



### En quelques mots...

Sur la piste d'un agent de Firewall mystérieusement disparu, les PJ vont mettre les pieds dans un écheveau d'intrigues mêlant les malheurs des couches les plus pauvres de la population martienne aux affres de la politique mouvementée de la planète en cours de terraformation.

Des bas-fonds de Valles New-Shanghai aux antennes des partis en passant par les zones désertiques et aux canyons de Mars, la balade promet d'être mouvementée.

### Fiche technique

**TYPE** • Enquête ouverte

**PJ** • 2 à 5 sentinelles débutants ou intermédiaires

**MJ** • Tout niveau

**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTÉRACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★★☆☆

# HYPERCAPITALISM : A LOVE STORY

*Ce scénario est une introduction à l'univers d'Eclipse Phase et à certaines de ses thématiques comme les coulisses du fonctionnement d'une cyberdémocratie, les conséquences du capitalisme et de la technologie sur le rapport au corps humain ou la manipulation des esprits dans un but partisan.*

**C**e scénario, comme celui du kit d'introduction, suppose que les joueurs incarnent des agents Sentinelles travaillant de gré ou de force pour Firewall, la conspiration prête à tout pour sauver la transhumanité de l'extinction. Cependant, contrairement à celui-ci, le présent scénario ne concerne pas directement un risque existentiel pour l'ensemble de la transhumanité mais s'attarde sur le destin d'une poignée d'individus.

Lors de ce scénario, l'enquête sur la disparition d'un agent de Firewall plonge les PJ dans les bas-fonds de la société martienne et les met face aux pratiques commerciales et politiques douteuses des Hypercorps et à la résistance du Mouvement Barsoomien.

Pour en profiter pleinement, il est conseillé de jeter un œil au chapitre détaillant Mars et particulièrement Valles-New Shanghai dans le supplément (à venir en VF) **Sunward** mais ceci n'est nullement une obligation.

**Course contre la montre** : Au fond, ce scénario est une véritable course contre la montre. Les adversaires des sentinelles ont également un plan et les personnages-joueurs ont assez peu de temps devant eux pour retrouver la trace de leur collègue avant qu'il ne soit trop tard. Dans ce contexte, passer du temps sur une fausse piste peut s'avérer

dramatique. Pour représenter ceci, ce scénario utilise une mécanique très simple : si les joueurs perdent du temps dans leur enquête (par leurs échecs ou leurs choix), ils accumulent des «points de retard». Ces points auront une influence directe sur le sort de leur collègue et l'épilogue du scénario.

**Sources d'inspiration pour l'ambiance** : *Tron Legacy* pour le prologue en réalité virtuelle, *Blade Runner* et le jeu vidéo *Deus Ex - Human Revolution* pour l'ambiance urbaine de la première partie de l'enquête, le jeu vidéo *Borderlands* pour l'ambiance désertique de la fin du scénario.

## PROLOGUE : FRAGZONE

Les PJ sont stationnés à Olympus, non loin de l'Ascenseur Spatial et contactés par leur agent de liaison habituel. Le rendez-vous est donné dans un salon de discussion virtuel lors d'un tournoi de FragZone. Le serveur de réalité virtuelle dans lequel le tournoi se déroule est une immense arène rétrofuturiste évoquant à la fois le Colisée de Rome et l'aspect lisse d'une station spatiale flambant neuve.

Les corridors de l'arène sont remplis de joueurs amateurs ou professionnels venus assister au match ou s'affronter dans l'arène ou dans des micro-tournois en marge de l'événement.



**FragZone** : Le FragZone est un sport de combat virtuel apparu il y a une poignée d'années et extrêmement populaire parmi la jeunesse martienne et les technophiles en tous genres. Le jeu est en quelque sorte l'héritier des jeux vidéo de tir à la première personne au début du XXI<sup>e</sup> siècle : les joueurs évoluent dans une arène où sont disséminés armes et objets technologiques. L'objectif est d'éliminer le plus de participants possibles dans le temps imparti. Lorsqu'un joueur « meurt » celui-ci « ressuscite » immédiatement à un endroit aléatoire de la carte mais en perdant toutes les armes et bonus qu'il avait accumulés jusque-là.

Les joueurs rencontrent leur agent de liaison habituel dans un salon privé au-dessus de l'arène, dominant les combats. Ils apprennent alors la raison de leur convocation : cette fois, ils ne devront pas affronter un risque existentiel mais découvrir ce qui est arrivé à Ghost (nom réel Jared Davidson), un informateur et méméticien de Firewall disparu des réseaux sociaux deux jours auparavant.

Davidson n'était pas réellement sur une mission secrète pour Firewall lors de sa disparition mais devait

rendre un rapport sur les élections prévues à New Shanghai dans 2 semaines. S'il est en danger, ils ont pour mission de retrouver son ego et de l'egodiffuser loin de Mars, vers la station Octavia (située sur Vénus), pour le mettre à l'abri.

## Le fond de l'affaire

Jared Davidson est une victime collatérale de l'affrontement entre les Barsoomiens et le Consortium dans le cadre de l'élection du représentant de Valles-New Shanghai au Conseil de la Ligue Tharsis.

Pour les besoins du rapport qu'il destinait à Firewall, Davidson s'était fait engagé comme assistant auprès du candidat du Consortium : Morgan Simons, un ancien haut cadre de la Fa Jing récemment recyclé dans la politique. Simons a été parachuté à Valles-New Shanghai par ses anciens employeurs pour tenter de contenir la progression des sympathisants Barsoomiens dans la Ligue. Dépassé au début de la campagne par sa rivale principale, il a nettement remonté la pente ces dernières semaines grâce à une campagne virale accusée par certains méméticiens d'être →

## Objectifs des forces en présence

**Firewall :** Retrouver Davidson et l'évacuer vers Vénus pour débriefing.

**Simons et le Consortium :** Retrouver Davidson et le remettre au travail immédiatement pour gagner l'élection quel qu'en soit le prix.

**Cecilia Liang et son cabinet de campagne :** S'ils apprennent le meurtre de Davidson, ils seront prêts à aider les PJ à une condition : que ceux-ci fassent tout leur possible pour blanchir Liang dans cette histoire si jamais l'affaire devait devenir publique et dans le cas où les médias hypercorporatistes accuseraient le Mouvement Barsoomien d'avoir utilisé la violence afin de gagner l'élection. Ils demanderont également que Davidson soit évacué de Mars le temps que l'élection ait lieu (ce que les Sentinelles étaient déjà parties pour faire de toutes façons).

**Magdalene « Maggie »**

**Wong :** Retrouver la pile corticale de Davidson, ou à défaut, monnayer son aide aux PJ en échange du paiement de sa dette vis-à-vis de la Cellule DI.

**Carl Seltz et les 7 Libérateurs :** Retrouver Davidson, modifier son ego pour faire croire à une tricherie et le livrer à des Rangers proches de leur cause. Un journaliste d'investigation local tombera alors « par hasard » sur le dossier et révélera son contenu au grand jour.

propagée par un virus d'ego. Brillant méméticien lui-même, Davidson était responsable de la campagne de pub virale qui dopait la popularité de Simons. Sans personne pour entretenir le mème, Simons est presque condamné à perdre l'élection.

Simons soupçonne donc fort logiquement sa rivale Cecilia Liang d'avoir orchestré la disparition de son méméticien. Celle-ci est en effet une avocate, martienne de souche, dont la proximité avec le Mouvement Barsoomien n'est pas un secret. Au moment où les PJ interviennent, les deux blocs politiques se regardent dans le blanc des yeux et certains de leurs militants se préparent à sortir les armes.

L'assassin de Davidson est en réalité Magdalene Wong (plus connue sous le nom de Maggie), une mère de famille veuve enveloppée dans un corps mécanique appartenant à une hypercorp. Maggie et son mari Jake vivaient heureux dans le metroplexe de Londres avant la Chute. Son mari était ingénieur pour la ComEx et elle mère au foyer enceinte de leur premier enfant. Lors de la Chute, ils furent évacués en priorité par la ComEx mais Jake fût infecté par le Virus Exurgent et abattu durant le trajet. Arrivée sur Mars, Maggie intégra une petite communauté de Nomades et mis au monde son enfant dans les déserts glacés de la planète rouge. Tout aurait pu bien se terminer si le camp principal de ces nomades n'était pas situé dans une vallée destinée à être inondée au cours du processus de terraformation. Les nomades et Maggie furent chassés manu militari par TerraGénèse et le corps biologique de celle-ci tué dans l'affrontement. Son fils a atterri dans les bas quartiers de Little Shanghai et a dépensé presque tout ce qui restait des économies de sa mère pour la faire ré-envelopper dans un synthomorphe basique fourni par une hypercorp et doté d'une date d'expiration.

Depuis 2 ans, Maggie survit en travaillant comme hôtesse dans un hôtel de passe minable de Little Shanghai, sans réel espoir de réunir assez de crédits pour améliorer son sort et celui de son fils. Les changements de corps réguliers entre son corps artificiel de seconde zone et la cosse de plaisir fournie pour son travail épuisent son ego, ce qui la pousse à passer toujours plus de temps en réalité virtuelle entre les mains de sa Muse pour ne pas devenir complètement folle, laissant son fils s'enfoncer progressivement dans la solitude.

Maggie rencontra Davidson dans le cadre de son travail et leurs relations dépassèrent vite le simple cadre de la prostitution pour devenir une véritable ébauche d'amitié. Seulement, lorsque Davidson évoqua son rôle dans la campagne de Simons, la tentation fût trop grande pour Maggie. Elle paya un hacker rencontré sur le réseau Guanxi pour corrompre les sauvegardes de Davidson avant d'abattre ce dernier. Son idée était de faire chanter Simons pour lui faire verser suffisamment de crédits afin qu'elle puisse s'acheter son propre corps biologique et élever son fils de 10 ans dans des conditions décentes. Et après tout, Davidson était son ami, il comprendrait son acte une fois de retour dans un corps.

Seulement Maggie est loin d'être une hacker elle-même, et ses activités sur Guanxi ont attiré l'attention des « 7 Libérateurs », une cellule révolutionnaire marxiste appartenant à la frange dure du Mouvement Barsoomien. Malheureusement pour elle, les barsoomiens sont parvenus à remonter jusqu'à Maggie et à déduire une partie de son plan. Ils lui ont alors rendu une petite visite de courtoisie et sont repartis avec la pile corticale de Davidson.

Les membres de la cellule comptent modifier l'ego de Davidson pour y ajouter la preuve que sa campagne mémétique était bien basée sur un

virus informatique et ainsi exposer au grand jour la « tricherie » de Simons. Pour ajouter une ombre supplémentaire au tableau, Maggie s'est également endettée auprès de l'antenne locale de la Cellule DI pour pouvoir payer le hacker et s'offrir une arme. Cette nouvelle dette n'expire pas avant quelques mois mais elle suffit à l'empêcher de faire machine arrière.

## DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

### Acte I : Sexe, mémétique et politique

Découvrir ce qui est advenu de Davidson n'est pas aussi simple que ce qu'on pourrait penser à première vue : après tout, il était un hacker et une sentinelle de Firewall et donc un homme très compétent lorsqu'il s'agissait d'effacer ses traces. Ce premier acte se concentre sur l'enquête des personnages jusqu'à ce qu'ils remontent à son assassin. Son déroulement est relativement ouvert et les scènes suivantes peuvent être jouées dans le désordre, en fonction des décisions des joueurs.

### Relations de travail

Pour découvrir l'adresse de son appartement ou l'identité de son employeur, les PJ peuvent écumer les permanences de partis politiques ou tester leur Réseau en se servant de leur C-rép (Davidson bossait pour un candidat du Consortium) ou de leur F-rép (il s'était rendu célèbre pour une campagne de marketing mémétique quelques mois auparavant). Les autres réseaux sociaux ne donneront aucune information exploitable.

S'ils contactent Simons ou son staff, celui-ci leur confirmera employer Davidson pour sa campagne électo-

rale mais refusera d'en dire davantage. Davidson est actuellement en congés, ce qui explique l'ignorance et le calme de Simons. Si les joueurs insistent (ou font jouer leurs réseaux), ils obtiendront l'adresse de son appartement. S'ils détaillent le motif de leur enquête, Simons leur fera également part de ses soupçons : Davidson était à l'origine du même électoral qui dopait sa popularité depuis quelques semaines. Sans ses talents, les autres méméticiens du staff de campagne semblent totalement dépassés, ce qui risque de plomber la campagne de Simons à court terme.

S'ils contactent Liang ou son staff, ils apprendront également le nom de l'employeur de Davidson mais également quelques rumeurs bien croustillantes au sujet de la campagne :

- Elle est convaincue que le même de Davidson est propagé par un virus d'ego, voire par une forme de piratage Basilic, mais n'a aucune preuve pour appuyer ses accusations.
- Elle pense que la disparition de Davidson est factice et fait partie d'un plan destiné à lui faire porter le chapeau. Elle admet volontiers que ce plan est plus que tordu mais elle pense qu'il s'agit d'une possibilité : en effet, une telle accusation serait impossible à prouver mais facile à appuyer en jouant sur son passé de sympathisante du Mouvement Barsoomien et sur la réputation sulfureuse de ce mouvement.

S'ils l'accusent d'avoir enlevé Davidson, les personnages auront rapidement fait de Liang et de ses partisans des ennemis potentiels.

**Course contre la montre :** Vous l'aurez compris, les adversaires politiques de Simons n'y sont strictement pour rien dans l'affaire qui préoccupe les joueurs. Si ceux-ci s'y intéressent de trop près et y consacrent trop de temps, n'hésitez pas à les pénaliser d'un point de retard. →

## Assurance et sauvegarde

Si l'envie vient aux joueurs de fournir un nouveau corps à Davidson (qu'ils aient découvert ce qui lui était arrivé ou pas), ils vont au devant d'une grande déception.

Ils vont avant tout devoir prendre contact avec la société d'assurance hébergeant les copies de sauvegarde de l'ego de Davidson. Leur I-rép ou Simons peut leur donner le nom de la société en question mais celle-ci refusera de répondre à leurs questions, s'abritant derrière la confidentialité des clients.

Les joueurs peuvent alors faire jouer leurs relations, soudoyer quelques employés ou pirater le réseau de la société pour briser ce silence et découvrir la vérité : si Davidson n'a pas été ré-enveloppé automatiquement à l'annonce de sa mort (et les journaux du système indiquent bien une demande de morphose lancée automatiquement par le morphe agonisant de Davidson), c'est parce que ses sauvegardes ont été corrompues 24h avant sa disparition, faisant de sa pile corticale disparue la seule copie viable de son ego.

Une analyse plus poussée des journaux système révélera que la corruption des sauvegardes est le résultat d'une opération de piratage particulièrement minutieuse et bien menée. Impossible d'en tracer l'origine mais un test de Réseau utilisant la g-rép pourra mener les personnages vers la Cellule DI et éventuellement vers Maggie Wong.

## Maggie Wong

*Maggie Wong, mère dépassée par les événements :*

**Compétences :** Armes cinétiques 25, Combat non armé 20, Intérêt : Culture populaire d'Avant-Chute 40, Intérêt : Politique martienne 45, Langue : Anglais 70, Langue natale : Chinois 90, Parkour 30, Perception 40, Persuasion 45, Profession : Danseuse 50, Profession : Prostituée 60, Protocole 35, Recherche 35, Subterfuge 40.

**Implants :** implants réseau de base.

**Équipement :** pistolet lourd magnétique (SA/TR/FA, PA +7, VD 2d10 + 6, munitions 16).

## Scène de crime

L'appartement de Davidson est un petit studio dans un quartier résidentiel de New Shanghai. Lorsque les sentinelles y entrent, elles découvrent un véritable carnage : le morphe de Davidson gît dans une marre de sang, sur le sol de sa cuisine, un impact de balle en pleine tête et la nuque sauvagement déchirée. La conclusion logique devrait alors s'imposer aux joueurs : Davidson a été abattu et sa pile corticale retirée grossièrement de sa colonne vertébrale.

Un examen un peu plus attentif (par un test d'Investigation Moyen ou de Médecine Facile) révèle que le coup de feu a été vraisemblablement tiré à bout portant dans l'arrière du crâne (probablement dans le but de griller son cerveau) et que l'extraction de la pile a été faite à l'aide d'un objet tranchant pas spécialement adapté pour ce travail, ce qui explique les traces de sang présentes jusque sur les murs.

Une fouille attentive de l'appartement révèle les indices suivants (ceux en **gras** sont critiques pour la suite de l'enquête) :

- **La carte de visite du Club Afterlife**, un bar à hôtesse miteux situé dans un quartier mal famé de New Shanghai.
- **Une micro-caméra de surveillance** transmettant ses images à un bloc de données crypté. Apparemment, Davidson était paranoïaque et prévoyait l'éventualité d'un assassinat à son domicile.

Si les personnages joueurs échouent dans leurs tentatives d'InfoSec pour forcer la sécurité du bloc de données et lire son contenu, ils pourront s'adresser à leurs contacts de Firewall qui pourront mettre leurs talents à disposition, avec un délai d'une poignée d'heures.

**Course contre la montre :** Pénalisez les joueurs d'un point de retard s'ils sont obligés de s'adresser à leurs contacts pour décrypter le bloc de données.

- La bande est endommagée mais montre clairement Davidson ouvrir à une personne enveloppée dans une coquille synthétique de base de sexe féminin. Les deux personnes discutent pendant un petit moment avant que le visiteur sorte une arme de poing et ouvre le feu sur Davidson. Le synthomorphe nettoie ensuite rapidement ses traces, attrape un couteau de cuisine et extrait la pile corticale du méméticien.
- Un bloc mémoire crypté contenant une copie du rapport préliminaire que Davidson s'apprêtait à transmettre à Firewall.
- Un ecto bourré de routines de piratage et une arme de poing légère (AP -3, dégâts 2d10+2, cf. page 336 du livre de base). Un examen attentif de l'arme (un test Difficile d'Investigation ou un test Moyen d'Armes cinétiques) révèle qu'il ne s'agit probablement pas de l'arme du crime. S'ils s'attardent un peu plus sur l'arme, ils apprendront facilement qu'elle est enregistrée au nom d'un certain Jake Hollow, un pseudonyme fréquemment utilisé par Davidson.
- Un serveur de réalité virtuelle isolé de la Toile contenant un bordel virtuel à faire rougir les métacélébrités porno les plus expérimentées.

## Red Light District

Contrairement à ce qu'affirme le prospectus en réalité augmentée diffusé par la carte de visite, le Club Afterlife n'est pas une « auberge de luxe et un lieu de rencontre distingué ». C'est même tout le contraire.

L'endroit est crasseux et glauque au possible. Au rez-de-chaussée se trouve un bar immense derrière lequel un ser-

veur portant un ancien synthomorphe militaire prend les commandes. Les multiples alcôves accueillent les clients accompagnés des hôtesses travaillant ici, toutes enveloppées dans des cosses de plaisir aux courbes parfaites et dans de très petites tenues.

Les sentinelles n'auront aucun mal à découvrir que Davidson était un habitué des lieux, et un sacré pervers si on en croit les hôtesses. En insistant un peu, les joueurs découvrent qu'il avait ses habitudes avec Maggie Wong, une hôtesse travaillant ici depuis quelques années. Celle-ci n'est pas venue travailler depuis 2 jours (comme par hasard !). Ils apprennent également que Maggie ne possède pas son morphe de travail (une cosse de plaisir personnalisée) mais vit dans une coquille de série.

Pour découvrir l'adresse de cette Maggie, les sentinelles vont devoir ruser : personne ne peut ou ne veut leur transmettre cette information. Pour la retrouver, les joueurs peuvent soit pénétrer le système informatique du bordel et fouiller dans les fichiers du personnel (test Moyen d'InfoSec) soit trouver un moyen de pression à exercer sur le patron.

## Interlude : Maggie

Arrivés à ce stade, les soupçons des joueurs devraient logiquement se porter sur Maggie. Ce second acte, plus court que le précédent, traite principalement de la rencontre entre les joueurs et l'assassin de Davidson.

À ce stade de l'enquête, Maggie se terre dans son appartement, terrorisée. Elle a tout perdu et se sait condamnée à court ou moyen terme, que ce soit par la date d'expiration de son synthomorphe, sa dette envers la Cellule DI ou parce que les forces de l'ordre finiront par remonter jusqu'à elle. C'est d'ailleurs ce qui la pousse à menacer les sentinelles avec l'arme

du crime dès que celles-ci poussent la porte de son appartement.

Convaincre Maggie de baisser son arme et de se confier à eux ne va pas être une tâche facile pour les joueurs. Au cours de cette scène, n'hésitez pas à réclamer des tests Difficiles de Persuasion ou de Subterfuge. Si les joueurs se montrent particulièrement pacifiques avec Maggie, cette difficulté peut être abaissée à Moyen.

S'ils réussissent, Maggie craque et fond en larmes, puis finit par leur raconter toute l'histoire.

Si les Sentinelles échouent à au moins 2 tests consécutifs ou qu'ils ont le moindre geste hostile, Maggie ouvre le feu et plonge par la fenêtre pour tenter de sauver sa peau. Les joueurs n'auront aucun mal à la rattraper après une brève scène de poursuite dans les ruelles (deux tests de Parkour réussis en opposition face au score de 30 de Maggie seront nécessaires pour la rattraper). Dos au mur, Maggie n'hésitera pas à se suicider en espérant préserver son fils de toutes les retombées de cette affaire. Dans ce cas, les joueurs pourront extraire sa pile corticale et l'interroger en virtuel.

**Course contre la montre :** Pénalisez les joueurs d'un point de retard s'ils sont obligés de poursuivre Maggie dans les ruelles de Little Shanghai.

Dans tous les cas, les sentinelles sont maintenant en possession d'une information cruciale pour leur enquête : ils savent que la pile corticale de Davidson est entre les mains des 7 Libérateurs. Il ne leur reste plus qu'à traquer ces terroristes pour récupérer l'ego de leur collègue.

## Acte 2 : Western

Après un acte complet à se tordre les méninges pour découvrir ce qui est arrivé à Davidson, certaines sentinelles pourraient avoir envie →



## Harry Nixon

*Harry Nixon et Barbara Burns, mercenaires barsoomiens (2) :*

**Compétences :** Armes cinétiques 40, Armes contondantes 20, Chute libre 30, Combat non-armé 30, Esquive 40, Infiltration 30, Intérêt : Politique martienne 20, Matériel : Électronique 20, Matériel : Industrie 50, Perception 40.

**Implants :** bio-modes de base, coussinets adhésifs (escalade +20), implants réseau de base, pieds pré-hensiles, pile corticale, régulation thermique, respiration améliorée.

**Équipement :** fusils automatiques cinétiques (SA/TR/FA, PA +6, VD 2d10 + 6, munitions 30), 3 grenades EMP, 2 grenades frag (PA +4, VD 3d10 + 6), vêtements renforcés (4/4).

## Activistes

*Activistes des Libérateur (5) :*

**Compétences :** Armes cinétiques 30, Armes contondantes 20, Chute libre 35, Combat non-armé 30, Esquive 30, Infiltration 20, Intérêt : Politique martienne 35, Matériel : Électronique 20, Matériel : Industrie 30, Perception 40.

**Implants :** bio-modes de base, implants réseau de base, pile corticale, régulation thermique, respiration améliorée.

**Équipement :** fusils automatiques cinétiques (SA/TR/FA, PA +6, VD 2d10 + 6, munitions 30), vêtements renforcés (4/4).

de faire enfin parler la poudre pour résoudre cette histoire. Et même s'ils décident de tenter la voie diplomatique, certains de leurs antagonistes ne l'entendront probablement pas de cette oreille. Cet acte est donc beaucoup plus linéaire que les précédents et comblera les joueurs ayant axé leur personnage vers le combat.

**Mise en scène :** Lorsque vous mettez en scène les inévitables fusillades et combats qui parsèment cet acte, souvenez-vous d'un détail : la gravité sur la surface martienne est inférieure de 62% à celle de notre bonne vieille Terre. Les combats sont donc légèrement moins rapides mais surtout beaucoup plus aériens que dans le cyberpunk à papa. Profitez en et encouragez vos joueurs à se prendre pour des héros de films d'action acrobatiques !

## Les bas-fonds Barsoomiens

Un test Facile de Recherche révèle aux personnages que les 7 Libérateurs sont un groupuscule marxiste relativement peu connu appartenant à la frange dure du Mouvement Barsoomien. Le mouvement serait mené par Carl Seltz, un radical qui était condamné à une lourde peine de prison sur Mars et qui a profité de la Chute pour s'évader. Le dernier fait d'armes des Libérateurs remonte à 3 années lorsqu'ils ont fait dérailleur un train Maglev de la ComEx reliant Valles-New Shanghai à Olympus en faisant sauter un pont. 43 personnes ont perdu la vie dans cet attentat, mais ce que le Consortium n'a pas digéré, c'est surtout la perte du chargement de matières premières transportées.

Il est beaucoup plus difficile de découvrir l'emplacement de leur planque actuelle, située dans le désert de Valles Marineris.

Lors de cette traque, les pistes qui s'offrent aux joueurs sont :

- Les réseaux sociaux, comme d'habitude : La @-List regorge d'automatistes radicaux au courant des faits et gestes des libérateurs. Le seul problème est qu'ils sont relativement méfiants et protecteurs lorsqu'il s'agit de « héros de la cause » comme Carl Seltz. Un test Difficile de Recherche ou de Réseau utilisant la @-rèp permet cependant d'extraire cette information de ce réseau. La difficulté de ce test peut être grandement revue à la baisse si la sentinelle est reconnue comme un barsoomien actif ou si elle se fait passer pour tel (via un test d'Imposture).

- Les Libérateurs ont beau se donner de grands airs d'activistes politiques, ils restent des terroristes qui ont régulièrement besoin d'armes et de munitions. Ne pouvant faire appel aux réseaux de distribution classiques, ils sont devenus des habitués du marché noir et ont donc laissé des traces sur le réseau Guanxi. Un test Simple de Cognition permet de faire cette déduction (si les joueurs n'y ont pas pensé) puis un test Très difficile de Réseau ou de Recherche utilisant la g-rèp permet d'apprendre par ce réseau où les libérateurs se terrent.

Les autres réseaux sociaux ne sont ici d'aucune utilité.

- La bonne vieille méthode : écumer les bars mal famés de Little Shanghai pour y chercher un barsoomien dans le secret. Dans ce cas, un test Difficile d'Investigation est de rigueur.

Pour le bon déroulement du scénario, les joueurs obtiendront les coordonnées du camp des libérateurs qu'ils réussissent leur test ou non. La seule différence est le temps que cela va leur prendre : s'ils réussissent, il leur aura suffi de quelques heures pour mener cette enquête. S'ils échouent, ils y auront passé une bonne journée, ce qui laissera davan-

tage de temps aux libérateurs pour maltraiter l'ego de Davidson.

**Course contre la montre :** Pénalisez les joueurs d'un point de retard s'ils échouent au test.

Une fois les coordonnées du camp des libérateurs en leur possession, les sentinelles vont devoir trouver un véhicule pour se rendre dans le désert de Valles Marineris si elles n'en possèdent pas déjà un. Cela ne devrait pas leur prendre trop de temps s'ils ne sont pas trop exigeants sur ses caractéristiques et qu'ils se contentent d'un buggy martien de série (cf. page 345 du livre de base).

**Course contre la montre :** Les sentinelles manquent de temps pour planifier précisément une opération militaire d'extraction dans les règles de l'art. À ce point de l'histoire, n'hésitez pas à pénaliser les joueurs d'un point de retard s'ils prennent le temps de recruter des mercenaires, d'écumer les armureries de Little Shanghai pour se payer les dernières armes de guerre à la mode ou encore s'ils insistent pour se trouver un véhicule plus performant ou mieux armé.

## Varappe dans la poussière rouge

Même avec les coordonnées précises du camp des Libérateurs en leur possession, localiser le camp ne sera pas une mince affaire pour les sentinelles. La Valles Marineris est un dédale de canyons long de 4 000 km et pouvant atteindre une profondeur de 7 km.

Après une longue route en plein désert, les coordonnées acquises par les personnages-joueurs les mènent au milieu de nulle part, sur un promontoire désertique en bordure d'un des canyons les plus profonds de la région. Le seul détail qui distingue l'endroit du reste du désert est l'absence totale de connexion sans fil à la Toile, sans doute le résultat d'un brouilleur installé dans les environs.

Le camp des Libérateurs se situe en réalité plusieurs centaines de mètres sous les pieds des joueurs, dans une immense crique dissimulée du ciel par le promontoire rocheux par lequel les joueurs sont arrivés.

Un test Moyen de Perception révèle un vieux module senseur totalement dépassé technologiquement et dissimulé dans la poussière rouge en surface. Ce module est relié au système de sécurité central du camp des Libérateurs mais la mauvaise qualité de la liaison sans-fil oblige celui-ci à ne transmettre ses données que toutes les 30 minutes.

Si d'ici là les sentinelles n'ont pas repéré le module ou si elles n'ont pas réussi à le pirater, le camp des libérateurs sera averti de leur présence, ce qui rendra toute tentative d'infiltration discrète beaucoup plus difficile.

Une fois le module découvert, le pirater pour falsifier les données demande un test de Matériel : Électronique Moyen.

La descente vers le camp peut se faire de deux manières :

- Soit en contournant les falaises les plus abruptes, au prix d'un point de retard.
- Soit en tentant une descente acrobatique le long des falaises du canyon. Dans ce cas, chaque personnage joueur doit réussir un test Moyen de Chute libre sous peine de chuter sur quelques dizaines de mètres et d'écooper de 3d10 points de dommages.

Impossible pour eux de descendre avec un véhicule terrestre, le terrain est beaucoup trop accidenté.

## La forteresse cachée

Le camp des Libérateurs est loin d'être une forteresse imprenable. Les Libérateurs ont manifestement compté sur l'emplacement de leur camp (au fond d'une crique →

## Carl Seltz

**Carl Seltz, leader des 7 Libérateurs :**

**Compétences :** Armes à dispersion 40, Armes cinétiques 35, Combat non armé 30, Infosec 60, Intérêt : Politique martienne 60, Langue natale : Anglais 85, Langue : Arabe 40, Langue : Chinois 20, Parkour 50, Perception 35, Profession : Activiste politique 60, Profession : Mécanicien 50, Protocole 30, Recherche 35, Subterfuge 45.

**Implants :** bio-modes de base, implants réseau de base, pile corticale.

**Équipement :** déchiqueteur (fléchettes pour arme à dispersion, SA/TR/FA, PA +10, VD 2d10 + 5, munitions 100), vêtements renforcés (4/4), vibrolame (PA +2, VD 2d10 + 2).

## Stat Skycars

**Modèle**

SkyCar Avenger modifié

**Passagers 2**

**Manceuvrabilité +10**

**Vélocité max 200-250**

**Armure 10/6**

**Durabilité 50**

**Seuil de blessure 10**

surmontée par un large promontoire rocheux au fond d'un canyon) et sur leur discrétion pour assurer l'essentiel de leur tranquillité.

Le camp est composé de quatre habitats démontables et pressurisés (un dortoir, une salle commune, un stock de vivres et de munitions, et un poste de commandement) entourés par un grillage électrifié haut de 2 mètres. Le camp est actuellement habité par cinq activistes, leur leader et deux mercenaires.

La pile corticale de Davidson se trouve dans le poste de commandement, branchée dans un système informatique chargé de modifier son ego. Avec du matériel récent, cette procédure ne prendrait que quelques heures. Malheureusement pour les libérateurs (et heureusement pour Firewall), ceux-ci ne disposent que d'un vieux serveur en mauvais état récupéré dans un raid deux ans auparavant, ce qui allonge considé-

ablement le temps nécessaire pour conditionner l'ego de Davidson.

L'emplacement et les activités des mercenaires et activistes Libérateurs dépendent naturellement de l'état d'alerte du camp:

- Si les sentinelles ont piraté le senseur du promontoire dans les temps, les Libérateurs et leurs mercenaires vaquent à leurs occupations : L'un des mercenaires et deux activistes se reposent dans le dortoir, le second mercenaire surveille le périmètre d'un œil distrait, deux activistes discutent des élections en salle commune et le dernier membre du groupe est occupé à faire l'inventaire des vivres et à planifier le prochain ravitaillement. Le leader des libérateurs se trouve dans le poste de commandement et surveille nerveusement le traitement de Davidson.
- Au contraire, si les libérateurs s'attendent à une attaque, ils seront sur le pied de guerre, prêts à cueillir les sentinelles avec une bonne rasade de plomb si elles se montrent hostiles.

Non loin des habitats pressurisés se trouve une grande tente abritant trois aéronefs civils portables SkyCar Avengers volés par les Libérateurs : deux sont parfaitement fonctionnels et ont été modifiés pour embarquer un armement léger, le troisième sert de stock de pièces détachées. Si le besoin s'en fait sentir, utilisez les caractéristiques en marge page 149 pour ces SkyCars.

## Extraction

À ce stade du scénario, les personnages joueurs sont libres de choisir leur approche pour récupérer la pile de Davidson : ils peuvent s'infiltrer dans le camp pour



la voler, négocier avec les Libérateurs ou prendre le camp d'assaut.

Si les sentinelles ont été détectées par le module senseur du promontoire, les libérateurs sont prêts à les accueillir toutes armes dehors. Dans le cas contraire, elles peuvent tenter de s'infiltrer sans donner l'alerte, avant de remonter sur le promontoire pour récupérer leur véhicule et filer en douce. En cas d'assaut frontal, le combat doit être violent et sans concessions. Les Libérateurs prendront très probablement les Sentinelles pour des mercenaires ou des espions à la solde du Consortium et réagiront en conséquence, en ouvrant le feu sans retenue avec un seul objectif : abattre leurs adversaires, récupérer leurs piles et les détruire.

**Course contre la montre :** Quelle que soit leur préparation préalable, certains groupes de joueurs voudront probablement établir une planque devant le campement des Libérateurs pour étudier les rondes des gardes ou laisser passer suffisamment de temps pour qu'une éventuelle alerte soit passée. Dans ce cas, pénalisez-les avec un point de retard par demi-journée passée en planque.

Négocier la libération de Davidson avec les radicaux barsoomiens ne sera pas une mince affaire pour les joueurs. Ils sont extrêmement réticents à l'idée de laisser repartir Davidson ce qui leur fait perdre une magnifique opportunité d'aider la cause en décrédibilisant le Consortium. Cependant, la voie diplomatique n'est pas à condamner pour autant. Voici une courte liste de faveurs qui pourraient amener les Libérateurs à revoir leur position et libérer Davidson :

- De nouvelles identités falsifiées permettraient aux Libérateurs de se déplacer librement à Valles - New Shanghai, ce qui faciliterait considérablement leurs contacts

avec le reste du mouvement Barsoomien.

- Si les Sentinelles disposent d'un moyen de faire perdre les élections à Simons et qu'elles peuvent le prouver aux Libérateurs, ceux-ci libéreront Davidson sans négocier.
- Une somme conséquente virée sur un compte bancaire sécurisé sera toujours appréciée, surtout si la somme est suffisamment importante pour permettre aux Libérateurs de ré-envelopper leurs camarades tombés au combat.
- De la même manière, les Libérateurs ne cracheront pas sur une livraison d'armes ou d'équipement, mais celle-ci devra être significative pour qu'ils s'en contentent, considérant qu'ils ont déjà presque plus d'armes que d'hommes pour les utiliser.
- Les Sentinelles peuvent également jouer sur l'ignorance des Libérateurs quant au véritable rôle de Davidson (à savoir qu'il est une Sentinelle de Firewall) et leur faire comprendre qu'ils mettent les doigts dans quelque chose de beaucoup trop gros pour eux et risquent de se créer un ennemi très influent.

## ÉPILOGUE : BARSOOMIAN PSYCHO

Une fois revenus à Valles-New Shanghai avec la pile de Davidson en leur possession, la fin de la mission ne devrait être qu'une formalité pour les Sentinelles.

Pour ce qui est de l'état psychologique de Davidson, c'est une autre paire de manches : plus les Sentinelles auront tardé, plus le processus de conditionnement d'ego lancé par les Libérateurs aura été efficace sur celui-ci.

*Selpoivre*

*Illustrateur Laurent Emonet*

## Points de retard accumulés et conséquences

**Aucun ou 1 :** L'égo de Davidson est intact, la procédure ayant à peine eu le temps de commencer.

**2 ou 3 :** Davidson sort de cette mauvaise expérience avec un esprit légèrement chamboulé et passera quelques heures à vérifier son travail pour Simons pour s'assurer qu'il n'a pas écrit de virus mémétique lors de la campagne.

**4 ou 5 :** La procédure effectuée sur l'esprit de Davidson a en grande partie réussi et il sera persuadé d'avoir écrit un virus mémétique pour appuyer Simons, sans pour autant être capable de justifier ses actes. Il ressort de cette mésaventure avec de solides problèmes psychologiques qui pourront évoluer vers la schizophrénie s'ils ne sont pas traités à temps par un psychologue compétent.

**6 ou plus :** L'esprit de Davidson a été irrémédiablement modifié à un point tel que ses amis vont considérer l'ancienne Sentinelle comme morte. Davidson est désormais un barsoomien radical qui dénoncera publiquement une prétendue fraude de Simons pour faire gagner Liang. Il trahira également Firewall à la première occasion pour mettre toutes les informations collectées depuis des années au service des Libérateurs