs. S'articulant autour d'un événement inédit, elle sera vécue et jouée différemment suivant les origines des personnages avec trois accroches de scénario adaptées. Le ton et le rythme de l'aventure dépendront de la façon dont les joueurs relieront les indices. Si le cœur vous en dit, n'hésitez pas à ajouter vos propres éléments et PNJ. L'appât du gain, la soif de vengeance ou le sens du devoir risquent de ramener du monde de Pathfinder City à Olympus. HR peut même être joué en multitaables, mais cela demandera pas mal de coordination et de préparation.

JOUR APRES

JOUR, TRAGIQUE

SITUATION

(...ou ce qui s'est passé pour en arriver là)

Il y a trois semaines.

Au retour d'une mission de six mois en Gatecrashing, Doug Kanagawa fit appel à Rabastan Massoud, une Sentinelle de Firewall avec une couverture de coursier, afin de rapporter à son Proxy, Montague « Monty » Jaimison,

la découverte d'un gisement d'un hyperconducteur naturel (hyper-rare, aussi). Bien que l'information n'ait pas été directement destinée à Monty, Doug savait dans quelle situation l'hypercorpo de son Proxy se trouvait. Vu la qualité et la rareté dudit matériau, cela remettrait Raventry, la petite compagnie de Monty, à flot.

Pensant sa BA faite, Doug, le gatecrasher, retourna à sa routine. Quant à lui, décontaminé, préparation du rapport au commanditaire.

Monty fut extatique en apprenant la nouvelle mais il se doutait bien qu'une fois que le commanditaire de la mission de prospection aurait les infos, il pourrait dire adieu à l'exclusivité sur ce gisement providentiel. Or, cette découverte lui permettrait de jouer à armes égales avec Fah-Jing et Omnicor, des concurrents en bien meilleure posture que lui. L'information ne devait donc remonter à aucun prix jusqu'à ces hypercorporations dont l'une était justement le commanditaire de la mission. Il fallait par conséquent faire isoler la planète - grâce à la rumeur de présence d'artefacts TITAN sur celle-ci - et réduire les témoins au silence, ainsi que ceux avec qui ils auraient pu partager la juteuse information. Il fallait frapper vite, simultanément et fort. Et faire disparaître le coursier. Il suffisait pour cela de le faire venir sur Extropia sous un faux prétexte et de le mettre en stockage inerte. Ce fut le plus facile.

BREAKING NEWS

GRESSWOMAN K. CHAUDRY CLAIMS NOBARSOOMTIAN IN LAST WEEK'S TRAGIC EVENING



Sauf que les choses se gâtèrent très vite, dans des proportions grandissantes...

Quelles que soient leur origines et tragédies, les PJ devront travailler de concert pour retrouver la preuve et le mobile de ce crime ainsi que le mesager quasiment réduit à un niveau de conscience animale, avant que la situation échappe à tout contrôle. Ils devront également tenter d'entrayer ce qui pourrait devenir une guerre civile. S'ils y parviennent, beaucoup leurs seront redevables de leur fortune, de leur liberté et de leur vie. S'ils échouent, ce sera l'escalade jusqu'au point de non retour. No pressure !

DRAMATIS PERSONAE

Rabastan « Rabz » Massoud. Il est le moteur de l'aventure et son McGuffin (élément de narration der-

rière le quel les PJ vont courir). De son « vivant », Rabz était un coursier et champion de Parkour sur Mars. C'était également une Sentinelle pour Firewall. C'est un survivant de Qurain qui se trouve à présent dans la Zone de Quarantaine TITAN. Il peut apparaître gamin et superficiel du haut de ses 23 ans, mais c'est aussi quelqu'un au sang froid quasi-inébranlable.

Montague « Monty » Jaimison.

Outre le fait qu'il est Proxy pour Firewall, c'est aussi le CEO et propriétaire d'une petite hypercorpo minière au bord de la faillite, basée sur Extropia : Raventry Mining Limited. Sa cupidité a été le déclencheur de plusieurs tragédies au cours de ces derniers jours. Son callsign est King. **Khalindra Chaudry.** Une beauté sculpturale sortie d'une production de Bollywood, Khal est aussi —>

Ci-dessus : Khalindra Chaudry et Simeon Liar



Monty

Morphe Mental
Ast 20 **Coo 15** **Int 30** **Ref 10**
Ast 20 **Som 10** **Vol 20**

Compétences néces-
 saires : 50

Profession : Mineur 60

Profession : CEO 30

Théorie (géologie) 75

Théorie (économie) 30

Protocole 40

Persuasion 75

Subterfuge 75

grammation (schéma de fabrication) 60

Réseaux (Hypercorpora-
 ns) 55 (Autonomiste) 10

(Firewall) 75

Chute Livre 55

Arme à énergie 45

Arme de mêlée exotique

(piolet, marteau, pied de biche) 45

Khalindra

Morphe Exalté

Ast 30 **Coo 15** **Int 20** **Ref 10**

Ast 30 **Som 15** **Vol 15**

Compétences nécessaires 50

Profession : (politicien) 85

aux (hypercorto, media, autonomistes) 60

Protocole 60

Kinésique 65

Arme cinétique 20

C-rep : 80 F-Rep 60 @
 rep 10

Melchior

ndre le pré-tiré *Hidden*
cern Assassin, p.231 de
anishuman (à paraître).

une diplomate à l'esprit affûté. Elle tient le poste de co-présidente du Pathfinder City et est députée au Congrès Planétaire de Mars. Son humanisme militant fait d'elle une cible pour les politiciens et corporatistes du Consortium, mais son sens de la politique les tient en respect. C'est également la mère adoptive de Rabz, bien qu'ils ne soient plus en bons termes depuis plusieurs mois.

Melchior Wise. Bookmaker, homme (enfin, poupe) d'affaire véreux. C'est aussi l'éclaircur sur Mars du Parti Caché et le leader d'une cellule de Firewall. Il trempe dans les jeux de hasards, la prostitution et les prêts usuriers à Pathfinder City. Sa grande spécialité : le trafic d'art et récemment d'artefacts exo-solaires, issus des Portails de Pandore. Sa cellule a pour nom de code Rat Pack.

Simeon Lian. Directeur du département « Sécurité Urbaine » chez Herzog (Sunward p.125). Ce mec est un salopard fini. Froid, impitoyable et intrançaisant. Il sera probablement la plus grosse menace pour les PJ, quelle que soit la piste suivie. C'est un ancien militaire et policier du Vancouver PD sur Terre avant la Chute. Depuis, il a rejoint les Ultimistes avant d'être engagé par Herzog... ainsi que par Firewall pour les opérations de nettoyage. Lian est aussi complice direct de Monty. Sa cellule de Firewall a pour nom de code 11th Hour Chessboard et son callsign est Rook.

Alicea Rin Wells. Elle aurait pu être rentière, fille adoptive d'un couple d'oligarques sur Titan, mais elle a préféré fonder sa propre hypercorporation, Alsatia Memo-services (AMS). Elle a plusieurs doctorats en poche, dont celui de neurologue et de psychochirurgie. Elle a développé une technologie qui fait de ses courtiers une valeur montante en matière de transport de données

sécurisé. Les rumeurs les plus folles courent à son sujet, dont une qui dit qu'elle serait en fait une survivante du Projet Futura, une Égarée. Elle n'en dit rien, et quand on aborde le sujet avec elle, elle se contente de sourire. Une autre rumeur, avérée, dit qu'elle participe à des combats freestyle dans les bas fonds de Pathfinder City quand elle est de passage. Patronne de Rabz, et plus si l'environnement prend. Elle cache aussi de lourds secrets sur son passé et ses activités actuelles.

Doug Kanagawa. Gatecrasher. Mort. Vraiment mort. Sa mort, et celle de beaucoup d'autres de son équipe, est le fait de Rook. La raison est que le message qu'il a fait parvenir à son Proxy, King, était vraiment mortel du point de vue de ce dernier. Et désormais du sien. Outre sa qualité d'espion et d'éclaircur en milieu hostile sous couverture d'exo-géologue, Doug était un amateur de ventes aux enchères et de spéculation sur les objets d'art. Son callsign était Knight. Il a pu rencontrer les PJ à l'Omega Cliff Plaza lors d'un des trois prologues. Pour les autres, il sera le second McGuffin de l'aventure.

TROIS PROLOGUES POUR TROIS STYLES

Il y a trois façons de commencer l'aventure suivant les personnages de vos joueurs et leurs motivations. C'est ici qu'un multi-tables est possible suivant les origines des personnages. Nous proposons trois introductions selon les « origines » des PJ. Le plus simple est de faire un groupe de joueurs ayant la même origine. Si le groupe est hétérogène, choisissez l'introduction en fonction de la majorité. Une dernière option est possible, mais cela risque de rendre la gestion du temps et des pistes plus ardue, même si l'aventure

n'en sera peut-être que plus intéressante : faites jouer les prologues séparément avant de réunir le groupe pour le point de départ. Un prologue peut facilement remplir une séance de jeu à lui seul.

Les trois « origines » sont : « érudits », « Firewall » et « marginaux ».

- Érudits : cette origine recouvre les concepts scientifiques, sociaux et corporatistes. Genohacker, Négociant, Ingénieur social, jet setters, etc. Mais également journalistes, activistes barsomniens infiltrés...

- Firewall : pour les groupes qui suivent la campagne de base du jeu. Il peut très bien y avoir des joueurs d'une des deux autres origines, mais ils doivent rester minoritaires.

- Marginaux : cette origine concerne à la fois les criminels, charognards et autres Écumeurs, mais également ceux qui s'opposent à ces marginaux : chasseurs de prime, miliciens, fils de Medusa Shield ou Action Directe, ou même un ou plusieurs vigilantes et justiciers des rues façon Kickass.

Le prologue est la partie la plus chargée de ce scénario et aussi la plus dirigiste. Le reste sera du pur bac à sable, en fonction des choix des PJ.

A. Érudits : « Falaise Infernale »

Paradoxalement, c'est le prologue qui balance le plus, qui va prendre les joueurs à contre-pied et qui se terminera brutalement, suivi d'un morphose une semaine après.

J-7 jours. Dans l'Omega Cliff Plaza.

Les PJ se reposent après une belle soirée avec vente aux enchères de souvenirs d'Avant la Chute, originaires de la Terre, de Luna mais aussi des cités perdues dans ce qui est devenue la ZQT. Alcool exquises et hors de prix, petits fours cuisinés

L'Omega Cliff Plaza

Le Plaza est un énorme complexe taillé dans le flanc Est du Cratère Gusev et monte jusqu'en haut de la falaise sur 1 000 mètres, longeant la paroi sur 200 mètres ; un puits de 50 mètres de diamètre a été foré depuis le sommet jusqu'à 30 mètres sous la surface, formant un lac au niveau zéro, entouré et isolé par la partie intérieure du Plaza, lui donnant la forme d'un Omega grec. Le design et l'arrangement intérieur est à la discrétion du MJ suivant ses goûts et inspirations.

à l'ancienne... Libre à vous de faire jouer la soirée ou de commencer in media res, dans le feu de l'action, et de revenir sur la soirée par la suite durant l'enquête.

Les PJ se réveillent dans un chaos d'alarme d'incendie, de cris, de fumée et de fenêtres en RA leur indiquant la sortie la plus proche. Un jet de Perception à -20 pourra également leur permettre d'entendre des bruits sourds de corps qui tombent au sol et d'impacts contre les murs. Un incendie ravage le palace et plusieurs trînomes d'individus camouflés passent de chambre en chambre pour éliminer méthodiquement les occupants. Si les PJ tardent à réagir, ils entendront un vrombissement provenant de l'extérieur, et une salve de mitrailleuse lourde fracassera leur fenêtre, révélant un Faucheur qui ratisse la façade sous un feu nourri. Laissez vos joueurs se débattre et échafauder un plan d'évasion à l'arrache, mais mettez-leur la pression. Les dézingueurs en face sont des mercenaires entraînés. Prenez le pré-tiré Mercenaire Ultimiste du livre de base (p.168), et attri-

Simeon

Prendre le pré-tiré Mercenaire *Ultimiste* (1d8) mais avec profession (opération de police) 75 à la place de militaire. Et avec Profession (chef de police) 65

Alicea

Morphe Mental (Furie pour les combats)
Cog 40 **Coo 25** **Int 30**
Ref 25, **Ast 15** **Som 20**
Vol 20
 Compétences nécessaires 80

Interface 90

Infosc 90

Théorie/Profession 70/80

dans tout ce qui touche à la médecine

Psychochirurgie 80

Protocole 30

Réseaux (Autonomistes, Scientifiques) 55

Combat non armé 75

Arme à dispersion 50

C-rep 40 R-rep 75 @-rep

75 F-rep 10 (G-rep 60, I-rep 70 en tant que Queen)

Trait d'égo : Parrainage

Trait de morph (Furie)

addiction (adrénaline, oxytocine, dopamine)



"It's a revolution, I suppose"

Pour massacrer des milliers de personnes, même de façon temporaire pour la plupart, il faut un bouc émissaire. Pour Lian, il était tout trouvé. Étant donné les tensions régnant avec les Suifs Barsomniens, une des deux principales branches culturelles du Mouvement Barsomien (Sunward, p.101) depuis la prise de contrôle de la Porte de Maadim par Pathfinder, il fut facile de leur faire porter le chapeau. Cela permettait également à Herzog de justifier ses positions sécuritaires et de se faire aduler par la population traumatisée en même temps. Lian savait quoi faire pour agiter les réactionnaires d'en face. Dans les heures qui suivirent la « révélation » de l'implication des Suifs (fausse revendication, preuves découvertes, psychochirurgie sur les survivants avant remorphose, diffusion de feed de l'Omega Cliff Plaza soigneusement modifié), plusieurs arrestations musclées eurent lieu avec passage à tabac, police nerveuse, jeunes tués « parce que l'officier pensait qu'il dissimulait une arme et était prêt à s'en servir ».

Suite en marge page suivante...

buez aux mercenaires une vingtaine de PX. Donnez dans l'hollywoodien. Les PJ ignorent encore, mais ces équipes sont des Forks Delta de la Cellule 11th Hour Chessboard. Il est important que joueurs comme personnages comprennent que ce sont des soldats super-entraînés et disciplinés, et non un groupe de terroristes en pleine action de guérilla.

Durant leur escapade, ils trouveront le morphe de Doug Kanagawa criblé de balles avec une expression de stupeur trahie sur le visage (jet de Kinésie à +10) et la pile corticale manquante (Perception -10). Ils rencontreront aussi Khalindra Chaudry (cf. Dramatis Personae, plus haut) qui résiste vaillamment avec un petit fusil mitrailleur (à votre discrétion). Elle sait clairement comment l'utiliser. Laissez les PJ la secourir, ou être secourus par elle, et échangez leurs noms si c'est leur première rencontre, puis abattez-la. Un personnage observateur verra que les agresseurs ne lui prennent pas sa pile mais l'achèvent d'une balle dans la tête. Laissez-les trouver une échappatoire, presque y arriver... puis tuez-les brutalement, l'un après l'autre.

Ils se réveilleront dans une clinique de morphose de luxe, parmi beaucoup d'autres personnes présentes dans le palace. Après les jets de formalité lors d'une morphose (ils peuvent avoir un morphe identique ou un nouveau ; c'est la fin de leur intro, vous avez le temps), et si les PJ l'ont aidée dans le Plaza, Khalindra Chaudry les remercie de lui être venus en aide. En lui parlant ils s'apercevront qu'une semaine a passé depuis le massacre du palace et que beaucoup d'autres enduits dans Pathfinder City, mais également dans des dômes voisins ou lointains, ont été attaqués. Les événements sont connus depuis comme « le massacre des Suifs ». Plus de 10.000 victimes

sont à déplorer dont quasiment 100, d'après une estimation provisoire, ne pourront être remorphosés et sont déclarés comme de Vraies Morts. Les dégâts matériels se chiffrent en dizaines de millions de Crédits.

Une autre nouvelle attirera leur attention : une rediffusion des news recueillie par au moins l'une des Musées PJ, ce qui les amènera au module « Jour Zéro » du scénario. À ce moment-là, Khalindra s'écrite quelque chose en hindi et sort précipitamment de la clinique après s'être excusée.

B. Firewall : Un tir dans la nuit

Les Sentinelles sont conviées, séparément, à prendre part à une instance privée sur le célèbre MARG (Masively-multiplayer Alternate Reality Game), descendant des MMOs (des débuts) steampunk. L'Empire Doré. Si vous êtes en panne d'inspiration, je recommande la bande annonce du jeu vidéo (PS4) The Order 1886 édité par Ready At Dawn, dont l'atmosphère retranscrit vraiment bien celle de l'instance vos Sentinelles à déjoué pour tester vos gentilles Sentinelles ! C'est un gros test, un « Kobayashi Maru » concocté par les Vecteurs de Firewall.

Les zombies du jeu ont été altérés pour représenter le morphe de Rabz Massoud, sous forme exurgente.

Jouez avec l'ambiance steampunk et l'atmosphère du Londres de Jack L'Éventreur. Des PNJ sont également présents, d'autres candidats Sentinelles pour la mission. Ils sont votre chair à canon. Vous pouvez éventuellement blesser les avatars des PJ mais ne les tuez pas. Laissez ce « privilège » aux figurants, en y allant frano dans le gore. Il faut que les PJ craignent Massoud pour que, le moment venu, ils soient vraiment confrontés à leur peur lorsqu'ils l'attraperont. Quelqu'un avec des connaissances en Simulspaces saura que le jeu a été

spécialement modifié pour augmenter le stress. Un examen plus poussé révélera que cette configuration est verrouillée. Une Mds de 30 ou plus sur Intéret : (Jeux Virtuels) révélera aussi que normalement, dans cette instance, il devrait y avoir une foule de PNJ paniqués dans les rues. Or, il n'y a pas un chat. Les Vecteurs de Firewall ont poussé le vice jusqu'à générer de faux bugs d'affichage sur Zambie Massoud et ses congénères, ce qui renforcera l'idée que l'instance a vraiment été corrompue par un virus Exurgent !

Pour le stress, procédez comme suit :

Premier jet de Volonté à X3, un échec amènera un ID10/2 de Valeur de Stress.

Second jet de Volonté à X2, avec les mêmes conséquences.

Troisième jet de Volonté normal, avec encore le même VS. Notez que les malus dus aux traumas s'appliquent aussi ici.

En cas de blessure, la douleur est intense, comme dans la réalité. La blessure semble réelle (avec dommages équivalents à ceux d'une vibrolame (LDB p.341))

Mettez la pression. Rajoutez-en même une couche avec un jet de résistance/contamination par un Piratage Basilique. Si les PJ s'en sortent trop bien et n'ont pas vraiment peur pour leur perso, n'hésitez pas à y aller façon World War Z avec sa foule déferlante de zombies. Éliminez tous les candidats PNJ puis passez aux PJ.

Au dernier instant l'image se fige, se pixelise et se transforme. Un restaurant de luxe de l'époque Victorienne. Là ou les Sentinelles blessées sont indemnes (sauf pour les points de stress). Leur proxy est assis à une table assez grande pour tout le groupe.

* Je suppose que vous vous demandez à quoi ça rime ? »

Il commence alors à les briéfer sur le **Jour Zéro**, vidéo à l'appui, et leur mission : retrouver le morphe (de Rabastan Massoud) disparu hier, identifier son ancien occupant, déterminer ce qui a causé sa disparition et s'il y a un risque d'infection exurgente. Cela pourrait déboucher sur une version réelle cette fois de ce que les joueurs ont pu vivre dans le jeu. Les PJ doivent faire vite car les émeutes de Barsomniens qui commencent à se répandre depuis Pathfinder City, dans le sud de Mars, ne rendront pas l'enquête facile. Quand les Sentinelles sortiront de la simulation, elles seront Ego-diffusées directement sur Mars si elles n'y sont pas déjà. Si la situation s'envenime trop, les PJ devront intervenir, car d'autres cellules sont impliquées dans des situations similaires. L'une d'elles pourrait être l'11th Hour Chessboard (un jet de Réseaux (Firewall) à -40 leur apprendra qu'il s'agit d'une cellule spécialisée dans le nettoyage et les missions black ops de type network. Elle fait quasi figure de légende urbaine au sein de l'organisation, car il n'y a qu'en haut lieu qu'on semble savoir quelque chose sur elle. Il ne fait pas bon chercher à trop en savoir, cela peut attirer des bricoles.

À partir de là, les Sentinelles sont libres d'agir et d'enquêter.

C. Les Marginaux : « Je vais vous laisser le choix que je n'ai jamais eu »

Vu la différence d'origines possibles pour les Marginaux, ils peuvent avoir attiré l'attention de la mauvaise persomne, Melchior Wise, de plusieurs façons. Ce Surévolué n'est peut-être pas le plus gros bonnet en ville mais il est très prolifique et a infiltré ses tentacules dans bien des râteaux, jeux clandestins, paris illégaux, prostitution extra-corporative, extorsion, collusion avec plusieurs groupes criminels. →

Suite...

Un des membres des 11th se faisant passer pour un Barsomien eut juste à organiser une manifestation avec les plus agités chez les Rednecks et la machine fut lancée. Il suffisait juste de l'aligner avec des condamnations express à l'apprentissage carcéral et des lynchages publics. Pourtant, l'envergure de ces troubles semble dépasser ce qu'Herzog voulait. Herzog mais pas Lian. Personne, hormis l'irouchable (pour l'instant) Chaudry, ne semble le suspecter, alors que la révolte se propage.





À J-5, les PJ, l'un après l'autre et pour des motifs propres (dette, témoin au mauvais moment au mauvais endroit, journaliste et/ou flic fouille merde, etc.) se retrouvent avec un sac sur la tête dans un van Flux (Panopticon, p.158). S'ils

veulent résister, faites-leur plaisir mais ils finiront dans le Flux avec le sac sur la tête et quelques bobos. Les kidnappeurs emploient des armes non létales, peut-être une Shockball de Diamond Bowl, une version sportive et jetable d'un bâton à impulsion

(LdB p.340) qui cherche sa cible comme un missile chercheur (en apesanteur, du moins).

Quand on leur enlève le sac, ils se trouvent dans un dôme de taille modeste couvrant un parc d'attraction aquatique dont la construction a été interrompue avant que les finitions ne soient terminées. Certains endroits sont complètement finis et fonctionnels, notamment les piscines. Insistez sur l'état de chantier à l'abandon, sur le côté lugubre de l'ensemble. Cela devrait provoquer un contraste dérangeant entre l'ensemble et ces piscines remplies, entretenues et qui communiquent entre elles par un réseau de canaux. Cela devrait être un détail frappant pour les PJ, surtout si l'un d'eux est un Survolté aquatique. Un test de Profession : Financier ou Intérêts :

Affaires dira qu'il s'agit sûrement de Po'di Divertimento Venezia, un projet de parc hôtelier et d'attraction aquatique resté en suspend depuis trois ans, après une OPA effectuée par un holding nébuleux. Son sort est figé dans limbes d'un imbroglio politico-corporatif-juridique.

Les PJ sont amenés vers un bâtiment imitant le Palazzo Di Doge.

Et là, c'est le luxe le plus tapageur. Melchior Wise, bien accompagné (genre playmates avec des morphes Sylphe et des gardes en morphes Furie), les reçoit dans ce qui semble être un salon avec une piscine au centre. Des canaux mènent vers d'autres pièces à travers des ouvertures dans les murs.

Diverses fenêtres en RA permettent d'assister à des matches, du football traditionnel jusqu'au Diamond Bowl (cf. l'aide de jeu dans ce numéro de CB), mais tous disparaissent quand Wise remarque les PJ. Il se lance dans un laïus sur la libre entreprise, le droit de protéger ses secrets, expliquant que ce qu'il fait est d'utilité pu-

blique, qu'il fournit à ses concitoyens tout ce dont le Consortium ne peut ou ne veut pas leur offrir. Y compris la sécurité.

Si l'un des PJ est une sentinelle de Firewall en mission sous couverture, il pourra voir que Wise a un compte sur l'Egil et un ratio d'I-Rap avoisinant les 70, ce qui veut dire que Wise est également un agent de Firewall ! Et qu'il y a une certaine influence. Peut-être un proxy ou un leader de cellule.

Il a décidé de régler les problèmes respectifs des PJ de façon très simple : désormais ils travaillent pour lui en tant que sous-traitants ! À côté de leur activité normale, ils seront appelés à certains moments pour des tâches qu'il ne pourrait demander à aucune personne de son entourage.

Et leur premier job, c'est de tracer et démolir une dangereuse rumeur qui se répand (cf. marge).

Les recherches feront chou blanc, en apparence. Ce qu'ils pourront déjà apprendre, c'est qu'une escouade de Gatecrashers a été complètement annihilée pendant la nuit du Massacre des Suifs (cf. l'introduction des « Érudits » et le déroulé des événements) il y a moins d'une semaine. Avec un beau jet et en chantant bien, ils trouveront le nom de certains des défunts Crashers, dont un certain Kanagawa Douglas. Le **Jour Zéro**. S'ils ne s'y intéressent pas d'eux-mêmes, Wise leur dira d'enquêter dessus. Ça pourrait être un signe d'infection par les TITANs, ce qui montrerait que la rumeur s'est avérée exacte et qu'il faut étouffer l'épidémie dans l'oeuf.

Enquête « bac à sable »

À partir d'ici commence la partie vraiment bac à sable. C'est vos joueurs et vous qui déterminerez comment se déroule le scénario. ➔

Rumeur, même et bruits qui courent

Une rumeur se répand et est sur le point de devenir un même : sur une exo-planète récemment découverte, on aurait trouvé tout un stock d'artéfacts TITANs, certains encore jamais vus à ce jour. Une fortune au marché noir pour ceux qui auraient les colonies d'y aller et d'en ramener. Or si ces choses arrivaient par le portail de Mâdalm, ça arriverait invariablement à Pathfinder City. Avec contamination possible. Il n'est pas difficile d'imaginer les choses tournant au cauchemar : une infection majeure et une réponse définitive avec effacement par frappe nucléaire.

Être mort de façon définitive, c'est mauvais pour les affaires. Wise, lui, vivrait, il serait remorphosé d'une sauvegarde à des UA de Mars, mais ses clients, ses chers concitoyens, eux, non. « Trouvez ce qui a causé cette rumeur, trouvez la source et faites la disparaître. Mais soyez discrets. Pour le bien de vos proches et des miens. »





Chaque module contient un endroit, un indice, un témoin ou un événement. La suite de l'aventure dépendra de comment ces modules seront assemblés par les joueurs selon leur sens de l'initiative, leur débrouillardise et la façon d'utiliser les technologies à leur disposition. Deux choses importent cependant. Le Jour Zéro qui est le catalyseur de toute l'affaire et la ligne du temps telle qu'elle se déroule sans les actions des personnages.

Jour Zéro

L'installation de stockage des morphes inutilisés en ce moment, appartenant à l'une des nombreuses cliniques d'Olympus, n'est pas des plus luxueuses. Tout en témoigne, depuis les cuves de stase qui tiennent plus du cerceau que des cylindres haut-de-gamme, jusqu'au nombre restreint de ces cerceaux, à peine cinquante, dont beaucoup sont vides et hors-service. Les tuyauteries vétustes laissent échapper ici et là de la brume carbonique qui forme un brouillard perpétuel et glacé sur les quatre passerelles en métal superposées, qui baignent dans le halo vert des antiques LED situées au-dessus des caissons. Soudain, une lumière vire au rouge et une alarme retentit. Des coups violents sont donnés contre une paroi en métal, à plusieurs reprises. Le couvercle de l'une des cuves est bientôt défoncé de l'intérieur et arraché de ses gonds. Le couvercle bascule par-dessus la balustrade, accompagné par plusieurs mètres-cubes de liquide gélatineux. Dans l'obscurité de la cuve, un morphe se dresse. Il ressemble un peu à un Oxydé, mais de trop grande carrure, avec de longs dreadlocks noirs tombant dans son dos. Un morphe de type Olympien, Remake ou Exalté, customisé à la vie en extérieur sur Mars vu son teint ocre. Il a un regard confus, les lèvres retroussées en un rictus menaçant. Il bondit

Alsatia Mnemo Services (AMS) et l'Ygdrasil Suite

AMS est une hyppercorporation modeste, fondée il y a quinze ans, qui offre un service inestimable : le transport sécurisé de données hors-Tolle par des messagers qui n'ont même pas conscience de transporter quelque chose de valable. Titanienne, AMS n'emploie pas de main d'œuvre Apprentie, mais des gens de tous âges, tous sexes et toutes origines. Le moyen d'y arriver est l'Ygdrasil Suite (YS) qui comprend une série de procédures psychochirurgicales, nanotech et software, et qui assure la sécurité des données et de leur porteur. Une schizophrénie virtuelle est créée et contrôlée par l'YS et sert de système de secours si le porteur devait souffrir de lésions ou de trauma cérébral grave. L'YS prend le relais et amène le fichier, le morphe et la pile du porteur à bon port pour être soigné. Il existe une mesure de recours en cas de tentative d'intrusion, le Rift. Mais sa nature est un secret. La facture est bien sûre à la hauteur du service. Une branche martienne a été ouverte il y a deux ans, à Pathfinder City, dans le Bazar du Crasher

du caisson jusqu'à la passerelle qui se trouve à trois mètres de lui puis hors du champ des SPIMES à cet étage.

Bien évidemment, la vidéo est devenue virale en une poignée de minutes. Sur les réseaux sociaux, un mot est bien vite lâché : Homonucle. Créature

vivante sans âme. Et même si aucun lien n'existe avec les manifestants/insurgés Barsomniens, le lien est vite fait dans l'esprit de la populace : « Ils ont lâché une créature des TITAN sur nous ! C'est le Jour Zéro d'une nouvelle Chute ! » (argument avancé par plusieurs liveblogs religieux fondamentalistes, pro-Joviens, néoludites et autres théoriciens du complot). Bien sûr, personne ne prête attention au fait que l'insurrection (ce qui est quand même beaucoup dire) se cantonne au Quadrangle d'Eolis, dans l'Hémisphère Sud, à un demi-monde d'Olympus où se trouve, aux dernières nouvelles, l'homonucle.

Informations trouvables dans la vidéo, notamment grâce à une reconnaissance faciale :

- Le morphe est enregistré au nom de Rabastan Massoud, actuellement Egodiffusé.
- La clinique, Shibari Medic, est située dans une petite arcologie verticale à l'extérieur du dôme d'Olympus, proche des Souks (recherche facile, faveur triviale, suivant la méthode). De nombreuses plaintes pour dégradations corporelles ont fait chuter la réputation et les prix de Shibari Medic. À présent, ce sont surtout les moins aisés ou ceux souhaitant rester sous le radar hypercorpo qui viennent ici.
- L'homonucle ne semble pas capable de communiquer verbalement, il ne prononce aucune parole.
- Lors du départ de Massoud, il y a huit jours, le morphe de celui-ci a été le dernier à être traité et mis en stase. Une recherche approfondie montrera que ce fut aussi le cas pour les dégradations des plaintifs.

Les faits

Quand l'opérateur de Shibari Medic a traité le morphe de Rabz après

l'Ego-diffusion de ce dernier, il a lâché le travail de curetage synaptique qui était censé laisser le cerveau vierge. Il a cependant laissé un paquet de synapses intradées dont une partie non-négligeable générée par l'Ygdrasil Suite (cf. marge), laquelle devrait être supprimée lors d'un curetage synaptique en règle. Au lieu d'être effacée comme le reste, elle a été rebootée et le compteur remis à zéro. Mais l'YS a également enregistré le curetage foireux comme une tentative d'intrusion juste avant sa remise en route, ce qui a créé le « Rift », une sécurité qui a verrouillé sa pile corticale avec son contenu, ainsi qu'une partition contenant le fichier sécurisé. À 23h59 au soir du J-1, le code de réception n'ayant pas été entré, l'YS a effectué un diagnostic et, étant donné l'absence de réponse satisfaisante des médichines du messenger, a activé le lien marionnette (LdB p.306) pour terminer sa mission aussi rapidement que possible avant le trépas du morphe. De ce fait, le morphe est sous le contrôle d'un fork gamma (LdB p.274) avec une idée en tête : trouver le destinataire et lui livrer le fichier. Cet écho est également sous l'effet d'une crise psychotique quasi-permanente. Le problème, c'est que le destinataire (Monty Jaimison) n'est officiellement plus sur Mars et qu'il a déjà entré le code (BEE-DASH-ar-Five-AR-bee, prononcé en anglais, le français ne sera pas reconnu) et reçu le fichier, ce qui est justement la cause du « Massacre des Suifs » de la semaine précédente. Un fork bêta de Monty arrivera à Pathfinder City d'ici 48 heures. Si les PJ n'ont pas mis la main sur l'homonucle d'ici-là, il fondera ventre à terre et tout droit vers la ville... à travers la ZOT si besoin est !

Chronologie

J-3 semaines : Doug Kanagawa revient d'une mission de gatecrashing. Il crée une rumeur mémétique ➔

► affirmant qu'ils ont trouvé des artefacts TITAN en masse sur la planète dont ils reviennent. Il veut garder secret ce qu'ils ont vraiment trouvé. Melchior Wise veut savoir ce qu'il en est et charge les PJ « Marginaux » de le découvrir.

J-8 : À sa sortie, Doug fait appel à une jeune sentinelle de Firewall travaillant comme messenger sécurisé. Il lui confie un message ainsi qu'un fichier Lex pour son ami et proxy, Montague « Monty » Jaimison.

J-7 : Massacre des Suifs (cf. l'introduction « Érudits »).

J-5 : on accuse les Suifs Barsomiens du massacre. Bilan non encore définitif.

J-2 : Khalindra est de plus en plus suspicieuse. Les émeutes des Barsomiens commencent à se multiplier sur la planète. Elles commencent dans Eolis, mais le phénomène se répand dans les métroluxes de Valles Marinis.

Jour Zéro

J+1 : Khalindra convoque les Érudits à son bureau, dans Jonction. Elle leur demande leur aide, plus ou moins aimablement selon qu'ils l'ont aidée ou non pendant l'attaque. Émeutes dans le nord de Pathfinder City réprimées dans le sang.

J+2 : Jaimison se fait Darkcaster par Firewall et se terre dans le Bazar des Crashers.

J+3 : L'YS détecte la présence du destinataire via la Toile, et l'Homocule se met en route. Le fait qu'il soit chassé ou non décidera de son moyen de transport et de son itinéraire.

J+5 : Un enquêteur d'Oversight arrive à Pathfinder City.

J+8 : Raventry Mining, Technologies décroche le contrat d'assainissement. Alicea Rin Wells est retrouvée morte, sa pile manquante et la sau-

vegarde sur Titan corrompue ; Nine Lives et la Cellule DI sont suspectés.

Module 1

Les rois du monde vivent au sommet

Les Érudits sont conviés par Khalindra car elle a une faveur à demander. La rencontre se passe à son domicile, un penthouse de fonction dans Jonction, mélange d'Occidental et d'Indien avec un habillage entoptique dynamique. Elle est amicale si les PJ l'ont aidée, courtoise mais avec une attitude « tsundere » : distante et froide au premier abord, elle devient plus chaleureuse avec les bons mots (jet de Kinésique). Il est facile de remarquer des holos la représentant avec un jeune homme d'une quinzaine d'années, de phenotype moyen-oriental avec de longs dreadlocks. Le morphe est différent : un jet de Perception -20 ou profession : design de morph à -10 leur dira que c'est bien Rabastian Massoud (s'ils ont son nom, sinon juste « l'Homocule »).

Les Sentinelles seront accueillies dans son bureau, plusieurs étages plus bas. Impersonnel, à part l'hologramme décrit plus haut, dissimulé sous un amoncellement de dossiers (habillage RA faisant lien aux fichiers idoines. La domotique a un Infocsec de 75 s'ils tentent d'y accéder).

Les Marginaux seront reçus dans une salle de conférence, accompagnés de deux synthemorphes type Acier (Sunward p.163). Khalindra est polie, avec un sourire de politicien.

Sujets de conversations possibles :

- L'attaque sur le Plaza. Elle réfute publiquement les accusations d'Herzog à l'encontre des Barsomiens. Aux Érudits, elle confiera ses soupçons sur une organisation terroriste appelée Firewall.
- L'Homocule et le Jour Zéro. Aux Érudits, elle dira que c'est la raison pour laquelle elle les a convoqués :

le morphe de la vidéo virale est son fils adoptif et elle pense qu'il lui est arrivé quelque chose. Là aussi, elle soupçonne Firewall au sujet desquels elle semble avoir de lourds préjugés. Si elle peut deviner ce qu'ils sont, elle orientera les Sentinelles plutôt vers l'attaque du Plaza et les invitera à laisser la Milice d'Olympus régler ça. Si l'un des PJ met la question de l'holo sur la table, elle avouera qu'il est son fils adoptif et qu'elle ne laissera pas Firewall lui mettre la main dessus. Aux Marginaux, elle offrira une coquette somme pour lui ramener l'Homocule vivant. Elle a des contacts chez les Argonautes qui sauront le soigner ou l'autopister avec un minimum de risques. Elle est même prête à éponger leur(s) dette(s) auprès du bookmaker. Elle suggère de trouver son employeur si ce n'est déjà fait. Aux Érudits elle confiera une lettre de Rabz lui disant qu'il prenait des vacances sur Extropia pendant quelques jours. C'est un faux, car il a écrit « Maman » alors qu'il ne l'a jamais appelée ainsi.

- Herzog et Lian : Elle déteste le Directeur Lian. C'est de sa faute si les Barsomiens se soulèvent ainsi. Avec de bons arguments, elle se laissera aller à admettre qu'elle le soupçonne d'être dans la poche de quelqu'un impliqué dans le Massacre des Suifs. Herzog est une hypercorpo qui a une politique de tolérance zéro et de répression qui frise le crime de guerre.

Module 2

« Je me réveille, dans les cendres et la poussière » (Imagine Dragon)

Le Plaza est en ruine, même s'il tient encore debout, engoncé dans la roche du cratère.

Indices :

- Traces d'un accélération incendiaire.
- Dans les étages, présence d'impacts de balles de gros calibre. Un jet à -40 dans des professions militaires ou d'armement révéleront que ce calibre est utilisé par les armes des Faucheurs.

- Un jet de Matériel (Électronique) à -40 montrera que certains serveurs ont résisté, mais qu'il faudra un travail d'équipe pour réussir à le rebooter (Interface -60). Par tranche de Mds de 20 (avec un malus de 20 minimum ; avoir une Mds de plus de 30 se révèle impossible sauf réussite critique, un enregistrement de SPIMES de la partie casino et colloïts sera récupéré. C'est une preuve que les Barsomiens n'ont pas fait ça. Du moins pas au Plaza. Une recherche avec reconnaissance faciale (Interface -20) identifiera, par tranche de Mds de 10 : Kanagawa, Montague et Lian dans un morphe de type Spectre.

Module 3

« La négligence émotionnelle est le prix que tu paies pour tes désirs » (Galnerys)

Trouver Alicea Rin Wells peut se faire de plusieurs façons, par subterfuge, en demandant son aide ou en allant la voir combattre. La succursale d'AMS se trouve dans le Bazar du Crasher, dans le sud de Pathfinder City.

Un jet de Profession psychologue ou de Kinésique montre que, sous son apparence de bonne vivante, son rictus amical proche du flirt cache un vide émotionnel proche de la sociopathie. Seule l'évocation de l'Homocule ou de Rabz provoque une émotion sincère, colère dans le premier cas, inquiétude et attachement dans le second. Si les PJ ont déjà trouvé l'Homocule, elle insistera pour le voir. Elle a une bonne ►



Pathfinder City, points d'intérêt

La ville elle-même est décrite dans les suppléments *Survival* (p. 125) et *Gatecrashing* (p. 58). A l'est, le long du flanc du cratère, se trouve l'Omega Cliff Plaza. - Jonction. L'appartement de Khalindra Chaudry, ainsi que de plusieurs autres dignitaires se trouve dans l'un des gratte-ciel.

- **Le Bazar du Crasher**. Situé au sud de Jonction, ce quartier rappelle pour beaucoup Akhabara avec une touche du Kapitalcarsi d'Istanbul. Ici est situé le siège sociale de la branche martienne d'AAMS, ainsi qu'un des nano-usines publiques.

- **L'Endeavor Corporation**, au nord de Jonction. C'est là que se trouve le siège social Pathfinder et le « commissariat » d'Herzog, la compagnie de sécurité employée par Pathfinder. Le Congrès de la ville y a également son siège, rappelant la Diet de Tokyo par son architecture.

Dans ses entrailles pour-tant, dédales d'entrepôts et d'usines, grandit une délinquance galopante au milieu des baraquements souterrains des milliers d'Apprentis qui font que la ville tourne rond. Puis, tout le long de la falaise du cratère, on trouve divers hôtels et résidences, dont le fameux Omega Cliff Plaza.

idée de ce qui a causé ce tohu-bohu chez Shihari Medici.

De fait, son aide sera quasiment indispensable pour récupérer des preuves contre Monty. Sans elle, il restera libre. Le Proxy le sait et si les PJ mettent plus d'une semaine avant d'aller la voir, on la retrouvera morte dans une arène, décapitée, la pile corticale manquante.

Si les PJ vont la voir combattre sous les conseils de Wise, ils seront soufflés par le spectacle, un mélange de Capoeira et de Tae Kwon Do fluide et létal.

Attitude envers :

• **Érudits** : Elle est contente de pouvoir parler avec des individus ayant un QI « supérieur à celui d'une huître ». Elle teste néanmoins prudence dans ses réponses ; elle ne les aidera pas à trouver l'Homuncule, mais leur donnera une piste pour le Massacre en les invitant à répondre à la question « Qui était visé par le Massacre des Suifs, et pourquoi ? ».

• **Sentinelles** : Elle est méfiante. Ce n'est pas la première fois qu'elle en rencontre. Elle sait que son mentor (le Dr. Magnus Ming, ça vous parle ? Cf. le scénario Glory) fait partie de l'organisation. Elle exerce le fanatisme dont certains font preuve. Il faudra user de persuasion vs. Int pour la convaincre, avec un bonus pour un bon roleplay.

• **Marginaux**. Ironiquement, c'est sans doute le groupe avec lequel elle s'entendra le mieux. C'est une Autonomiste dans l'âme et, à moins qu'ils ne soient des criminels sans âme (genre Nine Lives ou Cellule DJ), elle les aidera à trouver l'Homuncule ou à retracer l'origine de la rumeur sur les Artefact TITAN.

Note : Si les PJ ont joué le scénario Glory, elle les connaîtra au moins de nom. Vous pouvez même l'introduire

durant la première partie de l'aventure. Lui sauver la vie à J+8 en fera une alliée quasi-définitive. Si les PJ sont Joviens ou de Cognitives, c'est au canon de son pistolet à diamant (LdB p. 334) qu'ils se présenteront, ils devront donc être convaincant !

Module 4

« Ça ne finira jamais, car j'en veux plus » (Fever Ray)

Le cadre de ce module variera selon que les PJ auront été proactifs pour retrouver l'Homuncule et peut être divisés en deux groupes. Soit ils vont le chercher à Olympus (ce qui prendra plus ou moins de temps suivant la manière dont ils s'y rendent), soit ils l'attendront à Pathfinder City.

Dans le cas où ils vont le trouver sur place, une traque puis une course poursuite s'engagera, faisant appel aux talents des PJ tant dans le Par-kour que dans la tactique. Suivant le jour où les PJ s'y mettent, l'Homuncule se dirigera plutôt vers la gare des maglevs ou vers l'ascenseur orbital. S'il est conscient que se planquer dans un container de fret suborbital le condamnera à mort à court terme, l'Homuncule (ou l'YS) s'en fout. Il atteindra Pathfinder City en moins d'une heure. Cela prendra un demi-jour en maglev et six heures en vol normal. Faites que cela soit spectaculaire comme dans un film de Michael Bay !

Car une fois l'Homuncule entre les mains des PJ, les choses sérieuses vont commencer. Suivant la manière de procéder, cela amènera différentes réponses, le plus simple étant de brancher l'Homuncule à une passerelle d'Ego, et de le plonger dans une RV. Wells elle-même le suggérera au bout du compte si elle est consultée et si elle est encore en vie.

Infos recueillies

- Rabz, sous forme d'un infomorphie, n'est pas au courant de ce qui se

passé depuis une semaine ou deux. La partition se présente sous forme d'une statue dans la RV, mais il ignore ce que c'est, et où et comment y accéder.

• Il peut dire (avec l'autorisation de Wells) que l'a embauché : Doug Kanagawa, un gatecrasher, après sa phase de quarantaine. Le des-tinataire était un certain Monty Jaimison de Raventry Mining Technologies (cf. marge). Aux Sentinelles, il ajoutera que Monty lui a proposé de devenir son Proxy et de le faire rejoindre une cellule active, sur Extropia.

• Il ne peut pas croire que les Suifs Barsoniens soient à l'origine de l'attaque. Non, il est certain qu'il s'agit d'un coup d'Herzog, la compagnie de sécurité. Pathfinder est plus ou moins OK pour une hypercorpo (d'autant que le CEO pourrait bien un jour devenir son beau-père). C'est du côté du Directeur de la Sécurité Urbaine, un Ultimeiste facio du nom de Simeon Lian (purgatoire, en Mandarin) qu'il faut chercher.

Les PJ ont en main une preuve importante mais pas de quoi relier Monty au Massacre, et une simple présomption contre Lian. Rien qui tiendra devant un juge.

Module 5

« Persons of interest »

Retrouver la trace de l'équipe de gatecrashers de Kanagawa va être difficile. Et le 11th Hour va tout faire pour leur mettre des bâtons dans les roues. Ce module va faire voyager les PJ à la recherche de ces gens. Il s'agira pour les PJ de faire des recherches en ligne (-30, car Queen des 11th a brouillé les pistes et cherchera directement à leur nuire via un programme Écorcheur (LdB p. 332), ainsi que physiquement via Rook. Plus ils découvriront d'éléments, plus les 11th se montreront dangereux. C'est aussi, si les joueurs ont su relier les modules entre eux et ébaucher une théorie qui tiennent la route, le bon moment pour une confrontation « finale » avec les 11th... ou du moins leurs forks Delta, et/ou Bêta dans le cas de Lian.

Indices :

• Tous ont péri durant le Massacre des Suifs, sans compter le personnel encadrant durant la quarantaine.

• Les sauvegardes de leurs Egos sur le site de Gate Control ont été corrompues, ce qui indique au moins une complexité intérieure. Quelques-uns ont pu être remorphosés à partir de sauvegardes privées mais cela a causé une très importante perte de continuité de six mois à cinq ans pour certains.

Sur une réussite critique en Réseaux, les PJ trouveront quelqu'un qui se rappelle deux détails d'avant la dernière sauvegarde privée. Le premier, c'est que Kanagawa semblait avoir une relation intime avec un corpo d'Extropia. L'autre —

Raventry Mining Technologies

Cette hypercorporation jadis prospère a périclité après l'avènement du Consortium Planétaire. C'est qu'elle ou double : soit ils ont le contrat pour Bee-Ar-Five, soit ils mettent la clé sous la porte. On peut trouver plus d'informations sur la toile... et le web !



Evolution de l'Homoncule

Au fur et à mesure que le temps passe, l'Homoncule reconnecte des synapses dans sa masse cérébrale et augmente ses facultés cognitives à mesure que ses synapses se reconstruisent. De ce fait, il gagne 10 points de Cognition par jour.

Sa psyché reste limitée, comme un fork gamma. Il ne résonne pas en termes de mots (bien qu'il les comprenne de mieux en mieux) mais d'objectifs à atteindre et de façon de les atteindre avec un maximum d'efficacité. Il a également développé sa compétence Kinésiques (à 70) et sait si on lui ment. Et il tue quiconque l'empêche d'atteindre son objectif en profitant des mensonges. Considérez l'Homoncule comme une conscience à part de celle de Rabz, un idiot savant extrêmement têt.

c'est que Kanagawa aimait faire peur à ses collègues et au personnel en disant qu'ils trouveraient peut-être des artefacts TITAN sur une planète ou l'autre.

- En piratant le log des visiteurs à Gate Control, sur la période de trois semaines, les PJ verront trois noms : Rabastan Massoud (une fois), Simeon Leon (quotidien) et Monty King (une fois, mais les SPIMES ont enregistré le visage de Monty). La fois où Monty est venu, il était accompagné de Lian. Une recherche sur le feed des SPIMES les montrent parlant ensemble comme des amis. En voyant Monty et Kanagawa, on peut voir, avec une Mds de 30 en Kinésique, que Kanagawa est épris de Monty, mais que celui-ci cache difficilement son dégoût. La visite coïncide avec le départ de Kanagawa de la quarantaine post-Gate, et le matin du jour du Massacre.

- Une conversation pourra être interceptée à Gate Control : une hypercorporation Ekstroptienne va être contractée pour nettoyer le site de BEE-Ar-Five. Les honoraires seront coquets, en plus d'une concession minière reconductible de 50 ans. Fah-Jing et Omnicoor seront fureux, mais si la rumeur est vraie pour les artefacts, alors mieux vaut ces bouseux de Raventry que leurs Apprentis dont les familles pourraient les ruiner en procédures juridiques si leur proches devaient être effacés. Sans compter l'auditeur Oversight (Sunward p.186).

D'ailleurs, il est possible que si les Érudits ou des filices Marginaux nouent des contacts avec lui, il les accompagnerait, ce qui leur ouvrirait pas mal de portes et empêcherait les 11th de trop les harceler jusqu'au dernier moment, quand ils en savent trop.

11th Hour Chessboard

The Eleventh Hour Chessboard (Échiquier de la 11th Heure) est une cellule de nettoyeurs polyvalents au sein de Firewall qui s'occupe principalement des sales besognes (espionnage, sabotage, assassinats politiques ou destruction d'habitat). Personne à l'extérieur de leur cellule ne sait qui est qui. Même en son sein, tout le monde ignore qui est vraiment Queen, du moins la Queen actuelle (c'est un Fork Alpha d'Alicea Rin Well, bien que celle instancée sur Mars ignore, comme tout le monde). À part King et Queen, toutes les pièces sont doubles. La seconde est activée quand la première est éliminée ou compromise. Sa première mission devient alors de nettoyer l'ancien puits de prendre sa place. Si King ou Queen sont perdus, une autre pièce est promue et son remplaçant recruté.

Doug Kanagawa était Knight (le Cavalier). Monty Johnson est King (le Roi) et Simeon Lian est Rook (La Tour).

Voilà ! Vous avez en main les éléments nécessaires pour résoudre l'affaire. Libre à vous d'en ajouter d'autres. Concernant les XP, vous pouvez les attribuer après chaque module ou tout comptabiliser à la fin. Les modules devraient pouvoir tenir en une demi-séance, ou une

séance entière pour les modules 3 et 4.

Fin de l'aventure

Répartition des XP

- 2 points par Module principal résolu, +1 point en C/F/R-rep pour les Érudits, +1 en i-rep pour les Sentinelles
- 1 pour chaque module « fait maison »
- 2 points si Alicea Rin Wells est sauvée +5 en @-rep
- 2 points si Rabastan Massoud est sauvé +2 C-rep, 5 en @-rep
- 1 point si Monty est confondu +5 en @rep, +1 en I-rep
- 1 point si Lian est confondu ou tué +5 en @rep, -2 en C-rep

Conséquences possibles

Khalindra peut sortir grande gagnante, en influence et en réputation, ou tout perdre politiquement, voir plus. Elle ferait alors une bonne retraite pour Firewall ou OZMA, suivant qui a causé sa chute ou son ascension.

Monty peut lui aussi tout gagner, avec une concession minière rien qu'à lui, ou se retrouver fugitif. Lian n'hésitera pas à le charger s'il se fait arrêter.

Une place de Knight au moins s'est libérée dans les rangs des 11th Hour. Qui pourrait la prendre ? Rabz ? Un des PJ ou un de vos propres PNJ récurrents ?

Si Rabz est sauvé, il deviendra héritier et associé de Wells dans AMS. S'il survit mais qu'elle meurt, il sera son légataire universel, y compris au niveau de la compagnie. À moins d'une intervention des PJ, ses relations avec sa mère adoptive s'aggraveront encore.



La situation avec les Barsoomiens va soit s'arranger avec l'aide de Khalindra et des PJ, soit empirer : attentats terroristes, puis escalade vers une guerre ouverte, puis embrasement du système alors que le conflit se répandra à travers les factions.

Remerciement spécial à William Wilson et John Eeyup Aridi pour leurs suggestions et commentaires, respectivement lors des phases de brainstorming et de finition. Ainsi qu'à David Creuze pour la traduction officielle de certains termes. Merci, les mecs !