

Chapitre 1: Incubation

Avant propos

Je vous propose une campagne en plusieurs épisodes que j'écirai au fur et à mesure. Ces thèmes principaux sont la technologie dans le monde réel et son influence sur celui-ci. Evidemment, dès que l'on parle technologie, on voit la Technocratie pointée son nez. Mais étrangement, ce n'est pas la Technocratie qui est le " grand méchant " de cette histoire.

L'histoire se passe en l'an 2000 et commence en septembre. Elle risque de bouger énormément l'univers de vos PJ préférés, aussi les MJ soucieux de suivre la gamme officielle auront-ils des craintes. Pour ma part, je suis l'évolution de Mage 3ième Edition et les conséquences de plusieurs actions annoncées dans divers suppléments. De plus, je vous propose de vous livrer une part de mon univers de jeu, avec mes idées, mes PNJ et ma vision des choses. Evidemment, rien ne vous empêche de changer tout cela pour l'adapter à votre univers.

Mon contexte

Le monde a bien changé en quelques années et les mages en ont payé les frais. En 1997, c'est tout d'abord le plantage de la Toile Numérique qui manque de tuer un bon nombre des Adeptes du Virtuel et autres habitués du Monde Virtuel. Lentement, les internautes reprennent des forces et la reconstruction de la Toile recommence.

Après enquête, il est apparu que ce plantage était le résultat de la chute de la très puissante Fondation Doissetep, tenu par les mages des Traditions. Le temps continuait de passer et les ennuis devenaient sérieux pour les Traditions et la Technocratie. Au grand malheur des technocrates, une coalition des plus puissantes vînt écraser une de leur Complexe majeur, la Null-B. De chaque côté de la Guerre d'Ascension, les forces armées se déployaient et la tension montait de plus en plus chaque jour. Il était évident que cela allait mener à une confrontation sans envergure jusqu'alors.

Ce fut la Guerre d'Horizon. Horizon était le royaume le plus puissant et le centre du Conseil des Neufs, alliance des Traditions pour contrer la Technocratie. Le conflit fut véritablement terrible et peu savent ce qui si réellement passé. Mais une chose est sûre : Horizon est tombé. Par la même, tous les Maîtres et autres forces des Traditions ont disparu pour la plupart dans l'Umbr, inexplicablement, ne laissant que les jeunes sur Terre, sans défense contre la Technocratie.

Avec la victoire d'Horizon, les technocrates n'avaient pas seulement remporté une bataille, mais aussi la Guerre de l'Ascension. Livrés à eux même, les pauvres apprentis des Traditions et autres Orphelins durent apprendre très vite à se protéger de la toute nouvelle puissance incontestée de la Technocratie. Celle-ci régnait en maîtresse absolue sur Terre.

Mais est-ce vraiment le cas ?

La Technocratie a-t-elle réellement gagné ?

Les mages des Traditions sont-ils vraiment finis ?

Pas exactement. Malgré sa victoire, la Technocratie vient de se rendre compte d'un gros problème. Bien qu'elle est imposée son paradigme, sa science devient trop évoluée et les Dormeurs ne suivent plus. De plus, des dissensions commencent à apparaître au sein de l'Ordre Technocratique et le bloc d'apparence si monolithique semble peu à peu se briser de l'intérieur. A côté de cela, les jeunes des Traditions ne sont pas prêts à se laisser embrigader par leurs ennemis de toujours. Ils rêvent d'une condition de vie meilleure et de la fin de la Technocratie. Bientôt, les Traditions vont de nouveau s'unir. Bientôt, la Guerre d'Ascension va recommencer, avec du sang neuf. Il ne reste plus qu'à trouver des leaders, des sources d'inspirations...

A la fin de l'année 1999, une étrange bataille s'est engagée dans la Toile entre les Adeptes du Virtuel et un ennemi inconnu. Tout a commencé sur la côte ouest des Etats-Unis puis s'est propagé dans le monde entier. Les Adeptes du Virtuel, Tradition devenue puissante du fait de son éternelle organisation anarchique, ont su se passer de ses anciens à la différence des autres Traditions. Une réunion sur un site important des Adeptes a été organisée. Nul ne sait ce qui a été dit, mais 80% de la Tradition est parti en guerre à l'endroit d'où semblaient venir ces étranges attaques. Ainsi, la plupart des Adeptes sont partis au Japon.

Nous en sommes là au début de la campagne.

NB: Mes campagnes se passent généralement aux Etats-Unis, du moins pour le départ. De ce fait, mes PJ sont la plupart des américains. Au MJ de changer la donne si cela ne lui plaît pas.

Acte I : l'appel au secours

Nous sommes en septembre 2000, peu importe la date. Nos valeureux PJ se trouvent à Hawaï afin d'un repos bien mérité. Ils n'ont pas eut d'aventure ici ou très peu et ne connaissent pas vraiment l'entourage d'Hawaï.

C'est le paradis...du moins c'est ainsi que le laissent croire les publicités des compagnies de voyage. Si vous êtes ici pour visiter, parfait. Mais si vous êtes là pour " affaires ", alors...

Hawaï possède une grande industrie high-tech. Une bonne partie des studios Square Soft par exemple se trouve là bas. Très poussé vers toutes les activités informatiques et ses dérivés, l'archipel centre une partie de son économie dessus. L'autre partie est évidemment le tourisme, qui reste le principal moteur des îles. L'une des plus grandes villes est Honolulu et c'est là bas que commence notre histoire.

Par un bel après-midi ensoleillé, l'un des membres de votre cabale préférée reçoit un mail qui a pour titre " besoin d'aide ". L'auteur est inconnu et il n'y a pas de moyens possibles de lui renvoyer de message. Dans l'intérêt du scénario (et de la campagne), mieux vaudrait que ce soit un Adepte du Virtuel qui reçoive ce message. Sinon, faites-le parvenir au PJ qui est le plus proche d'Internet.

Mon ami,

Nous ne nous sommes jamais rencontrés mais je dois vous demander un grand service. Peu importe votre position par rapport à la Guerre d'Ascension ou votre avis sur la Technocratie. Cette fois, l'affaire est grave et j'ai sérieusement besoin d'un coup de pouce. Vous êtes la seule personne que j'ai réussie à contacter. Un groupuscule chez Big Brother est allé trop loin. Leur

folie risque de provoquer une catastrophe sans ampleur jusqu'à présent. Des milliers de vies sont en jeu, ainsi que notre liberté à tous. Toutefois, leur manque de discrétion va nous fournir une occasion d'empêcher leurs agissements. Deux personnes ont déjà essayé, mais elles n'ont pas été assez prudentes. Suivez-leur traces et sauvez-nous du désastre, je vous en supplie. Elles se trouvent à l'hôpital St Joseph de Honolulu. Faites très attention, vous êtes mon dernier espoir.

Un ami en enfer

Très certainement, le PJ va se demander qui lui envoie ce message et pourquoi. Mais ses questions sont sans réponses, aussi puissant soit-il en informatique. Il est impossible de remonter jusqu'au destinataire de ce message.

La suite logique est l'hôpital St Joseph, il n'y a pas vraiment d'autres possibilités. Mais que doivent chercher les PJ ? Le message parlait de deux personnes, mais qui sont-elles ?

L'hôpital St Joseph

C'est un hôpital moderne et bien organisé. Mais le Monde des Ténèbres est toujours là. Une file impressionnante de malades attend dans le couloir des urgences, certaines dans un état correct, d'autres... Les infirmières tentent de faire tout leur possible mais elles sont en sous nombre. On essaye de cacher au public les cas vraiment graves, mais ce n'est pas toujours évident. Seul le hall d'entrée de l'ensemble médical semble être vraiment tranquille.

Et c'est là-dedans que débarquent les PJ. Certes, si l'un d'entre eux est médecin officiant dans un endroit réputé ou même dans cet hôpital, l'information sera facile à obtenir. Sinon... Eh bien c'est un nouveau défi pour nos PJ favoris.

L'endroit n'est pas vraiment ce que l'on appelle une forteresse. Il y a toujours moyen de s'infiltrer dans l'administration ou de la jouer combine, persuasif, mensonge. Bref, toutes sortes de possibilités peuvent être envisagées. On peut mettre tout et n'importe quoi, mais à la fin, nos aventuriers doivent trouver ce pour quoi ils sont venus.

Il existe à l'hôpital St Joseph un département d'isolation que l'on réserve aux malades contagieux ou qui ont besoin d'un environnement stérile. D'habitude, on ne l'utilise pas souvent (heureusement !), mais ce jour-là, il est plein à craquer. Le soir précédent, une équipe d'ambulanciers sont allés chercher deux malades chez eux après un coup de fil anonyme leur demandant d'intervenir au plus vite. Lorsque les médecins sont arrivés sur les lieux, ils ont découvert deux hommes par terre, évanouis, avec une très forte température. Amenés rapidement à l'hôpital, les professionnels de la santé ont vite senti le vent venir et ont isolé les malades.

Ils eurent raison. Ces derniers étaient atteints du foudroyant virus Ebola, sous une forme encore inconnue de l'Homme. Immédiatement, l'hôpital a envoyé par mail au CDC d'Atlanta, le centre de recherche en virologie des Etats-Unis, les échantillons et les analyses de sang des victimes. Immédiatement au matin, une équipe spécialisée débarquée à Hawaï, prête à enquêter sur ce fléau qui n'était connu que pour frapper en Afrique.

L'équipe est menée par un certain Mark Stevenson, imminent virologue de l'ombre. on peut s'étonner de la rapidité de l'intervention de l'équipe de Stevenson et de son extrême tension

qui règne parmi eux. C'est normal : Stevenson est un Géno-Technicien des Progéniteurs, envoyés ici en voie expresse par le Cercle Interne de la Technocratie. Est-ce en rapport avec le fait que les deux malades soient des Adeptes du Virtuel ? Possible, mais rien ne peut le prouver.

Toujours est-il que nos PJ risquent de tomber avec l'équipe du professeur Stevenson s'ils ne font pas attention. Il leur est impossible de savoir que les deux malades sont des Adeptes, mais par contre, au vu de l'extrême sécurité qui les entoure, ils peuvent se douter que la Technocratie s'intéresse à eux. Nos aventuriers peuvent facilement éviter le conflit avec Stevenson. C'est le seul technocrate dans le coin et il est trop occupé avec ses malades.

Arrivé à ce niveau, plusieurs questions vont venir aux Joueurs : Qui sont ces types malades ? Pourquoi la Technocratie s'intéresse-t-elle à eux ? Qu'est-ce qui les a vraiment contaminés ?

Explication pour le MJ

Nos deux malades se nomment Edgar Stavinski et Mike Campbell. Ce sont leurs noms respectifs dans l'univers de monsieur tout le monde. Tous deux ont derrière eux de brillantes études en informatique ou matériels électroniques haute gamme, mais étrangement, ils n'ont pas d'emploi. Selon leurs voisins, ils passent le plus clair de leur temps enfermés dans leur appartement dans lequel ils semblent cohabiter.

Ca, c'est la version officielle. Officieusement, Edgar et Mike sont de jeunes Adeptes qui viennent de découvrir les joies de l'Eveil et les sensations fortes de la Toile. De part leur inexpérience, la Tradition les a laissés derrière dans leur étrange guerre qui se déroule au Japon. Ils sont une sorte de logistique de soutien en cas de problème. Connus dans la Toile sous les noms de Zack et Buzer, ils vadrouillaient ici et là afin de connaître un peu mieux leur nouveau terrain de jeu. Mais très vite, ils cherchent l'aventure.

L'occasion se présente un soir dans le célèbre site très visité de la Toile, le Spy Demise. Assis au comptoir du bar à attendre des nouvelles, ils se font aborder par une étrange femme qui se présente comme Alicia. Extrêmement belle et mystérieuse, elle leur propose un raid sur un site d'une société écran de la Technocratie nommée Corpus Evolution. Alicia veut les informations secrètes contenues dans les ordinateurs de Corpus Evolution sur un dossier nommé Sang Noir. La femme se dit consciente des risques encourus mais propose en échange des ID afin d'accéder librement à d'autre site de Big Brother. Zack et Buzer acceptent, pensant tomber dans une infiltration en règle des Technos. Ils se trompaient lourdement.

Alicia, pour les aider, leur avait donné les codes d'accès des premiers secteurs de Corpus Evolution. Sans doute que cela permit à Buzer et Zack de prendre de vitesse les forces d'Itération X et d'accéder aux fameuses informations, mais pas de se sauver. Corpus Evolution était une grosse boîte de la Technocratie, très protégée et contenant de lourds secrets qui n'auraient pas dû tomber entre de mauvaises mains.

Une contre-mesure fut lancée à leur trousse, un virus informatique qui les infecta dans la Toile et qui leur fit ramener avec eux une version d' Ebola très virulente. S'en sortant in extremis, les deux Adeptes rentrèrent "chez eux ", non sans séquelle. Heureusement pour eux, une jeune Adepte, qui ne savait pas encore plonger dans la Toile, coordonnait leur actions depuis leur base, c'est à dire leur appartement. Elle se nomme Elsa et fut prévenus par les

détecteurs anti-virus que ces amis étaient contaminés. Sans réfléchir, elle s'enfuit en prenant uniquement son portable et téléphona aux urgences pour aider ses amis.

Elsa avait peur. Elle avait été éduquée dans la terreur de l'oppression technocrate. Novice, sa première réaction fut de fuir devant les problèmes. Mais une fois calmée, elle s'est mise à réfléchir : les informations dérobaient par ses deux compagnons devaient vraiment être importantes. Il fallait qu'elle tente de les récupérer. C'est ce qu'elle voulait faire lorsqu'elle se rendit compte que trois Mens In Black étaient déjà sur les lieux, en train fouiller pièce et ordinateurs à la recherche du moindre indices.

Elsa ne sait pas qui a mis ses deux amis sur le coup de Corpus Evolution et ne sait rien des MIB qui traînent dans sa " base ".

Chez Zack et Buzer

C'est le seul réel endroit où les PJ peuvent récupérer des informations, mais pour cela, encore faut-il qu'ils récupèrent les véritables noms des victimes et pensent à aller faire un tour chez eux. S'ils y vont le soir même après avoir été contactés, ils ont toutes les chances de récupérer les plus importantes pistes et de rencontrer Elsa, une des clefs de l'énigme. Tous les événements décrits ci-dessous se passe durant la nuit suivant l'appel au secours. A partir de 05h00 du matin, il n'y a plus rien.

Elsa, comme précédemment dit, est venue tenter de récupérer les informations conservées dans les ordinateurs de Zack et Buzer. En arrivant sur place, elle a découvert que trois MIB étaient déjà en train de le faire. Prise de panique, elle est partie se réfugier sur le toit afin de tenter de les prendre de vitesse en piratant le système par l'antenne téléphonique. Elle fait deux choses à la fois : d'abord, elle empêche les MIB d'accéder aux informations stockées dans les PC ; d'autre part, elle essaye elle-même de les récupérer. C'est long, très long. Heureusement, les MIB sont prudents, trop prudents. Avec des détecteurs de virus et autre appareils de détection, ils se méfient énormément de tout ce que peut cacher un ordinateur d'un Adepté du Virtuel. De ce fait, ils ne font pas vraiment de différence entre la défense active d'Elsa et celles, passives, des deux autres Adeptes. De ce fait, Elsa n'est pas détectée.

Quand les PJ arrivent, bien leur ferait d'être prudents à tour. Rentrer en force ou peu discrètement dans l'appartement des victimes attirer inmanquablement la foudre des MIB. Ceux-ci tenteront d'abord de faire peur en brandissant des cartes du FBI, testant la réaction des PJ et les " scannant " à l'aide de leur lunette pour savoir s'ils n'ont rien de louche. Il y a peu de chance que les PJ réussissent à cacher longtemps leur état de mages, aussi la rencontre risque de prendre des tournures explosives.

Si par prudence, nos aventuriers prennent toutes les mesures de protection qui s'imposent, alors ils risquent de détecter la présence des MIB. Dans ce cas, il leur faudra de nouveau ruser et trouver un moyen de distraire l'attention de leur opposant, de les neutraliser silencieusement (la police est là en moins de cinq minutes si grabuge) ou de les faire partir d'une manière ou d'une autre. Ils peuvent aussi rencontrer Elsa sur le toit. Celle-ci est méfiante et se cachera sans doute à leur arrivée. Il leur faudra se montrer particulièrement sensibles au cas de ses deux amis pour la rendre amicale. Elsa est une paranoïaque et sa dernière expérience n'a pas amélioré son état. Dans le cas d'une probable alliance avec Elsa, il est alors possible de soutirer les informations de l'ordinateur avant les MIB et sans aucune altercation avec eux. Les personnages peuvent même aider pour que cela se fasse plus vite. Par contre, en optant

pour cette solution, les MIB auront eux aussi les informations et détruiront le reste des preuves.

Les informations

Voici ce qu'avaient appris Zack et Buzer au péril de leur vie. C'est en rapport avec la société Corpus Evolution [Voir aide de jeu] et ce qu'ils y ont trouvé. En plus d'une présentation plutôt rapide et peu complète de la véritable face de la firme, on y découvre un rapport sur un projet commun entre les Conventions Itération X et Progéniteurs dans le but de créer un virus informatique capable de contaminer les ennemis de la Technocratie. Une fois inoculé, ce virus suivrait son hôte jusqu'à son retour dans le monde réelle, dans lequel il ferait ses effets directement sur le corps humain de la victime. Selon ces informations, tout ceci n'était qu'au stade expérimental. La dernière mise à jour date de fin juillet 2000.

Un autre dossier est rattaché à ceci, qui porte le nom de Sang Noir. On y parle d'un prototype encore instable de ce fameux virus mutagène, testé dans un Complexe technocratique du nom de G-53. Ce fameux Sang Noir serait le résultat d'une fusion entre le virus Ebola et un virus informatique. Le dossier ne se termine pas, preuve que son téléchargement a été interrompu. Une partie des infos est donc manquante.

Avec tout ceci, les PJ savent maintenant qui sont les victimes de l'hôpital St Joseph et comment elles ont attrapé la maladie. Ils ont affaire à un nouveau type d'arme de la Technocratie, qui a pour but de détruire les Adeptes du Virtuel. Par contre, ils ne savent pas qui à demander des informations aux Adeptes ni pourquoi. Pour l'instant, toute l'affaire ressemble un piratage qui à mal tourner. Les PJ ne savent pas encore qu'ils viennent de mettre les pieds dans de véritables emmerdes. Elsa insiste pour que les PJ l'aide à faire sortir ses amis de l'hôpital. Elle est au courant pour Stevenson et veut à tout prix délivrer Zack et Buzer des mains de Big Brother. Par ailleurs, elle sait que ses amis ont piraté sur la demande d'un client qu'ils avaient rencontrer au Spy Demise. Elle n'en sait pas plus.

S'ouvre alors aux PJ plusieurs possibilités:

- Aider Elsa pour faire évader ses amis
- Aller faire des recherches au Spy Demise
- Tenter à leur tour une attaque sur le site de Corpus Evolution pour récupérer le reste des informations.

Le Spy Demise

Dans ce célèbre bar virtuel, les PJ penseront peut-être trouvé la réponse à leurs questions. Mais avec le peu d'indice qu'ils possèdent, la recherche de l'employeur va s'avérer difficile, mais pas impossible. Compte tenu de sa demande présente, la fameuse Alicia se trouve bien au Spy Demise. Son icône est celle d'une magnifique femme sino-américaine habillée en tailleur chic noir. Elle semble toujours seule assise soit au bar, soit dans un box peu éclairer, à boire un martini virtuel. Elle incarne parfaitement la femme fatale et attire autant que mystifie ceux qui osent l'approcher.

Au Spy Demise, tout est possible. Les PJ peuvent tourner longtemps avant de trouver ce qu'ils cherchent vraiment. Avec la faune locale et vos éventuels habitués, il est possible soit de les

envoyer sur des fausses pistes, soit de faire courir des rumeurs plus ou moins vraies. " Il paraîtrait que les Technos sont en mouvement actuellement. On dit qu'ils préparent une invasion massive de la Toile et qu'ils ont de nouvelles créatures virtuelles pour se défendre. Pourtant, ils se montrent bien méfiants les uns des autres ces temps-ci... "

Toute question des PJ attire inévitablement d'autres questions et pas vraiment de réelles réponses sérieuses. Toutefois, au bout d'un certain temps, à force de parler de " ces deux jeunes Adeptes ", Alicia finit sans doute par s'intéresser aux PJ. Cela dépend évidemment de leur prestation. Elle ne se présente comme une indépendante, insensible aux rivalités entre les Traditions et la Technocratie. C'est une demi-vérité, car Alicia est un membre de la Technocratie, ce qu'elle cache bien. Elle fait parti du Syndicat et à d'autres choses à faire que de poursuivre les autres mages.

Elle désire savoir ce que les PJ savent de Zack et Buzer. Elle s'avouera employeur uniquement si elle est certaine qu'elle peut en profiter pour forcer les PJ à dire tout ce qu'ils savent. Elle leur tire les vers du nez et tente de savoir ce qu'a vraiment découvert son duo de choc. Tout ce qu'elle déclare, c'est être une opposante de la Corpus Evolution, avec qui elle a des comptes à régler. Elle ajoute aussi qu'elle n'aime pas du tout ce que fait cette firme. Etrangement, elle ne semble pas mentir une seconde. Quelque soit le talent des personnages, il y a peu de chance qu'Alicia dévoile vraiment son jeu. Elle est mystérieuse et le restera.

Corpus Evolution

Pour tout besoin de description, se référer à l'aide de jeu du même nom. L'action de pirater cette place forte virtuelle est vraiment très courageux, voir suicidaire. Mais ceux qui ont l'audace de le faire et de s'en sortir mériteront réellement les informations qu'ils sont venus chercher. Une action vraiment très subtile est préférable à une prise en force de la place, car c'est ni plus ni moins Itération X qui gère le site.

Informations

En plus d'un complément sur la structure interne de la société et de ses activités, les joueurs peuvent récupérer la suite du dossier Sang Noir qu'il leur manquait. Ainsi, ce virus prototype semblait particulièrement intéresser l'un des membres influents du conseil d'administration, un certain Aszram. Ce dernier déclare à la fin du document la possible action de récupération à des fins personnelles de cette arme extrêmement dangereuse. Une négociation semblait se faire entre Aszram et les Progéniteurs afin d'en avoir une copie effective, mais elle semblait vouée à l'échec. Aszram parle alors de prendre des mesures plus radicales pour obtenir cette arme. Rien de plus n'est dit.

En plus de cela, un autre dossier se trouve à côté de celui sur Sang Noir. Il se dénomme " Rapport sur le raid du Complexe Alpha à New York ". Dedans est décrit une action terroriste de la part des mages de Traditions sur un centre d'action de Corpus Evolution. Le but de cette attaque était l'enlèvement d'une certaine Intelligence Artificielle. Il semble que ce raid et réussi, au vu des commentaires en rouge des administrateurs et de " la priorité de récupérer avant tout cet élément essentiel ". L'entité avait pour nom IA3. Rien de plus n'est dit sur elle.

L'évasion

Si tentait est que les PJ aident Elsa, ils vont se retrouver bien involontairement dans un affrontement féroce entre différentes forces de la Technocratie. Elsa agit dès la nuit suivante, après la récupération des données. Elle n'a pas d'idées précises pour arriver à ses fins mais espère tromper la vigilance de Stevenson.

Elle ne sait pas que les trois MIB qui se trouvaient chez ses amis le soir précédent sont sous les ordres du professeur Stevenson, afin de l'aider dans sa quête d'information pour savoir comment les Adeptes ont été affectés. En cela, il répond aux ordres du Cercle Intérieur même de la Technocratie. Le Géno-Technicien les veut vivant, aussi s'emploie-t-il à essayer de les sauver de ce terrible virus qui semble être Sang Noir.

Parallèlement, une petite équipe d'hommes bien entraînés et menait par une certaine Alicia, semble vouloir eux aussi récupérer ses malades, pour une raison encore inconnue. Cette équipe ne veut pas de morts ni d'affrontements gratuits mais n'hésitera pas à utiliser la force si le besoin s'en fait sentir. Ils leur faut ces malades.

Comme tout ce petit monde décide de faire leur enlèvement le même soir qu'Elsa, la soirée risque d'être animée. L'attaque du groupe d'Alicia est lancée à 22h00. Ils sont sept membres équipés comme les membres d'interventions des unités des Forces Spéciales, protégeaient de tout contact avec les malades. Alicia, qui est identique à son icône virtuelle, attends non loin dans une camionnette banalisée qui leur sert à se déplacer. Un seul malade leur suffira si nécessaire, du moment qu'il est en vie. Si les PJ aident Elsa, ils devront soit se montrer plus inventifs que le groupe d'intervention, soit plus forts (mauvaise idée). Une certaine tension doit ressortir de cette évasion, car il faut à la fois échappé aux troupes de Stevenson et à celle du groupe d'intervention. Heureusement pour les PJ, Stevenson est le seul mage, le reste étant surtout des scientifiques américains et deux gardes armés de revolvers standards. Par contre, il existe une alarme qui préviendra tout l'hôpital en cas de problème, ainsi que les forces de sécurité, et bloquant les portes de sécurités qui entourent le compartiment des malades.

En admettant que les PJ réussissent à sortir les deux malades de ce labo technocrate et qu'ils évitent le groupe d'intervention, ils ne sont pas sortis de l'auberge. Alors qu'ils poussent les lits des malades vers la sortie, l'un d'eux se lève brusquement de son lit, malgré l'état de son corps. Ebola est une fièvre hémorragique qui fait des organes internes de la véritable purée et crée également des hémorragies un peu partout, notamment à l'extérieur du corps. C'est donc un corps fatigué et à moitié couvert de sang qui se lève de son lit. Il ne dit rien mais la vision de cet être au bord de la mort semblant être habité d'une volonté surnaturelle est effrayante. Ses yeux sont rouges sang et à la vue des PJ, il se met à rire. C'est un rire glacial, diabolique qui raisonne entre les murs de l'hôpital silencieux.

L'être se lève et les PJ ont vraiment l'impression d'avoir affaire à un zombi de cinéma tellement son corps est monstrueusement modifié par la maladie. Mais ces geste semblent vifs, sûr d'eux. Il est vivant, cela ne fait aucuns doutes. Pourtant, Elsa hurle. La créature se tourne vers et croasse un " Elssssssaaaaa... " tandis qu'elle crache en même temps ses dents de devant. Les joueurs avec la sphère d'esprit ne sentiront rien de spécial, pas de possession spirituelle. Et pourtant, tous laisse à penser le contraire.

Si les joueurs ne se décident pas vite, la créature les attaques, cherchant simplement à s'approcher le plus près d'eux. Si les joueurs respirent le même air que le malade, ils sont contaminés. Il faut soit le tuer, soit fuir. Tuer ce monstre ne pose aucun problème. Mais même quand la vie le quitte, il continue de rire. En fuyant ou se débarrassant des malades, les PJ

vont avoir du fil à retordre. Tout ceci va attirer l'attention du groupe d'intervention ou bien les gardes de l'hôpital et Stevenson. Si une éventuelle poursuite s'était déjà engagée, cela ne va que compliquer davantage la situation. Et n'oublions pas que les forces de polices d'Honolulu peuvent être très rapidement sur les lieux, compliquant encore plus les choses.

Cette scène doit particulièrement être sombre et peut-être même traumatisante. Quelle était cette horreur ? Que fait réellement ce virus sur ces victimes ? Pourquoi d'autres personnes cherchaient-elles à récupérer les malades ? Peut-être, en plus, que les PJ se sont montrés à Stevenson, les forces d'Alicia ou pire, aux forces de police ou d'éventuelles témoins ? Dans ce cas, leur situation légale risque de devenir compliquée. Si on peut faire un portrait robot d'eux ou s'ils se sont montrés aux caméras de l'hôpital, ils vont avoir un mandat d'arrêt aux fesses pour atteinte à la sécurité publique et mise en danger de mort de personnes innocentes. Et les forces de la Technocratie ne seront pas en reste. Tout dépendra de la qualité de leurs actions.

La suite des événements

Si les PJ n'ont pas participé à l'évasion (rien ne les oblige), ils apprennent le lendemain par les médias qu'un groupe terroriste a tenté d'enlever des malades très contagieux à l'hôpital St Joseph. Toutefois, l'affaire semble avoir mal fini et les malades ont été retrouvés abattus, plus précisément criblés de balles. A côté d'eux, un homme du groupe d'intervention, mort lui aussi. Il n'y a pas d'explication à ce massacre.

Peut-être les PJ auront-ils des remords dans ce cas, ou bien se diront-ils qu'ils ont échappé à de gros problèmes. En tout cas, ils ne peuvent être indifférent sur ce qui s'est passé. Quelque chose de louche tourne autour de cette maladie et de la Corpus Corporation.

Les conséquences de leurs actes vont de toute façon les rattraper. S'ils ont la police après eux, la vie va vite devenir un enfer. Aidé par les trois MIB qui réapparaissent comme si de rien n'était, ils sont poursuivis et traqués impitoyablement. Dans tous les cas, faites naître des sueurs froides dans leur dos. Rien de bien méchant pour l'instant, mais juste la sensation d'être vraiment suivi.

Si les PJ tentent de retourner voir Alicia au Spy Demise, elle apparaîtra très vite. Le simple fait de citer son nom la fait venir peu de temps après. Dans d'autres cas, elle tentera de les joindre. Soit elle les a vu sur les vidéos de ses hommes ou celles de l'hôpital, soit elle a réussi à faire parler Elsa qui est désormais sa prisonnière, qui les a plus ou moins dénoncé. Cette dernière (qui n'a pas souffert une seule fois physiquement) est relâchée et envoyée vers les PJ pour les convaincre d'un rendez-vous entre eux et Alicia. Pour leur donner confiance, Elsa dira qu'Alicia s'est correctement conduite envers elle (ce qui est vrai) et qu'elle est du même côté qu'eux (un peu moins vrai). Dans tous les cas, Alicia en diplomate aguerrie, laissera le soin au PJ de décider où se fera la rencontre.

Alicia ne cherche pas le conflit avec les PJ. Eventuellement, elle s'excuse de ses méthodes, prétextant que l'affaire les nécessitait. Elle ne dévoile pas qu'elle fait parti de la Technocratie. Elle compare ses informations avec celles des PJ en dévoilant que Corpus Evolution est un vrai danger pour tout le monde et même la Technocratie. Son leader, Aszram, est extrêmement dangereux et a des buts assez obscurs. Eventuellement, Alicia fait un exposé sur les actions secrètes de la société. Après quoi, elle leur propose une action qui va dans le sens de leurs recherches. En échange de leur aide, Alicia propose soit une aide à calmer les éventuelles poursuites judiciaires lancées contre eux, soit, s'ils sont clean, une aide précieuse sur des

secteurs de la Technocratie. Promettez la lune si nécessaire, de toute façon, Alicia ne payera pas, elle n'en aura pas l'occasion.

Tout ce qu'elle demande, c'est que les PJ aillent aider des confrères à eux. Une cabale de mages de Tradition ont entrepris il y a peu une action violente contre la Corpus Evolution. Cette cabale semble avoir dérober quelque chose de vraiment très important, au point d'avoir les troupes de chocs de la Corpus Evolution aux trousses. Alicia sait que cette cabale se trouve actuellement à Honolulu, pour une obscure raison. Elle veut que les PJ aillent la sauver. Ils sont libres d'accepter ou non, mais mieux vaudrait qu'ils le fassent. Alicia tente de vraiment se montrer conciliante.

Le sauvetage

Actuellement, la cabale se trouve dans un squat désaffecté en périphérie d'Honolulu. Elle est extrêmement en danger et très affaiblie. Mais elle tient bon, attendant une aide qu'ils savent proche. La cabale se compose d'un Adepté du Virtuel à moitié mort, une Verbena meneuse de groupe prête à tout et un Onirologue assez contemplatif, calme même quand il sait la mort proche. Enfermé dans cette maison abandonnée transformée en bunker, ils tiennent bon, se cachant des forces inflexibles de Corpus Evolution.

En allant assez vite chez cette cabale, ils prendront de cour les forces du dénommé Aszram. En effet, ces dernières ont en effet réussi à récupérer la trace de leurs voleurs et comptent bien reprendre leur bien. Quand les PJ débarquent chez la cabale, ils ont intérêt à montrer patte blanche s'ils ne veulent pas être confondu avec l'ennemi. Toutefois, si la cabale se voit une chance d'obtenir de l'aide, elle n'hésitera pas à la saisir.

La Verbena se présente à eux, méfiante. Quand ils expliquent la raison de leur présence, elle dit ne pas connaître cette Alicia (si elle est mentionnée). Par contre, elle sourit et déclare qu'elle attendait leur visite. Si la cabale est venue à Hawaï, c'est parce qu'elle savait qu'elle trouvait quelqu'un pour prendre de relais de leur mission. " Il " les avaient prévenu et prédit la rencontre. Mais avant que les PJ est pu poser la moindre question, l'Onirologue amène un enfant d'environ huit ans. Il ne dit absolument rien, regarde le groupe et va se rapprocher d'un de PJ, de préférence un qui a Destiné à 2 ou 3 (si c'est un Adepté du Virtuel, alors c'est le top du top !). Il semble en forme et normal, malgré ses vêtements qui font penser à ceux d'un malades d'hôpital. Ceux qui regardent bien peuvent voir tatoué sur son avant bras droit " IA3 ".

Les PJ ont sans doute des centaines de questions, mais ils n'ont pas le temps de les poser. L'Adepté du Virtuel, qui était souffrant, se lève soudain de sa couche et crie " Ils sont là ! ". Aussitôt, la Verbena pousse l'enfant dans les bars des PJ et déclare le visage grave : " Vous devez le protéger à tous prix. Il est la clef à de nombreux problèmes qui nous concernent et sans doute le seul espoir qui nous reste. Il ne doit pas retomber entre les mains de la Technocratie. Partez par derrière, nous couvrons votre fuite ! ".

Suivant les ordres de la Verbena, les PJ ont intérêt à partir s'ils ne veulent pas mourir. Cette scène est le clou du scénario d'introduction, le moment final où la tension est à son paroxysme. Alors que les PJ montent dans leur véhicule, la maison de leur hôte explose. Des flammes sort une monstruosité mi-homme, mi-machine, de laquelle émane une terrible aura de puissance, preuve indéniable d'une maîtrise de la Sphère de force. Son bras gauche est un canon plasma encore fumant. Alors que les PJ fuient en voiture, il hurle : " Rendez-moi

l'enfant ! ", puis tend sa main droite vers eux, préparant sans doute un effet d'hyper science. Mais chance pour les PJ, le paradoxe est le même pour tout le monde. Ils échappent donc au puissant Aszram, sans vraiment savoir qu'ils sont passés côté d'une mort certaine. Lui n'est que simplement ralenti.

Toutefois, tout n'est pas fini pour nos aventuriers. Un hélicoptère de combat les suit sans les lâcher, leur tirant dessus dans le but de les faire les arrêter et non de les tuer. Mais les PJ n'en savent rien. Cette spectaculaire poursuite doit achever le scénario. Aux PJ de se débarrasser de l'hélicoptère. Malgré l'ampleur de la tâche, ce n'est guère impossible. Toutefois, dans son désir de bien faire, l'hélicoptère peut faire des erreurs. Et ce genre d'erreur ne pardonne pas avec les mitrailleuses lourdes qu'il possède.

Une fois sauvés de griffes de la Technocratie, les PJ pourront rentrer chez eux. Certes, ils sont en vie, mais ils doivent sentir qu'ils viennent de mettre le doigt dans un engrenage infernal. Normalement, ils ne donneront pas l'enfant à Alicia. S'ils essayent, l'enfant s'enfuit comme par magie juste avant. Il reste énormément de questions qui n'ont pas de réponses:

- Qui est l'enfant ? Que représente-t-il ?
- Pourquoi des forces de la Technocratie se battent entre elles ?
- Qu'est-ce que Sang Noir ? Que fait-il réellement ?
- Qui leur a envoyé un message ? Est-ce la même personne qui a dirigé l'autre Cabale ?

Toutes les réponses au prochain épisode, avec un exposé des véritables enjeux de la campagne et son explication complète.

PROFIL

Alicia

ATTRIBUTS: Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 4, Perception 2, Intelligence 3, Astuce 3

ABILITES: Vigilance 2, Esquive 1, Expression 3 ; Persuasion 4, Subterfuge 4, Etiquette 3, Conduire 2, Finance 3, Investigation 3, Loi 4, Science 3, Linguistique 3

SPHRERES: Psyché 3, Matière 3, Correspondance 1, Prime 2

ENTELECHIE: 4

VOLONTE: 7

Stevenson

ATTRIBUTS: Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3, Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 3, Perception 2, Intelligence 5, Astuce 4

ABILITES: Vigilance 1, Bagarre 2, Intimidation 3, Expression 3, Subterfuge 3, Etiquette 1, Conduire 2, Commandement 3, Investigation 3, Ordinateur 4, Science 3, Médecine 4

SPHERES: Vie 3, Matière 2, Force 2, Correspondance 2

ENTELECHIE: 3

VOLONTE: 6

Soldat moyen d'Alicia

Prendre les caractéristiques de n'importe quel agent d'intervention présenté dans les différentes éditions du livre de base. Ce sont juste des humains très entraînés.

Aszram

Trop puissant pour être vaincu par un PJ. Cette personne sera présentée plus précisément dans la suite de la campagne.

Man In Black

De type normal comme dans les différentes présentations des livres de bases.

L'hélicoptère de combat : Sans doute le plus gros morceau du scénario, il risque de poser de sérieux problèmes aux PJ. Tout d'abord, bien que machine, il a l'équivalent de dix niveaux de santé. Une fois ces niveaux descendus, il ne vaut plus rien et va se cracher lamentablement ou explosait en plein vol (de préférence, il a une fin assez spectaculaire). Quand un joueur essaye de lui tirer dessus, le MJ lance un D10. Sur 1 à 7, la balle touche le fuselage et donc ne fait rien. Sur 8 à 9, elle touche les " parties vitales " de la bête. Malgré tout, elle a un groupement de 6 dés pour tenter d'encaisser le choc. Enfin, si le dé fait 10, cela signifie que la balle a touché la vitre et très certainement le pilote. Calculer les dommages et regarder si cela rend le pilote incapable de maintenir son assaut. Evidemment, les joueurs peuvent tenter de viser, avec les malus normaux de -3.

Le pilote, lui, tire avec une mitrailleuse lourde 30mm. Il a un groupement de 6 dés et tente avant tout de maîtriser les fuyards, pas de les tuer. Malgré cela, les accidents arrivent. La difficulté de base de l'arme est de 7 et les dommages de 10, considérât comme une arme à feu.

Derniers conseils

Ce scénario marche mieux si l'action se déroule à tambour battant, s'accélégrant de plus en plus et atteignant son crescendo avec la poursuite désespérée en hélicoptère. Les joueurs doivent être dans le doute : que se passe-t-il vraiment ? Est-ce une simple histoire de piratage qui a mal tourné ou un engrenage infernal qui ne fait que commencer et dont on n'en voit pas la fin ? Si le MJ n'as pas d'informations supplémentaires sur les PNJ et leurs secrets, c'est volontaire. Le principal axe de ce scénario d'intro est la survie et la plongée dans un univers hostile où l'on se perd dans le méandre du secret. Les révélations viendront... Plus tard.

Vous avez adoré ? Complètement détesté ? Trouvez cela " bof-bof " ? Ecrivez-moi pour me donnez votre avis, je souhaite vraiment l'entendre. Soyez cool, c'est un scénario d'introduction, ce qui est à mon sens le plus difficile pour une campagne.