



Les yeux de Chimère

AUDIT

Ceci est plus ou moins un scénario...

GG



Table des matières

1	Avertissement	4
2	Le début du bazar	5
	Préambule	5
	Surprise, des phénomènes étranges !	5
	Mais si ! Ça vous intéresse !	6
	Toujours plus profond	6
	Un éléphant, ça trompe énormément	7
	Mais en fait, c'est pire !	8
	Le début du fil de l'autre	8
	Le blockhaus	9
	Développement(s)	10
	Mon oncle d'Amérique (et d'ailleurs)	11
3	Les voies du seigneur sont impénétrables	12
	Entremise	12
	Rendez-vous avec Dieu le père	12
	Confessions intimes	13
	Guerre chez les anges	14
	Quelques points de dogme	15
	Descente aux enfers	15
	Bis repetita avec le Conseil	16
	Le plan de Chadwick	17
	L'audit	17
	Penetration tests	18
	Les dessous sales de l'affaire	18
	Les voies du Seigneur (encore)	19
4	L'audit	20
	Catégories et psychologie	20
	Le blockhaus	21
	Agenda du scénario	23
	L'attaque	25
	Les informations de premier niveau	26
	Second niveau d'informations	27
	Les justifications scientifiques (et de background)	28
	Pourquoi un kapelmètre ?	29
	Quelles conséquences ?	29
	Un second labo ?	29
	Et comment le trouver ?	30
	Considérations générales	30



5 La Petite Ferme

32

Qu'est-ce qu'il y a dans cette Petite Ferme ? 32

Que se passe-t-il dans cette « Petite Ferme » ? 33

Les chimères 34

Chimères et sécurité 35

Tous aux abris ! 35

Un peu de technique 36

La petite histoire 36

Quels sont les buts de Kathleen ? 36

Les retombées générales dans le background 37

Conclusion 39



1 | Avertissement

Ce scénario est un vrai bordel, un concentré de jus de cerveau malade livré tel quel sans grande mise en forme. En voici un résumé pour mieux appréhender ce que nous souhaitons obtenir. C'est notre façon de voir, si vous voulez autre chose... libre à vous.

1^{re} phase : Des rêves, des disparitions, des éléphants et une enquête qui mène à rencontrer Chadwick, quelques explications du monde des technomanciens, rien de bien méchant.

2^e phase : L'enquête du "blockhaus". Une période d'enquête générale : on papote, on visite ce qu'on peut visiter, on remarque éventuellement les éléments étranges ayant un lien avec "la petite ferme". Des réunions dans des bureaux, des powerpoints insipides et des passages sur des divans.

C'est normalement lors de cette phase que les joueurs doivent découvrir l'existence de la "petite ferme" et s'organiser pour découvrir son emplacement. Il y aura possibilité de "forcer le passage" vers les zones interdites... mais en louvoyant. C'est faisable, mais en soit, c'est plus dangereux que d'attendre l'attaque de nuit. Disons que cette phase est du grattage de surface, possible mais difficile d'aller en profondeur. Elle sert à préparer le seul moment où vos joueurs auront de la liberté d'action (l'attaque de nuit).

3^e phase : Le test de pénétration de nuit avec une attaque d'une équipe de techno. Ce test permet d'accéder en toute légalité à l'ensemble des zones interdites, de pirater tout ce qui traîne... C'est en fait la solution pour accéder à tout et découvrir plus ou moins tout ce qu'il se passe dans le "blockhaus". Cette attaque donnera plus de facilité de "mouvement" à vos joueurs au sein de l'entreprise. De plus, l'annonce de cette attaque fait se déplacer certains éléments qui s'ils ont été repérés au préalable permettra de les suivre plus facilement lors de leur migration vers la "petite ferme".

4^e phase : L'attaque de la petite ferme et la découverte des expérimentations de Kathleen avec le Céleste. Du glauque, du pas beau et du bien crade.

5^e phase : Les révélations et à qui les informations sont transmises, tout dépend de l'orientation que vous voulez donner à votre campagne.



2 | Le début du bazar

Préambule

Le principe et la volonté de ce scénario est de faire faire un premier pas aux joueurs dans les arcanes des technomanciens.

Il est censé se dérouler après Guerre voire même un certain temps après et est plutôt prévu pour une équipe bien installée dans le monde. Enfin, la bonne compréhension de certains passages nécessite la lecture préalable de l'introduction des Technomanciens de « Découvertes ».

Ce n'est pas un pré-requis indispensable, vous pouvez utiliser le scénario dans un autre contexte, mais cela vous obligera à faire quelques adaptations. Déjà qu'il y en aura sans doute beaucoup !

Introduire les joueurs dans ce scénario ne sera pas vraiment facile et il y a plusieurs moyens de jouer, du plus au moins fin et donc plus ou moins intéressant et permettant d'accéder plus ou moins au monde des technomanciens.

En soit, même si ce serait dommage, vous pouvez faire intervenir Athabaska ou Pendergast à n'importe quel moment pour éviter que vos joueurs ne foncent trop bille en tête.

Et pour ce qui est de la situation géographique de l'action, c'est simple, c'est où vous voulez !

Le principe étant qu'il faut tout de même une forte densité d'êtres magiques. De même, comme la localisation des divers intervenants est internationale, il est fort possible que les personnages aient à voyager.

Idéalement, l'action finale se situe en France, dans le « Blockhaus » qui est situé loin du centre névralgique des grosses entreprises (par exemple américaines), des organisations, mais bon, c'est surtout que c'est plus facile pour moi.

Vous l'aurez bien compris, ce scénario n'est pas du clé en main, il va vous falloir mettre les mains dans le cambouis et prendre des décisions !

Surprise, des phénomènes étranges !

Attention, début ultra classique ! Il y a de plus en plus de témoignages d'un phénomène étrange commence dans les milieux magiques. Des créatures – êtres magiques uniquement – auraient des rêves communs et quelques symptômes physiques communs. De plus, pendant un certain temps, elles auraient un comportement assez « déboussolés ».

Par la volonté du Mana (et du scribouillard de ces lignes qui trouve ça vraiment pratique), vos joueurs vont finir par être concernés. Soit qu'un membre du groupe finisse par être lui-même concerné, soit qu'une connaissance le soit, soit qu'on leur file la mission d'enquêter là-dessus ou tout autre invraisemblance à votre convenance.

Le seul point commun qui ressort : les bestioles sont plutôt puissantes. Et encore plus étrange, quasiment toutes ces créatures n'ont que très peu de souvenirs voire, dans



beaucoup de cas, aucun.

En fait, cela serait totalement passé inaperçu si quelques-unes de ces créatures n'avaient pas été liées à des gestalts, signalées par la famille ou les amis et qu'ils se soient inquiétés pour elles. Il s'avère que ces personnes n'avaient pas une vie sociale très fournie (sauf évidemment pour quelques races hyper sociables mais dans ce cas les gens étaient atypiques, au sein de leur race on pourrait les appeler des « solitaires ») et dans le cas des gestalts, c'était des membres qui ne vivaient pas les uns sur les autres, voire qui maintenaient le secret sur l'existence du gestalt. D'ailleurs la plupart des infos qui ont fuité à la base viennent de ces gestalts secrets.

Mais si ! Ça vous intéresse !

Il faut donc que vos personnages commencent à enquêter là-dessus. Un peu d'aide ? Si vous avez du mal à lancer le scénario, il existe le moyen simple que ce soit Pendergast (ce serait dommage, mais bon, quand il faut, il faut) qui demande aux joueurs d'enquêter. Lui-même le ferait bien mais vu ses antécédents, enquêter dans le milieu des êtres magiques n'est pas chose facile. Il préfère passer par des intermédiaires ayant une certaine réputation, donc vos joueurs ! Si ça vous paraît trop, à vous de trouver une autre façon de les intéresser.

Leur enquête va forcément les amener à rencontrer les victimes de ces phénomènes. Si les souvenirs (pour ceux qui en ont) sont très, très vagues, un trait commun semble ressortir de ces mémoires : des gens qui se baladaient dans leur chambre et qui les tripotaient.

Les « visites » ne dépassaient pas 12 h. Et beaucoup de bestioles ont finalement pris ces « souvenirs » pour des rêves, d'où un signalement assez faible. Il y a une autre raison du peu de signalement, à voir plus loin.

Chez quelques victimes, on parlera d'enlèvement par des êtres étranges, dotés d'une technologie hors du commun, qui pratiquaient des expériences sur eux. Oui, oui, tout le folklore d'un enlèvement par les petits gris ! D'où encore moins de signalement...

Pour ceux qui en ont été victimes, les disparitions ont eu lieu à leur domicile et ils n'ont aucun souvenir de la visite en elle-même. Ils ont ensuite été relâchés chez eux, dans leur lit, un beau matin.

Toujours plus profond

En soit, j'espère que les personnages penseront à faire un sondage à grande échelle (une annonce sur The Claw, une petite annonce dans les réseaux d'information des êtres magiques...) autrement ils risquent de passer à côté de pas mal d'informations sur l'ampleur du phénomène.

Notamment le fait que cela dure depuis un petit bout de temps. Quelques créatures de temps en temps (en gros, à vous de voir, mais au max une par semaine à l'échelle d'un continent), mais sur l'échelle de temps de trois ou quatre ans ce qui commence à en faire quelques centaines !

Un autre fait est que les races sont très, très variées. On ne dépasse jamais plus de trois personnes par race (même quand les circonstances auraient pu permettre d'en attraper plus).

En dehors des souvenirs, chaque créature a ressenti des courbatures, des maux de dos, a vu l'apparition de rougeurs et autres joyusetés de ce genre.

Nombreux sont ceux qui ont pris ça pour un début de grippe ou de rhume, les rougeurs pour des piqûres d'insectes ou un gros bouton.

Pour les quelques créatures d'une même race qui ont pu être enlevées, il s'avère que



les « bobos » ne sont jamais situés au même endroit. Si dans le lot vous comptez une créature d'un type rare, ou même rarissime, il devient évident en comparant l'ensemble des petites marques, rougeurs, courbatures, qu'une créature rare est plus touchée que celle plus communes... mais que si on fait le cumul de tous les « bobos » de mêmes créatures, on retombe plus ou moins exactement sur ce que peut avoir une créature unique.

À ce stade, normalement, on devrait passer aux examens physiques.

Une chose est claire, il y a eu ponction, prélèvement, biopsie et tout le bordel ! Pour les créatures qui viennent d'être visitées, on trouvera aussi la présence de drogues, notamment une qui induit un certain « je m'en foutisme ». D'où un signalement par les proches et pas par les créatures elles-mêmes.

On en trouve aussi une autre pour diminuer les douleurs sur le long terme. Bien sûr, cela ne se remarque que sur les dernières victimes, pour les autres, il est trop tard.

Si les joueurs ne sont pas des débiles profonds, il devient évident que quelqu'un fait la collecte de pas mal d'éléments de créatures magiques (ponction lombaire, ponctions de moelle osseuse, biopsie dans divers organes, fluides divers et variés), qu'il a la volonté farouche de maintenir le secret et qu'il cherche à varier au maximum les races.

Si vos joueurs ont des connaissances médicales poussées ou s'ils posent la question à quelqu'un d'un peu performant, l'ensemble des opérations semble faire ressortir principalement (mais pas que) un prélèvement de cellules souches matures chez un adulte.

À ce stade, il semble évident que l'enquête finit dans un cul de sac.

Quoi ! Tout ça pour ça !

Un éléphant, ça trompe énormément

La première partie n'était pas simple à introduire mais la suite n'est pas mieux !



Il faut que vous mettiez les joueurs en présence d'une information qui devrait les intriguer : un éléphant a été volé dans un zoo. Ou a été capturé par les douanes après une tentative d'importation illégale.

Bien sûr, le vol (ou l'importation) d'un éléphant, ça ne passe pas vraiment inaperçu et ce n'est pas vraiment la chose la plus courante qui soit donc ça a tendance à faire les gros titres que ce soit dans les journaux papiers, télévisés ou internet. Il y a donc de fortes chances qu'ils tombent sur cette information à un moment ou à un autre de leur enquête.



Autrement, quelqu'un travaillant pour eux et étant au courant peut tout à fait le leur faire remarquer.

Le fait est qu'une semaine avant (ou 1 mois avant, ça dépend un peu du temps de votre enquête préliminaire), le dernier être magique à s'être signalé est un Niveleur. Il ne vous échappe pas que l'apparence d'un Niveleur est très proche de celle d'un éléphant.

Si la coïncidence n'échappe pas aux joueurs (et normalement elle ne le devrait pas puisque qu'une info balancée ainsi dans la partie devrait attirer leur attention) et qu'ils enquêtent un peu plus, ils pourront constater que ceci est arrivé plusieurs fois.

Ainsi, un garou a pu recevoir une visite suivie de la disparition d'un loup d'un élevage, un kraken suivi d'une pieuvre (ou d'un calamar), un minotaure et un taureau de concours (ou d'une vache, je ne suis pas sectaire), un pégase et un cheval de course, péryton et cerf, etc.

Bon, si jamais les joueurs ne comprennent vraiment pas, faites ressortir un second évènement du même genre, un truc où le lien entre une créature magique et un animal disparu est relativement évident.

Bien sûr, à chaque fois ce n'est pas forcément un animal qui a été volé, par exemple dans le cas d'un cheval ou d'un taureau, on parle plutôt de la vente d'un animal de concours (ou de plusieurs animaux d'une même race), ce qui peut permettre un article dans les magazines spécialisés voire un entrefilet dans des trucs plus généralistes, le point commun étant que tous ces animaux étaient en super forme.

Si les joueurs se renseignent au zoo par exemple, les responsables sont désespérés, c'était l'éléphant qui était vraiment bien, avec une santé de fer, dans la force de l'âge, etc. Idem pour le loup.

Petite info, on trouve aussi beaucoup de disparitions, de circulations de reptile ou de prises à la douane (vol, achat) et pas forcément des plus courants (croco, caïman, Komodo, boa, etc.).

Mais en fait, c'est pire !

Si vos joueurs ne sont pas totalement dans le warp, on peut envisager qu'il y a un lien avec des disparitions de dragons (multiples et variés), et que si on enquête un peu sérieusement, on s'aperçoit que la chasse aux dragons par ce qu'on estime être les technomanciens est assez active en ce moment. Bien sûr, il y a un lien avec quelques disparitions et l'introduction de certains reptiles dans le pays. À peu près sur le même principe que pour les êtres magiques.

Le seul hic, c'est que les disparitions de dragons sont assez courantes et cela pour plein de raisons (sic !) donc ce n'était pas suffisamment étrange pour mériter un signalement autre que « mort au champ d'honneur, les techno ont encore frappé, les nouveaux-nés sont actifs, baston entre dragons... les corps disparus ont dû être dévorés, une vendetta s'annonce, etc. ».

Le début du fil de l'autre

Si pour les disparitions la piste est à peu près aussi froide que pour l'enquête sur les créatures, pour ce qui concerne les achats ce n'est pas le cas. Certes, il y a divers acheteurs, mais en enquêtant un peu, la piste remonte, après quelques sociétés écrans, jusqu'à une unique entreprise.

Appelons la Arcade.

Arcade est la filiale d'une autre société, elle-même filiale d'une autre société, etc. Libre à vous de juger de l'entremêlement juridique et de degré de suspicion dont vous

souhaitez entourer Arcade.



Système de sécurité de pointe ou pas, hommes armés (voire présence d'Ephémères), type de société (recherche biotechnologique ou simple vendeur de tapis), tout est à votre discrétion et ça m'évite de détailler.

Encore une fois, vos joueurs peuvent agir de différentes façons : la force brute (on entre, on pille toutes les informations, on fait le tri) ou la finesse (on enquête, on s'informe, on essaie de s'infiltrer).

Étudions quelques pistes, histoire que vous ne puissiez pas dire que vous avez vraiment tout à faire dans ce scénario. Vous comprenez maintenant le titre du chapitre ? Vous ne pouvez pas dire qu'on vous prend en traître.

Bien sûr, la force brute risque de simplifier l'enquête, mais aussi de compliquer la tâche du MJ. Est-ce qu'ils font ça discrètement ou non, etc.

Si c'est discret, pas trop de souci, les informations amènent toujours à quelque chose au-dessus. L'enquête continue et il est toujours possible de rattraper le coup.

Si vos joueurs y vont comme des sagouins, tant pis. Ils trouvent des infos sur l'endroit où ont été envoyés les animaux. C'est le seul cas où vos joueurs vont trouver immédiatement cet endroit, autrement (et je l'espère) ce sera en poursuivant l'enquête. Dans ce cas, vous pouvez passer directement à la partie appelée «le blockhaus» vos joueurs passeront à côté de pas mal de choses et surtout de soutiens possibles.

Si les joueurs sont un peu plus fins, ils vont enquêter. Notamment en utilisant l'outil informatique.

Je vous passe l'ensemble des infos recueillies s'ils enquêtent « discrètement ». Mais éventuellement, si vos joueurs ont joué le scénario de Découverte (ou l'équivalent) qui met fin à la Guerre, ils ont déjà une petite idée de la structure de la McKeenan & Dodge. Il est fort possible, à votre gré, qu'il y ait quelques traces de la McKeenan & Dodge qui ressortent des informations recueillies (appartenance ancienne avant scission à une filiale, séparation de la maison mère avant Guerre, etc. Un truc pas trop direct, mais il y a un lien.)

Le blockhaus

L'endroit des animaux : un blockhaus, un machin hyper super sécurisé, perdu en pleine pampa au milieu du nulle part que vous préférez. En état d'alerte permanent, d'autant plus si la force brute pas discrète a été employée. Une véritable publicité pour systèmes de sécurité de toutes sortes.

En gros, il peut être intéressant pour le scénario de dissuader vos joueurs d'attaquer en force, à vous de voir. Mais le reste du scénario sera beaucoup plus difficile à cause de l'état d'alerte.

Mais surtout, faites vous plaisir sur les dispositifs défensifs, Ils ne doivent pas avoir envie d'y aller !



Développement(s)

Essayons d'étudier les possibilités qui s'offrent à vos joueurs en fonction de leur connaissance du monde, de leurs contacts et de leur esprit d'initiative.

On rapporte au Conseil Convocation de Tshuapa en conseil réduit ou en toute simplicité en intime. C'est peu de dire qu'il est content : on va enfin flinguer tout ce qui dépend du truc, ras-le-bol des techno, etc. Voire même, il envisagera d'y faire un tour lui-même.

Mais Athabaska va intervenir. Si c'est en Conseil réduit, en levant la main, si c'est en rendez-vous intime, il s'invitera en forçant carrément la porte.

Vous aurez une grande marge de manœuvre pour gérer la discussion qui s'en suivra mais voici le déroulé général qui sera plus ou moins houleux selon la situation de départ.

Si c'est pendant un Conseil, Athabaska se proposera d'aider les joueurs pour diverses raisons que nous vous laisserons le soin de détailler (tout le monde sait qu'il a des liens avec le milieu des techno), et Tshuapa sera d'accord pour qu'il s'en occupe après avoir un peu tiré la tronche (il avait envie d'un peu d'action).

Si c'est après avoir forcé la porte, ça marchera aussi, sauf que Tshuapa ne sera pas content du tout (ras le bol des secrets d'Athabaska) et qu'Athabaska devra louvoyer vachement plus et promettre un renvoi d'ascenseur.

Dans tous les cas, Tshuapa chargera Athabaska de chapeauter l'enquête et mettra les joueurs à sa disposition.

Bien sûr, vos joueurs peuvent refuser (dans leurs rêves les plus fous peut-être).

Peu de temps après, Athabaska leur fera rencontrer Pendergast.

Vos joueurs s'adressent à Athabaska ou à Pendergast. En effet, vu leur parcours, il se peut qu'ils les connaissent directement et, à ce niveau de connaissance, dès que ça concerne les technomanciens, vos joueurs devraient connaître les liens d'Athabaska et de Pendergast (via certains scénarios des extensions officielles). On peut donc raisonnablement supposer que s'ils veulent plus d'info, c'est à eux qu'ils s'adresseront (enfin, j'espère).

Si les joueurs s'adresse à Athabaska, il va les renvoyer sur Pendergast, s'ils s'adressent à Pendergast... ils s'adressent à Pendergast (et lui par derrière mettra Athabaska au courant, mais discrètement, sauf si vraiment les joueurs semblent inquiets de laisser les dragons hors jeu, auquel cas... il mettra Athabaska au courant encore plus vite et plus discrètement).

Dans ce cas, l'un comme l'autre leur serviront du «pas de souci, mais on n'en parle à personne, on va gérer ça entre-nous. Mais c'est très intéressant. »

Enfin, si les joueurs insistent pour mettre le Conseil au courant, Athabaska finira par être d'accord et organisera rapidement une petite réunion avec Tshuapa (sans qu'on cite ou ne vienne Pendergast).

Vos joueurs gardent l'info sous le coude et décident soit de ne rien faire (mon dieu ! c'est trop gros pour nous ! Bande de c***s molles, tuez les !) soit d'enquêter seuls.

Dans ce cas, Athabaska entrera en contact avec eux avant qu'ils n'aillent trop loin (ben ouais, il vous surveille, surtout les recherches informatiques que vous faites). Il est intéressé et aimerait bien que vous rencontriez quelqu'un : Pendergast. Oui, ça fait un peu Deus ex machina mais c'est comme ça !

Dans tous les cas, les joueurs finissent par discuter avec Pendergast, Athabaska est au courant et pour le Conseil, ça dépendra de vous et de vos joueurs.

Mon oncle d'Amérique (et d'ailleurs)

Si vos joueurs ne le connaissent pas ou très mal, Pendergast donnera une petite explication de qui il est, sans trop s'étendre sur les détails.

Donc, voici en substance ce qu'il dira aux joueurs :

- Il est au courant de l'enquête. Et il trouve cela intéressant. Il aurait bien aimé enquêter par lui-même mais nous dirons poliment qu'il est dans une situation légèrement en porte à faux avec les divers intervenants. Notamment avec les technomanciens affiliés à la M& D.
- Pour leur bien, il souhaiterait que les joueurs puissent rencontrer une personne qui travaille chez les technomanciens. Une personne relativement bien placée. Il a un contact qui lui permettrait d'assurer plus ou moins une rencontre « conviviale ». Si cela vient d'eux (je parle des activités nocturnes), il est possible qu'il leur dise en toute franchise.

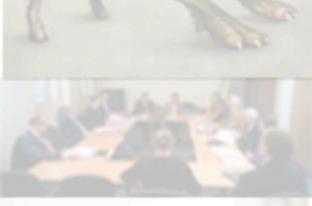
Donc, il demande aux joueurs de se présenter dans une entreprise (à vous de voir le nom, le lieu, l'importance, enfin tout quoi !) et de demander à l'accueil de rencontrer monsieur Strater.

Cette entreprise est une façade « politiquement correcte » et parfaitement légale pour les technomanciens, mais cependant qu'ils ne s'étonnent pas si cela créé quelques étonnements dans le personnel (après tout, il y a de fortes chances que vos personnages sont maintenant bien connus dans le milieu des technomanciens). Il n'y a pas à s'inquiéter, ce n'est pas dans cet endroit qu'il y aura de l'agitation, trop public, trop « clean ».

Une fois que Strater les aura pris en main, normalement, ils ne devraient plus avoir de souci.

Oui, Pendergast confirme que monsieur Strater est bien situé dans l'organigramme et il demande aux joueurs de ne pas répandre l'info chez les dragons, ce ne serait pas poli.

En revanche, c'est une vieille connaissance et il pourra probablement les renseigner sur ce qu'ils ont trouvé. Lui-même a pris contact, en expliquant vaguement la situation, mais Strater a émis le souhait de rencontrer des « personnes d'influence » (mais pas un des grands-pères) plutôt que d'en discuter avec lui. Et non, Pendergast ne sait pas pourquoi mais il conseille d'amener les éléments de l'enquête.



3 | Les voies du seigneur sont impénétrables

Entremise

Et voilà, vos joueurs se présenteront à l'entreprise susnommée, iront à l'accueil et demanderont à rencontrer Strater. Si cela vous amuse, il est possible que certains employés qui passent par là fassent les gros yeux en les voyant, qu'un service de sécurité se mette discrètement en place, etc. Mais rien d'agressif, tant que les joueurs se tiennent bien, il ne se passera rien. Et même pour le fun, vous pouvez les faire croiser des enfants qui sortent de la crèche de l'entreprise et qui s'extasient de la présence de « monstres » (cf. « l'arme ultime »).

En revanche, la réceptionniste ne sera visiblement pas du tout perturbée, elle est humaine, charmante et fait son job sans même rien connaître du monde secret. Une fois le nom donné, elle confirmera que M. Strater les attendait et qu'il vient les rejoindre.

Il apparaît assez rapidement, charmant, bien que peu disert, il demandera aux joueurs de bien vouloir le suivre et commencera un voyage en « voiture, hélicoptère, avion, navette spatiale » au choix, d'une durée pas trop grande.



Si on le questionne, il répondra qu'il souhaite que les joueurs rencontrent une autre personne, à la fois pour discuter de l'affaire en cours, mais aussi pour aborder d'autres points et non, il ne sait pas vraiment lesquels. Mais il garantit leur sécurité.

Si les joueurs refusent... il tirera la gueule et proposera aux joueurs d'attendre que la personne vienne à eux, ce qui peut prendre un certain temps. En attendant, il peut offrir un logement, des repas et il peut même proposer une visite de l'entreprise (en l'occurrence, il n'y a rien d'intéressant dans ce qu'il pourrait montrer, une entreprise de « ce que vous voulez » assez banale).

Rendez-vous avec Dieu le père

Bon, finalement arrive la rencontre. C'est un lieu totalement neutre et assez public, ça peut même être dans un restaurant, un centre commercial, on s'en fout tant qu'il y a pas mal de monde autour. En revanche, cela ne peut pas être au cœur même de l'organisation. La personne veut discuter, mais il ne faut pas déconner, ce sont des êtres magiques.



Et donc se présente Monsieur Chadwick. The President himself. Qui est à priori un total inconnu pour les joueurs. Mais il se présentera directement comme le directeur général de la Mc Keenan&Dodge et admettra volontiers son rôle de technomancien.

Autant dire que pour éviter d'éventuellement débordements, le lieu est aussi très protégé par beaucoup d'hommes, qui ne sont pas particulièrement discrets au milieu de la foule.

À vous de voir en fonction de la réaction de vos joueurs comment ça se passe mais Chadwick expliquera ou fera volontiers comprendre qu'en cas de souci, ils se défendront avec le maximum possible et imaginable d'effets magiques (éphémères, pouvoirs magiques et autres machins absolument pas discrets) et qu'il compte sur la foule présente pour qu'on retrouve des images du combat sur Internet dans les dix minutes. C'est d'ailleurs pour cela qu'il ne voulait pas rencontrer directement un grand-père, il a trop peur qu'ils soient suffisamment puissants pour empêcher ceci.

Confessions intimes

Il y a deux points principaux que Chadwick veut aborder dans la discussion, dans un ordre qui dépendra forcément de vos joueurs. Mais il risque de commencer par un petit état des lieux.

Il admet volontiers que la guerre que les dragons lui font actuellement lui cause du tort. Surtout Vorok et Nauru en fait, ou plutôt les hydres et les serpents de mer — je rappelle qu'il ne connaît pas forcément super bien les noms des grands pères — les uns par la bourse qui met à mal ou coule financièrement certaines de ses boîtes, et les autres qui coulent physiquement des bateaux, les détournent, les piratent ou du moins causent de gros problèmes de transport en mer.

On sous-estime souvent les serpents de mers mais il ne faut pas oublier que la majorité du commerce mondial passe par la mer.

Enfin, cerise sur le maquereau, arrache-cœur ultime, Anaphi et ses enfants avec tous les tracassés administratifs qu'ils arrivent à générer. Magicien ou pas, peu de monde aime les redressements fiscaux.

Donc, oui, la puissance de l'entreprise est très diminuée, elle subit de grosses pertes. Mais elle reste puissante et ça va prendre du temps pour la détruire complètement. Et cela sera sale... Et cela a déjà des conséquences : il a été obligé de restructurer l'entreprise, que beaucoup de monde a été mis au chômage et que de plus en plus de technomanciens prennent leur indépendance, quittent la boîte et deviennent ingérables.

À longue échéance, outre le fait qu'il a des inquiétudes (limitées tout de même) pour la survie de sa boîte, il pense que les électrons libres que cela crée va finir par révéler le secret de l'existence des dragons.

Sachant que si jamais son entreprise risque de disparaître, même si une éradication totale ne paraît pas envisageable, il se battra bec et ongle... et il a les moyens de faire à grande échelle. Tout le monde sera perdant, le secret en premier lieu.



Mais lui, à la différence de son prédécesseur ne souhaite pas la disparition des dragons, ni la domination mondiale. Il veut juste faire avancer la science discrètement, dans l'ombre. Il ne voit pas de réelle raison pour que ce soit impossible.

Premier point : Ce qui lui tient le plus à cœur dans cette discussion est d'annoncer aux joueurs ce qu'il compte faire et comment il veut les faire intervenir.

Il souhaiterait que les tensions s'atténuent entre les technomanciens et les dragons. Donc pour leur survie, il souhaiterait rencontrer les Chefs pour trouver un accord à l'amiable, un modus vivendi, une façon de fonctionner ensemble.

Il est parfaitement prêt à faire des concessions : partage de technologie, organisation d'une « police » commune anti-technomanciens «libres» (il a des noms, des adresses, même ceux de certains dragons pas clairs).

Il voudrait mettre en place un protocole pour récupérer des morceaux de dragons ou d'êtres magiques... et non, il n'est pas toujours nécessaire de tuer pour avoir certains éléments, on peut trouver une façon de coopérer pour les éléments qui ne nécessitent pas la mort et un arrangement pour le reste.

Aussi, il aimerait bien que les joueurs transmettent le message et éventuellement organise une rencontre pour en discuter.

Pour le coup, j'en connais certains qui risquent de laisser pendre leur mâchoire bien bas.

Second point : Le second point, évidemment, c'est l'enquête des joueurs.

Soyons francs, cette enquête ne l'intéresse pas. Le fait que les persos soient arrivés à pouvoir envisager de le rencontrer était largement suffisant pour lui. Cela signifiait qu'il n'avait pas affaire à une équipe de bras cassés sans envergure.

Il ne prendra connaissance du dossier que par pure politesse. Mais dès qu'il tombera sur les noms des sociétés impliquées et la liste des filiales concernées, son attitude et son intérêt changeront du tout au tout.

Ce qui pourrait le mieux qualifier son attitude est l'expression «colère froide».

Il demandera quelques explications supplémentaires, des détails sur les ponctions, les modes d'agissement et vérifiera si les perso connaissent le réseau d'entreprises derrière celles qu'ils ont pu découvrir.

Guerre chez les anges

Il expliquera la situation : ces entreprises sont sous le contrôle de Kathleen Mc Keenan. Ensuite il expliquera succinctement la situation actuelle au sein de l'entreprise : sa prise de contrôle, la « scission » que cela a créée, la semi-indépendance de Kathleen et le fait qu'il n'arrive pas encore à l'attaquer frontalement à cause des soutiens qu'elle possède dans l'entreprise (pour les diverses raisons citées dans « Découvertes »), etc. Il insistera aussi beaucoup sur le fait qu'elle était l'ancienne directrice, qu'elle travaillait en étroite collaboration avec un Grand Dragon (non, il ne sait pas lequel, elle gardait jalousement le secret dans un cercle réduit et il ne le sait que par déduction... mais vos joueurs devraient), et que c'est elle qui avait cette politique si agressive envers les dragons et êtres magiques.

Très sincèrement, elle est une des très bonnes raisons qui démontrent l'intérêt d'une coopération. Elle est totalement cintrée, totalement mauvaise, incontrôlable et très puissante. Si jamais elle venait à retrouver son poste de PDG, ce serait une catastrophe pour tout le monde.

Et oui, il est tout à fait d'accord pour aider les joueurs à enquêter sur cette affaire, comme preuve de bonne volonté pour une coopération techno/dragon, bien sûr. Mais



en fait tout bonnement aussi pour faire un coup de pute à Kathleen. En revanche, il demande tout de même un rapport sur les recherches.

Evidemment, c'est à vous de gérer comment se passe la discussion mais dans ce scénario, vous commencez à en avoir l'habitude.

Quelques points de dogme

Juste deux points à rajouter avant que tout le monde ne se sépare, pas nécessaires mais qui pourraient être amusants :

— Chadwick aimerait savoir comment l'organisation des techno est parvenue dans les mains des dragons. Si vos joueurs parlent, donc du scénario E0 de « Découvertes » (ou tout autre méthode que vous avez adaptée pour arriver à ce même résultat si vous avez utilisé la CURE), il dira simplement qu'une telle société n'a jamais existé dans l'organigramme. Il ne sait absolument pas de quoi parlent vos joueurs.

Deux choses paraîtront évidentes. La première est que Chadwick connaît très très bien l'organigramme (il n'a jamais consulté de note, il sait immédiatement ce qui appartient à qui), et la seconde est que cela introduit l'idée d'un intervenant inconnu qui aurait monté les dragons contre les techno. Quelqu'un d'extrêmement bien renseigné tant sur les dragons que sur les techno (en fait, c'est même inquiétant une telle connaissance du réseau techno). A vous de voir comment évolue la discussion.

— Il aimerait savoir si les joueurs ont des informations sur ce qu'il se passe en Italie. Il y aurait quelques technomanciens qui auraient été « jugés » pour procès en sorcellerie. Un procès qui n'était évidemment ni public ni officiel et une sentence en dehors du droit italien. Des gens avec des pouvoirs magiques, religieux et au courant des dragons. Une sorte d'inquisition. Bon, pour l'instant, il n'y aurait pas eu de gros souci, on parle plus d'illuminés (tarés ?) qu'autre chose, mais le côté magique des « Inquisiteurs »... D'où cela sort-il ?

Aux joueurs de voir ce qu'ils veulent révéler sur les êtres divins et leur apparition au sein du Vatican et la discussion qui s'ensuivra, sachant que pour l'instant Chadwick trouve cette histoire d'êtres « divins » incarnés un peu farfelue.

Pour le reste, il demandera un peu de temps pour organiser quelque chose. Il veut aider, mais cela doit être discret. Impossible que le conseil d'administration le soupçonne de bosser avec les dragons... en fait, il souhaite que les tractations restent secrètes, histoire d'arriver au Conseil d'administration un jour, avec le plan complet de la coopération clés en main pour en démontrer tous les avantages... et que notamment Kathleen ne vienne pas y foutre son grain de sel...

Descente aux enfers

Sur le chemin du retour, après l'entrevue avec Chadwick, vos personnages auront tout le temps pour discuter avec Strater... Cela fait sans doute longtemps que vous n'en avez pas entendu parler mais relisez un peu l'extension Politique. Attention, dans la discussion, Strater ne se dévoilera pas entièrement et laissera les pans les plus occultes de sa personne dans le secret le plus total.

Les points importants sont qu'il est favorable à ce plan, se méfie comme de la peste de Kathleen et il apprécie fortement Chadwick.

Méfiance, le mot est faible. Franchement, il la hait. Si les joueurs discutent un peu... oui, il a une haine incommensurable.

En fait, il décrit le comportement de Kathleen et son évolution au fil du temps... et je vous rappelle que c'est un démon, ce qui implique une évolution (parfois brutale lors des changements de phase) du caractère, son obsession de plus en plus grandissante de



laisser le moins de traces d'elle. En gros, il pourrait décrire une personne qui devient atteinte de tocs, une vraie control freak, le tout accompagné par le caractère enjoué d'un démon.

En soit, il faut imaginer qu'il décrit une personne qui ne veut absolument pas qu'on découvre son ADN, tout en masquant ce fait.

Si vos joueurs ont un peu l'habitude, la question de la créature magique devrait se poser... pour l'instant si cela n'est pas venu à l'esprit des techno, c'est tout simplement qu'ils vivent avec et qu'elle a toujours eu un comportement difficile et que les techno sont beaucoup moins au courant des évolutions caractériels des êtres magiques que les féériques par exemple.

Eux, ce qui les intéresse avant tout c'est la bidoche. Et puis, dans leur esprit, il est impossible qu'un être magique puisse passer au travers des mailles du filets de l'entreprise... C'est sans compter avec le pouvoir démoniaque de Kathleen qui lui a permis de passer quelques contrats avec des gens bien placés et qui sont chargés du contrôle génétique des employés. Disons que c'est une des premières choses qu'elle ait fait quand elle a compris sa nature : elle a pris le contrôle d'une personne bien placée qui pourrait analyser son ADN. Elle passe ainsi tous les tests (qui sont tout de même rares à son niveau).

Au demeurant, pour la suite du scénario et en fonction du nombre de vos joueurs, il peut être intéressant que ce ne soit pas un contrat ou que ce n'en soit plus un, si vos joueurs sont trop nombreux, elle ne pourra pas passer de contrat avec eux, or il serait amusant qu'elle puisse.

De tout manière, elle est apte à faire suffisamment peur à un laborantin normal (voire plusieurs) pour qu'il lui obéisse tout de même. La technique de base étant de faire signer le contrat, que la personne liée fasse donc quelques actions « illégales » afin de la piéger. Si on rajoute les capacités naturelles du démon et la puissance de nuisance de Kathleen, il lui est facile de faire en sorte que les gens continuent de bosser pour elle, même lorsque le contrat est terminé.

En soit, le seul véritable contrat qu'elle ne sera jamais prête à laisser tomber, c'est celui passé avec Velkhan.

Si ça titille vos joueurs, et en discutant ensuite avec des féériques très au courant (pas le grillon moyen), la possibilité d'un démon pourrait être émise.

Cela dépend de leur connaissance des pouvoirs d'un démon, mais le pouvoir de pacte apparaissant tôt, il y a de fortes chances qu'ils soient au courant... même s'ils le connaissent mal. Il faut dire que les démons sont rares, et puis surtout pas agréables du tout à fréquenter et peu coopératifs.

Vous trouverez à la fin de ce scénario une copie des pouvoirs du démon issus du site de Beledon et dans la dernière version du guide des créatures magiques.

Bis repetita avec le Conseil

Le nouveau rendez-vous avec Chadwick aura lieu, une semaine, un mois ou un an plus tard.

Cela laissera aux persos le temps d'avertir le Conseil de la proposition de Chadwick. Du moins, s'ils en ont envie. Sachant que si les joueurs avaient choisi de ne pas passer par une réunion du Conseil, celui-ci n'est pas au courant de l'opération. Et pour beaucoup, ça risque de leur faire tout drôle de voir débarquer le gestalt avec les propositions des technomanciens.

Même si certains dragons peuvent être intéressé (Athabaska, Anaphi, Ancyte... les trois A) je vous laisse imaginer la façon dont sera reçue la proposition par des dragons dont la vendetta est un des fondements sociaux.



Enfin, passons, toute cette partie là vous appartient, dépend de votre campagne et de la façon dont vos joueurs sauront présenter (ou pas) l'affaire au Conseil.

Le plan de Chadwick

Lors de l'entrevue avec Chadwick, de nombreuses choses peuvent arriver.

Tout d'abord, Chadwick voudra exposer son plan, tortueux à souhait.

Mais les joueurs pourront aussi faire part de leurs soupçons sur la nature réelle de Kathleen. À priori il en prendra bonne note, s'étonnera sans plus, mais voudra surtout se concentrer sur son plan. Monomaniacal ? Non, patient... mais bon, là l'opération est lancée donc... faut y aller... mais si jamais les joueurs pouvaient obtenir la preuve de leur côté, il leur en serait éternellement reconnaissant.

Revenons-en à ce plan. L'idée est de lancer une sorte d'inspection généralisée sur l'ensemble des filiales de la société. Prétextant la restructuration, la guerre avec les dragons et toutes les autres brouilles actuelles, un petit bilan et des conseils organisationnels deviennent nécessaires. Ainsi qu'une petite inspection de sécurité. Un audit de grande ampleur en quelque sorte.

Et le plus amusant dans l'affaire, c'est que les chargés de l'audit seront vos joueurs.

Et cet audit prendra deux formes : d'une part des réunions et briefings et surtout, des tests de pénétration. Et c'est pour être plus discrets que ces tests seront généralisés à toutes les filiales au courant du secret. Pour rassurer un parano, il est souvent utile de lui faire croire qu'on ne lui en veut pas personnellement mais que tout le monde est logé à la même enseigne.

Ce sera une opération surprise... les entreprises ne sont pas averties et elle aura lieu simultanément dans de nombreux endroits (pas tous, il y en a trop). Ceci dans le but que Kathleen ne soit pas là (sauf par manque de bol). De même, vu ses antécédents avec Chadwick, elle ne sera pas étonnée de faire partie des heureux élus de la première vague, pas mal des sociétés qu'elle chapeaute encore seront concernées (mais pas que).

L'idée est que les personnages forment l'équipe de « Crise et Sécurité » qui se chargera de l'entreprise qui nous intéresse. Ce ne sera pas Arcade, mais le « Blockhaus ».

Alors là, je me permet un petit intermède, vous pouvez parfaitement lancer l'équipe sur Arcade pour découvrir où sont partis les animaux... au « Blockhaus »... mais bon, je trouve que ça fait un peu trop. Il vaudrait qu'ils s'attaquent directement au Blockhaus pour gagner du temps. Cela sera déjà suffisamment difficile d'obtenir toutes les infos, si en plus on doit à chaque fois enquêter dans 36 boîtes. Et pas d'inquiétude, en fait le Blockhaus, s'il est intéressant, n'est pas la fin de la course... il y a encore une autre boîte encore plus secrète, avec des secrets encore plus croustillants et qui elle n'est carrément pas référencée dans les petits papiers de la Mc Keenan & Dodge.

L'audit

Que ceux qui ont eu la joie de vivre un audit lèvent la main !

L'audit ne concernera que les employés au courant de l'existence des dragons et des créatures magiques dans les sociétés qui peuvent toucher à la magie.

Si une société est parfaitement banale et que personne à l'intérieur n'est au courant de l'existence des dragons, il n'y aura pas d'audit en son sein. Cela représente tout de même la grosse majorité des filiales.

En pratique, cela se traduira par des visiteurs qui devront briefier les employés sur la sécurité, l'organisation de cellules psychologiques au sein de la boîte, de réunions à base de powerpoint sur le comportement à adopter en cas de rencontre fortuite avec les êtres magiques, un topo sur les êtres magiques et les dragons...



Des trucs passionnants avec des vrais bouts de dragons dedans et un langage encore plus abscons que d'habitude. Si vous êtes sadiques, les joueurs pourront même organiser des matinées tour de table où chacun raconte ses problèmes et des après midi ateliers où les employés sont chargés d'établir des procédures et de mutualiser dans une réunion à la fin... Je vous laisse organiser la chose, mais si vous avez déjà subi ces interminables réunions d'informations et de cohésion, vous savez comment cela se passe.

Mais c'est sans oublier la partie la plus intéressante : la visite des locaux pour les systèmes de sécurité. Et un test grandeur nature d'une opération d'infiltration et d'une attaque draconique. Plus la simulation d'un hack informatique. Que du bonheur et surtout la possibilité pour vos joueurs de trouver des informations intéressantes qui sinon ne leur seraient pas accessibles.

Dans le cas du Blockhaus, l'équipe qui se chargera de tout cela sera bien évidemment notre gestalt.

Penetration tests

Ces tests d'intrusion se feront de nuit lorsque la société est vide. Et l'équipe attaquante sera une équipe de technomanciens absolument pas au courant de l'origine du gestalt. Celui-ci se bornant à se balader pendant l'opération avec des gyrophares sur la tronche (façon de parler, quoi que...) et écrire des notes en ayant l'air super important. Le parfait inspecteur des travaux finis.

Pour l'infiltration, ce sera au choix de vos joueurs, soit ils essaieront eux-mêmes, soit ce sera un techno fourni par Chadwick... même principe que pour l'attaque.

Autant dire que logiquement cela donnera accès à votre équipe à la totalité de ce qui pourrait être intéressant dans le Blockhaus.

Les dessous sales de l'affaire

Il y a peu de chances que vos joueurs réussissent à tenir tous les rôles pendant l'audit. Et c'est même ce qu'attend Chadwick.

C'est là où ça devient un peu tortueux : les joueurs vont en fait jouer leur rôle véritable, celui d'un gestalt espion utilisant l'équipe CS comme couverture. Bien sûr, le but n'est pas qu'ils se fassent prendre, mais si jamais cela arrive, comme Chadwick ne veut pas être relié au gestalt, il existe une véritable équipe qui était prévue, qui disparaîtra corps et biens et dont on retrouvera les cadavres si jamais l'équipe est découverte (oui, Chadwick est tout à fait capable de faire abattre des innocents pour ses plans... ce qui en dit long sur ce qu'il y a derrière sa façade de sympathie)

Ainsi, en cas de bavure, l'enquête révélera que votre méchant gestalt a profité de l'opération de sécurisation pour tuer et remplacer la véritable équipe. Ce qui permettra au gestalt d'avoir tout le matériel, les brochures, les flyers à leur disposition... de parfaits petits représentants... et qu'ils auront aussi certains accès fournis par Chadwick... cartes magnétiques et code-pass, codes d'alerte... et, encore plus important, les codes capables d'annuler une autodestruction (pas de la lancer) des systèmes informatiques et bombes placées en standard dans ce type de boîte secrète...

Enfin, de quoi contrôler pas mal des sécurités de la boîte si elle est équipée avec le matériel standard fourni aux filiales de la McKeenan&Dodge. Ces codes et ces procédures seront bien sûr changés sous peu, voire sous très peu... Il veut bien faire un cadeau aux joueurs mais pas ouvrir en grand toutes les portes de ses filiales secrètes.

Petite info supplémentaire : Vu la popularité de vos personnages dans votre campagne, il y a de fortes chances que des employés du Blockhaus finissent par les recon-



naitre. Si les joueurs ne prennent pas cela en compte, Chadwick proposera un service de maquillage très performant. Et pas d'inquiétude, les membres de l'équipe d'origine sont relativement ressemblant aux membres du gestalt... en fait, ça fait même partie du complot : vos joueurs les auraient sélectionnés justement à cause de cette ressemblance (après savoir comment ils auraient fait est un autre problème).

Si on doit en arriver là, on retrouvera sur les corps de ces malheureux des indices montrant que c'est l'équipe qui était la cible de vos personnages au vu de la ressemblance et non l'entreprise visitée. En gros, une sorte de catalogue avec un trombinoscope de plusieurs équipes CS, la votre ayant les visages entourés d'un bon rond rouge au feutre avec à côté : « parfait ça colle ! » en annotation. tout cela pour essayer de suggérer que le hasard a bien voulu que l'équipe CS ressemblant le plus à votre gestalt devait inspecter le Blockhaus

Avec tout ça, Chadwick pourra toujours dire que ça s'est passé à l'insu de son plein gré.

Les voies du Seigneur (encore)

Quelles sont les motivations de Chadwick pour se lancer dans une telle aventure ?

En soit, à la base, c'était parce que Kathleen était dans la partie et qu'il aime bien garder un œil sur elle.

Mais quand il a vu le matériel, notamment le kapelmètre dernière génération, il s'est dit que c'était du lourd. Et maintenant, il a peur qu'elle n'ait découvert quelque chose de suffisamment intéressant pour revenir discuter sa place de Directeur Général de la McKeenan&Dodge auprès du conseil d'administration. Il veut absolument savoir ce qu'elle trame et, éventuellement, lui piquer ses découvertes.

Il a appris qu'un Kapelmètre de dernière génération est présent dans les locaux (si les joueurs ne connaissent pas, il fera une description) en glissant qu'éventuellement, si par le plus grand des hasards, cet appareil pouvait définitivement tomber discrètement en panne, vu son prix et la difficulté à construire Kathleen serait bien embêtée (et ça ne serait pas vu d'un bon œil par le conseil d'administration qu'un tel appareil tombe en rade). De même, si jamais un accident « incendiaire » arrivait à l'entreprise, avec peu de morts bien sûr, ce serait embêtant. Et que, si dans cet accident Kathleen venait à disparaître, il la pleurerait beaucoup.

En revanche, il ne faudrait pas que le gestalt révèle sa nature si jamais ce type d'accident arrivait, autrement il aurait beaucoup de mal à faire passer son projet auprès du Conseil d'Administration si des dragons (ou des êtres magiques) venaient à détruire une entreprise de la société ou était responsable de la disparition de Kathleen.



4 | L'audit

Il n'y aura pas de description détaillée de la suite, c'est trop de travail et une équipe de Scales est tellement versatile qu'il sera probablement inutile pour votre partie. Regardons juste quelques éléments, un aperçu des réactions en fonction des circonstances, quelques indications de point d'attaque et basta ! À vous de gérer le reste.

Catégories et psychologie

Il y a une certaine ambiance dans la boîte. Ambiance qui fait que quasiment tout le monde a les mêmes réticences à parler ou à faire des actions hors des clous.

Cette uniformisation des comportements est la conséquence directe du travail de pervers narcissique de Kathleen renforcé par son pouvoir de peur.

Cela a mené à une fragilisation psychologique du personnel et à la création d'une crainte pathologique de la patronne et de ce qu'elle pourrait faire.

Cet état de fait est encore exacerbé pour les éphémères du service de sécurité : ils sont au-delà de la peur, c'est véritablement une panique totale... Même s'ils faisaient quelque chose sous l'effet de la magie, ils rapporteraient à Kathleen. Elle les méprise encore plus que le commun des gens, et s'amuse encore plus à les détruire psychologiquement... D'ailleurs, lors d'un passage sur le divan, il est possible qu'un éphémère décrive le fait que de temps en temps elle s'amuse à les forcer à utiliser leurs pouvoirs... juste pour les voir vieillir et qu'ils se voient vieillir.

Pour simplifier le tout, on va utiliser un système de catégories.

Catégorie 1 : on parle sans réserve, on accepte volontiers de partager les informations ou de fournir le service demandé.

Catégorie 2 : on parle avec réticence, etc.

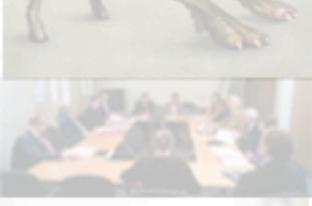
Catégorie 3 : on est carrément sur la réserve. Il faut un peu « bousculer », insister fortement. Mais au final ça passe

Catégorie 4 : on refuse totalement. Les pressions physiques ou psychologiques (en gros on torture, on corrompt, on séduit ou on fait chanter) sont nécessaires. Ou des drogues. Le cat4 a la particularité que normalement les personnes qui y cèdent enterreront le truc sous le tapis : pas de rapport (bon sauf sous la torture, mais si vous en êtes là, ça ne change pas grand-chose, un mec torturé qui revient ou qui devient absent c'est un peu suspect) car c'est une mauvaise action pour en cacher une autre.

Catégorie 5 : non seulement on refuse totalement, mais hormis l'utilisation de magie (don racial, sortilège) il n'y a aucune chance que ça arrive ou qu'on en discute.

Par la suite, on abrègera souvent le mot catégorie en cat pour des raisons de confort de frappe...

Ainsi, concernant les sujets ou actions en cat5, vous pouvez faire n'importe quoi, ils auront toujours plus peur d'elle que de vous... d'où la nécessité d'une action magique.



Seul le « directeur » sort du lot. Pour le coup, c'est véritablement un homme de paille, genre souris apeurée. Il acceptera (en fonction des cat) d'agir, mais à part en cat1, il signalera systématiquement à Kathleen... En revanche, si vous arrivez à le faire agir en cat4 ou 5 (discrètement, pas en le torturant ou en le forçant à agir contre son gré, mais en le séduisant, le corrompant ou le faisant chanter), il planquera ça sous le tapis. Pas vu, pas pris.

La psychologie des employés est un point central du scénario, en fonction des aptitudes de vos joueurs, les moyens d'agir et d'obtenir des infos sur le personnel seront très différents. C'est notamment une des raisons qui rend difficile de faire un scénario à la AD&D pour des personnages entre le niveau 15 et 18.

La différence entre une équipe sans aucune persuasion ou charme, que ce soit par sortilège ou « don magique », des grosses brutes asociales et une équipe qui aurait un membre tel qu'une succube (ou un incubé), un dragon doré ou autre sera vraiment marquée. Donc, encore une fois, à vous de faire en fonction de vos joueurs.

Les joueurs vont vivre au sein de l'entreprise pendant quelques temps. Leur mission est aussi d'évaluer le personnel. Donc il y aura des entretiens, des discussions informelles, des repas pris en commun, des « allonge-toi sur le divan, mon petit, et parle-moi de comment ça va dans ta vie ».

Il est quasiment inévitable que les personnages en viennent à rencontrer Kathleen par inadvertance lors de l'audit. Une Kathleen qui ne sera pas ravie de les voir. C'est même un euphémisme. Elle sait très bien que Chadwick fera son possible pour lui causer des problèmes et qu'il doit trouver cela drôle (ce qui est le cas).

Elle sera, à son habitude, désagréable au possible ou mielleuse selon ses intérêts et sa perception des intervenants.

Le blockhaus

Quelques généralités sur le Blockhaus pour commencer.

- Il est situé dans l'endroit isolé qui vous va bien ! Sachant qu'en fonction de l'isolement du lieu, l'attaque de nuit sera différente. Autant dire que si c'est en pleine ville, ce sera beaucoup plus discret que si le blockhaus n'a pas de voisins à moins de dix kilomètres (pour info, j'ai tendance à préférer l'isolement, ça permet plus d'effets pyrotechniques, et aussi parce que l'équipe dans laquelle je joue est spécialisée dans les attaques au C4 et lance-roquette).
- C'est forcément un ensemble de bâtiments assez grands. Il y a tout de même une ménagerie bien fournie, une salle contenant des cuves d'incubations, une salle contenant les sujets d'expérience, plusieurs bloc de chirurgie, un labo super bien équipé, du matériel etc.
- La sécurité est assurée par des hommes bien entraînés, et quelques Ephémères et si vous le voulez même une équipe de nouveaux-nés. Niveau matériel, c'est du bon, certains gardes ont de l'équipement version magie alchimique (à vous de voir le niveau, mais bon, ça ne s'attaque normalement pas à la légère). Au niveau des codes d'autodestruction (physique et informatiques), des pass et autres codes de

porte, à vous de voir si ils sont encore valables. Normalement vos joueurs auront les codes par défaut... mais bon, Kathleen les a peut-être changé. Les codes personnels sûrement, mais les codes constructeurs pas sûr. Le garde qui accompagne les joueurs sert notamment à ça, ouvrir les portes.

- Normalement l'inspection dure une semaine pleine (ou plus si vous le souhaitez). Et vos joueurs sont censés avoir accès à tout, à toute heure du jour et de la nuit.
- Le personnel est assez nombreux. Des technomanciens bien sûr, des rats de labo en fait, du personnel administratif, des vétérinaires évidemment, des gens pour s'occuper du matos, mais aussi une assez forte proportion d'agents de sécurité. Tout le monde dans l'entreprise est au courant de l'existence des dragons... mais la plupart s'en moque et aucun n'a été réellement confronté directement avec ce monde. Pour eux, les dragons et les créatures magiques sont vus comme des animaux de laboratoire. C'est à peine s'ils ont conscience de la « puissance » du monde souterrain et de l'envergure de la McKeenan. Ils savent que c'est une grosse entreprise mais sans avoir une vision d'ensemble... Le Blockhaus est, il ne faut pas l'oublier, un site totalement secret qui tourne plus ou moins en circuit fermé.
- Il y a beaucoup de matériel de pointe : concernant principalement la microbiologie, génétique, et pleins de trucs.



Mais aussi, en dehors de ce matériel « basique », il y a un engin très spécifique : un magnifique kapelmètre dernière génération, avec un haut degré de sensibilité. Une machine énorme, un peu comme une IRM mais pour y introduire des patients bien plus gros qu'un humain. Comme un éléphant. Il fait 3 fois la taille d'une IRM classique. Ce serait un outil intéressant à voler, mais il fait plusieurs tonnes et nécessite un énorme chantier pour être sorti de son enceinte. Même si de larges couloirs y mènent, il n'est pas accessible facilement (voir plus loin, il est dans une zone interdite).

- Le labo de technomancie est impressionnant, mais on pourrait s'attendre à mieux. Si un personnage a des connaissances en technomancie, cela sera évident. Bon, certes c'est un labo qui ferait baver d'envie le moindre technomancien de base, mais pour la boîte, franchement, ça fait un peu léger. Le fait est que la fabrication de sortilèges n'est la que comme banc d'essai, il ne sert en rien à la recherche.
- Le matériel dédié à la sécurité est pléthorique et de dernier cri. Caméras partout, portes à digicode ou carte magnétique plus quelques raffinements.
- Si votre blockhaus est à l'écart de la civilisation, il y aura des logements dans l'enceinte, sinon juste quelques studios pour pouvoir s'écrouler quand les mecs bossent tard. Et dans ce cas, vos joueurs auront un hôtel pas trop loin à disposition. Ils peuvent bien sûr choisir de réquisitionner les studios, mais ce n'est pas fait pour y vivre longtemps de façon confortable.
- Si le complexe est isolé, on leur fournira une habitation confortable. Il y aura une cantine ouverte 365/24/7 (plus ou moins importante si tout le monde vit là ou pas), une salle de jeu, une crèche... en fait, ça ressemblera assez à un village de



vacances.

- La structure de la boîte est simple, à vous d’imaginer la répartition des bâtiments. La plupart des locaux seront en cat1, même le labo de technomancie. En revanche, la zone chirurgie et incubateurs est en cat3 pour l’accès. Et encore, il faut savoir que si l’accès est donné aux joueurs, il n’y aura pas d’opération en cours. Pour y accéder alors qu’il y a une opération, c’est du cat4.

Je vous rappelle que vos joueurs sont là pour des questions de sécurité, donc s’ils posent trop de question sur ce qu’il se passe, cela sera perçu comme suspect : ils n’ont pas à s’intéresser aux expériences, juste à la sécurité. La salle des prototypes est en cat5 (c’est d’ailleurs là que se trouve le kapelmètre)

- Les employés n’ayant pas accès aux zones en cat3 et plus ne savent pas vraiment ce qu’il s’y passe (administratif, purs technomanciens et sécurité), vaguement des expériences avec des animaux. Seuls les véto et autres scientifiques (en discutant avec eux, on s’apercevra vite que s’ils ont des compétences en technomancie, elles seront très faibles) ont connaissance véritablement de ce qu’il se passe dans ces zones... en parler très vaguement est du cat3, le faire dans des termes moins vague est du cat4, le révéler précisément avec force détails et révélation scientifique est du cat5.

Agenda du scénario

C’est à vos joueurs d’organiser le planning. Cher maître du jeu, il va vous falloir être très souple et faire preuve de beaucoup d’improvisation et de sang froid. Ce n’est vraiment pas un scénario clés en main.



Ils peuvent commencer les visites, voir les réticences et décider de partir sur les entre-tiens, y revenir plus tard, ou inversement, c’est aussi eux qui choisissent le jour (en fait plutôt la nuit) de l’attaque factice. Tout est possible mais il y aura cependant quelques points qui paraissent incontournables.

L’arrivée

Vos joueurs se pointent un beau matin aux portes de l’entreprise. Relative surprise de la réception. « Nous souhaiterions voir le directeur ». Il arrive et demande ce qu’il se passe. L’explication va le mettre Nettement dans l’embarras. « Oui, je ne sais pas, nous n’avons pas été mis au courant. Est-ce que madame MacKeenan est avertie ? »

Bien évidemment, il suffit que les joueurs lui disent d’appeler la Maison Mère pour avoir confirmation. Il reviendra assez contrit et ouvrira les portes aux joueurs tout en signalant que Madame McKeenan est mise au courant.

Les visites

Vos joueurs seront en permanence accompagnés d’un garde (ou une, la sécurité est mixte, je ne suis pas sexiste). Son rôle officiel est de permettre d’ouvrir les portes.



Lorsqu'il sera demandé de visiter les salles « chirurgie et incubateurs », il leur sera opposé un refus ferme... En suivant bien sûr l'idée des cat, en insistant fortement, en montrant l'ensemble des autorisations, en exigeant que le directeur appelle la maison mère, les joueurs finiront par y avoir accès. Toujours en avertissant madame McKeenan. Si vous le souhaitez, et que ce soit possible vous pouvez rendre cela un peu plus difficile et décider qu'il faudra une action de cat4 pour que le directeur ou un garde vous laisse pénétrer « illégalement ».

La visite des salles en cat5 est évidemment impossible. Le directeur aura l'air totalement effrayé, mais refusera. Si les joueurs souhaitent y pénétrer par leurs propres moyens (mission d'infiltration la nuit, influence magique sur le directeur ou le garde devant la porte), je vous laisse seul juge de la difficulté.

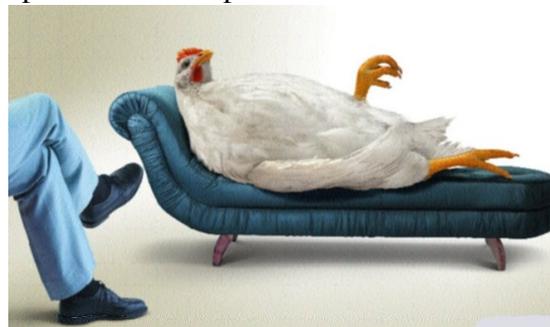
Si l'insistance est très forte et passe par des moyens officiels de l'entreprise, le directeur demandera d'attendre pour régler quelques détails. Et le lendemain, une Kathleen très très énervée arrivera. Elle n'acceptera d'ouvrir les locaux à l'inspection que si les joueurs acceptent de signer un contrat de non divulgation (hé hé !). Et elle restera en permanence à surveiller les joueurs pendant l'inspection.

Si vos joueurs refusent, elle refusera tout accès et se démerdera avec la Maison Mère. Elle arguera que ce n'est pas leurs oignons et, s'ils insistent, les foutra dehors.

Si vous voulez tenter une persuasion magique, pourquoi pas, elle a une volonté de 3. C'est risqué, elle n'est pas stupide et peut parfaitement se rendre compte qu'elle a été assujettie à contre coup.

Les entretiens individuels

Les journées d'information à base de powerpoint, les séances sur le divan... tout ça c'est à vos joueurs de s'organiser. Bien sûr, cela permettra d'avoir le listing des employés. Au demeurant, cela permettra aussi aux joueurs de s'apercevoir qu'un tiers des scientifiques n'est pas dans l'entreprise.

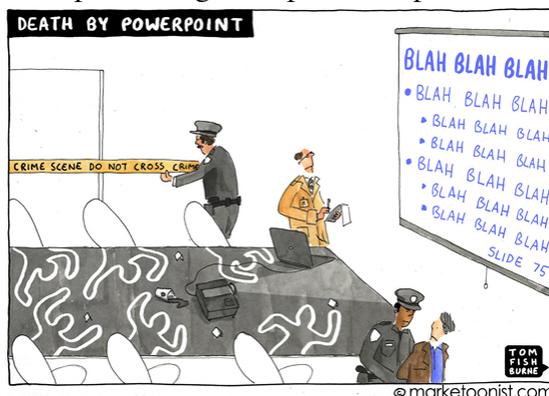


Lors de ces entretiens, il paraîtra clair que personne n'aime Kathleen (il faudra un peu titiller, c'est du cat2 pour qu'ils parlent d'elle... ses surnoms au sein de l'entreprise varient de « la petite salope » à "sale pute" en passant par d'autres choses encore moins plaisantes). Quand elle n'est pas là, l'ambiance est bonne, le salaire est bon, bien sûr certains sujets sont un peu spéciaux (les expériences, ce qu'il y a dans certains endroits... on passe en cat3, 4 ou 5 comme mentionné auparavant) mais globalement, les

conditions de travail et de vie sont bonnes.

Les journées d'informations sur la sécurité

La sécu s'en fout, et le reste du personnel s'en contrefout... mais alors grave. Mais ils sont obligés de participer (ce qui peut être un bon moment par exemple pour affaiblir la sécurité pendant qu'une partie du gestalt part en exploration secrète).



L'attaque

Les locaux seront forcément vides à 90% de personnel, seuls quelques postes clés resteront sur place. Et bien sûr la sécu.

Autant dire que ce sera un moment épique générateur d'un immense bordel. Et surtout, vos joueurs devant jouer le rôle d'observateurs et d'arbitres, ils seront obligés de s'éparpiller dans les bâtiments pour éventuellement jouer leur rôle, et donc auront la possibilité de se retrouver seuls assez facilement. S'ils veulent pirater des ordinateurs, pénétrer dans les lieux interdits, faire des saloperies, c'est le moment idéal.

Pour la méthodologie, voici quelques pistes que vous agrémenterez à votre goût.

Le directeur ne sera prévenu que le matin. C'est lui qui demandera l'évacuation du personnel non indispensable pour la nuit à la fin des horaires de travail. À un moment de la nuit, vous devrez récupérer l'ensemble de l'armement de l'équipe de sécu pour le remplacer par des armes factices (paintball, grenade à plâtre, etc.). Un chef de l'équipe attaquante viendra vérifier. Il ne sera donné que les consignes pour éviter que ça ne dérape et quand jouer le mort. Si vous avez déjà fait un semi-réel, en fait ce sera très ressemblant.

L'idée sera de couper le courant (ne pas oublier qu'il y a un générateur de secours), les communications, virer les caméras et de pénétrer le plus profondément possible à l'intérieur de l'entreprise, pirater le système informatique, voler le plus de matériel possible et d'éviter que quelqu'un ne fasse (symboliquement) péter l'entreprise. Donc vous comprenez bien que si les attaquants réussissent, vous aurez accès aux zones interdites en toute légalité. Si l'attaque échoue, vous pourriez profiter du bordel pour y accéder par vos propres moyens.

L'équipe attaquante est censée représenter une équipe de dragon, une grosse équipe. Donc il y aura des jet-pack pour simuler le vol d'un dragon, des exo-squelettes pour simuler la puissance physique des dragons, éventuellement des sortilèges dont par exemple « dysfonctionnement » (l'équipement des attaquants est immunisé grâce à du négadraco), des armures lourdes, des équipements pour voir dans le noir, des sonars, etc. À vous de voir, mais vos joueurs auront la possibilité de voir une vraie bonne grosse équipe de frappe de la McKeenan&Dodge... et franchement c'est du sérieux. A vous de voir jusqu'à quel point.

Votre gestalt devra d'ailleurs se coordonner avec les attaquants dans la semaine sans



que les membres de l'entreprise ne soient au courant et en respectant la règle du jeu : l'équipe attaquante ne doit pas recevoir d'informations supplémentaires de la part des joueurs.

Pour info, lors de l'annonce au directeur, celui-ci paniquera totalement et avertira Kathleen immédiatement. Elle prendra contact avec vos joueurs à distance en essayant par tous les moyens, en gueulant, en menaçant d'arrêter cette attaque factice de test de résilience sécuritaire... puis elle annoncera sa venue.

A vous de voir si elle arrive avant l'attaque, pendant l'attaque ou après. Mais elle sera absolument furibarde. Et si elle arrive à temps, autant dire qu'elle fera tout son possible pour empêcher les attaquants de gagner et surveillera autant que possible ce qu'il se passe (et cela bien que normalement seuls l'équipe de sécu et le directeur sont censés intervenir... donc si ça amuse vos joueurs, ils pourront lui interdire d'intervenir, mais ils ne pourront pas lui interdire d'être là en observatrice).

N'oubliez pas une chose, vos joueurs seront les arbitres, ils seront donc reliés à distance et pourront communiquer avec les différents intervenants par liaison radio. De même, ils seront équipés de lunettes nocturnes en cas de panne de courant, notamment pour ce qui concerne les morts (fictifs, aucune arme réelle), mais aussi éventuellement pour ouvrir les portes (au lieu de les casser, l'attaquant précisera de quelle façon il compte ouvrir, au joueur de juger si c'est possible et auquel cas ouvrir la porte (très franchement, à moins que vos joueurs ne se prennent trop dans le rôle, les portes devraient s'ouvrir à chaque fois sans trop de difficulté), idem pour ce qui est d'un piratage informatique (bien que les attaquants aient plutôt tendance à voler carrément les ordinateurs).

Ne pas oublier pour les défenseurs qu'une partie de l'équipe de sécu est en repos, mais pas loin. Donc, il y aura la possibilité qu'elle agisse de l'extérieur si l'attaque n'est pas « éclair ». De même, la sécurité pourra alerter la sécurité centrale de la McKeenan... symboliquement en fait, d'abord parce que faire venir une équipe d'aussi loin n'est pas rapide mais si la défense tient suffisamment longtemps, on estimera l'attaque ratée.

Une chose importante, avant que l'attaque n'ait lieu, une partie du matériel des zones interdites sera sortie du bâtiment et emmenée quelque part en véhicule. Ils essaient d'être discrets, mais bon, à vous de voir jusqu'à quel point. C'est à vous de gérer, sachant que la présence ou non de Kathleen va influencer la chose. Elle fait évacuer quelques expériences qu'elle ne voudrait pas que les assaillants voient s'ils arrivaient dans certaines zones.

Les informations de premier niveau

Il y a un certain nombre d'informations que les joueurs pourraient glaner durant la semaine, à eux de déterminer la méthode.

- Le listing des employés et surtout l'absence d'une partie du personnel scientifique notamment... (si jamais en entretiens individuels la question est abordée cat2, mais personne ne sait, ils ne savent pas où ils sont, ne les ont jamais vus, etc.) et à la limite le directeur est le seul à en savoir un peu plus (ils sont à un autre endroit, je sais où, mais je ne sais pas pourquoi, mais c'est du cat5)
- Le listing des animaux... et surtout l'absence de plusieurs animaux. Idem que pour le personnel manquant
- Les rapports d'expériences et d'analyses (sur informatique ou en discutant avec des scientifiques ou des technomanciens). C'est un succès mitigé, les éléments peuvent être utilisés mais sont moins efficaces que des originaux. Pour les technomanciens c'est du cat3 (pour eux c'est juste de la matière première de mauvaise qualité), pour les scientifiques du cat5 il est possible d'avoir une grande partie des

infos si on arrive à les faire parler.

- La salle des incubateurs : vous pouvez vous en douter, cette salle est remplie d'incubateurs et dedans il y a plein de petits organes qui poussent : des foies, des reins, des poumons, de la peau, des cerveaux, des oreilles ou des cœurs... Vous ne verrez pas des mains, des bras ou des têtes qui sont trop complexes. Plus éventuellement certains organes d'apparence bizarres : des cœurs qui semblent en pierre, des trucs qui ressemblent à des embryons d'aile, d'oreilles pointues, des embryons de queues, des organes qui ne semblent pas humains. Les organes seront à différents stades de « pousse ». En fait, il est assez clair que ce sont des organes d'êtres magiques et de dragons qui sont en culture. Pour toute personne qui n'a pas le cœur suffisamment accroché, c'est une vision moyennement agréable.

Second niveau d'informations

Mais c'est de la roupie de sansonnet pour la zone en cat5. On pourrait la décrire comme une grosse ménagerie à côté de blocs de chirurgies, d'un grand four crématoire et du kapelmètre. Et les animaux sont tous en cage.

Et là, c'est l'horreur. Sur chaque animal, il y a des membres « étrangers » qui sont greffés, soit extérieurement, soit intérieurement. En soit, c'est très ressemblant à un labo de vivisection qui utilise les animaux comme cobayes mais en pire. Il y a un singe avec un cerveau supplémentaire greffé au-dessus de sa boîte crânienne ouverte, des porcs qui ont subi des greffes de cœurs, de foie ou de reins à des endroits peu naturels, des souris avec des oreilles pointues sur le dos, un loup avec une double fourrure. Pour d'autres, on a remplacé les yeux, greffé une langue supplémentaire, un cheval avec des excroissances étranges, enfin vous voyez le topo.



L'endroit respire la misère, les animaux sont dans de petites cages et tous semblent totalement malheureux, anémiques, gémissant, certains avec des membres brisés, des aveugles... ils sont tous blessés et muselés car ils essaient de s'arracher les greffes. Ils ont des lacérations, des dents qui tombent, des plaques de poils ou d'écailles disparues, etc.

C'est un endroit où il est difficile de prévoir ce que vont faire vos joueurs. Certaines créatures s'en foutront complètement, mais imaginez comment pourrait réagir un elfe, une dryade, voire un garou, toute créature en lien avec la nature qui se retrouve face à ce cauchemar.

Donc, oui, il faut envisager (en fonction des races) qu'une partie de votre équipe ait très très envie de tout faire exploser, de faire un massacre de tous ces scientifiques qu'ils ont fréquentés pendant plusieurs jours et qu'ils trouvaient sympathiques. Sans parler de Kathleen qui risque d'être dans le coin... Et de tuer ces pauvres bêtes pour abrégé leur souffrance.

Ainsi, il y a un grand risque que votre équipe grille totalement sa couverture. Et que tout parte en sucette.

Les seuls avantages que peuvent avoir vos joueurs dans ce cas là sont l'effet de sur-



prise et le fait que personne en face n'est armé d'arme létale. Le seul danger « extraordinaire » résidera en quelques hommes équipés d'exosquelettes et d'armures. Ils sont puissants (à vous de voir la force que cela apporte et ainsi que la protection) À cela, on peut rajouter les Ephémères (et éventuellement la présence de nouveaux-nés). Encore une fois, c'est à vous de gérer la composition des équipes de sécurité, le nombre d'éphémères qui en font partie, les pouvoirs, etc.

Il vous faudra aussi gérer le moment où aura lieu la découverte. Si c'est pendant l'attaque de sécurité, si c'est pendant une mission d'infiltration, s'ils sont en présence de scientifiques et de gardes et tout un tas d'autres paramètres que vos joueurs adoreront vous rajouter.

Les justifications scientifiques (et de background)

S'ils sont suffisamment bons pour l'investigation et la fouille, les personnages pourront trouver des documents sur les expérimentations. Avec toutes les explications du procédé que je n'ai pas la capacité de décrire.

Mais ne vous laissons pas tout seul devant l'adversité et un scénario qui épuise déjà largement vos capacités et voyons en quelques mots en quoi les expériences consistent.

Il s'avère qu'à partir des cellules souches matures, les scientifiques ont réussi à faire des pousses d'organes (simples).

Le problème est que le taux de réussite de ces pousses n'est pas très bon et que cela demande du bon gros matériel.

Mais, parfois, sans que les scientifiques responsables du projet n'aient encore compris pourquoi, certains des organes qui se développent sont ceux de créatures magiques (idem quand c'est du dragon). Bien sûr, en général les organes « humains » sont balancés au feu, mais les organes magiques sont cultivés avec amour.

Pour l'instant, malgré le grand nombre d'expériences mais cela semble toujours aléatoire...

Ils ont ensuite découvert que ces organes magiques non seulement dépérissaient assez vite avant d'atteindre un stade de maturation convenable, mais qu'en plus ils étaient très pauvres en Mana.

La solution qui fut trouvée fut la greffe sur des animaux possédant des caractéristiques communes avec la créature d'origine de l'organe. Ainsi, les organes non seulement continuent de « pousser » mais en plus, ils se chargent de Mana en pompant sur celle de leur porteur.

Bien sûr, les animaux sont chargés de toutes sortes de produits pour accepter la greffe et cela requiert des soins particuliers, une surveillance constante... ce n'est pas facile et cela demande un haut niveau de compétence.

Ce fut un succès relatif. Certes les animaux dépérissent assez vite et assez horriblement à cause à la fois du traitement mais surtout à cause de la déperdition de Mana qu'ils subissent. Mais finalement tout va pour le mieux dans l'esprit démoniaque de Kathleen car cela permet aux organes de « vieillir » suffisamment pour être utilisables en technomancie. Ils sont de moins bonne qualité que des organes frais, mais en affinant la technologie cela pourrait représenter une réserve infinie d'organes, la fin de la chasse (surtout s'ils arrivent enfin à faire des organes complexes) et la possible élimination des dragons et êtres magiques tout en gardant la possibilité de continuer la technomancie.

Ce projet, s'il arrivait à être mené à son terme, permettrait de donner un gros coup de fouet à la stature de Kathleen au sein de son entreprise.



Pourquoi un kapelmètre ?

S'il est bien un appareil que les technomanciens du monde entier regardent avec envie, c'est le kapelmètre. Et celui-là est hors normes, tant dans ses dimensions que son prix ou ses performances.

Mais pourquoi avec un tel équipement pour des animaux alors que la recherche fondamentale en a si cruellement besoin ?

Simplement car on a besoin de tester les organes régulièrement, connaître quelle est la charge de mana qu'ils accumulent au fil du temps. Il faut aussi étudier la ponction de Mana sur les animaux greffés. Et comme les charges sont faibles, il faut un truc de pointe.

On peut s'étonner que le kapelmètre se trouve au Blockhaus et pas dans la Petite Ferme (vous verrez plus tard). Mais en fait, c'est tout simplement que c'est un matériel trop sensible pour pouvoir le faire disparaître comme ça. Ce n'est pas de la bouffe pour chat ou même un IRM. Et je rappelle que la Petite Ferme est un site totalement noir, même pour la McKeenan & Dodge.

C'est une des faiblesses du système à deux lieux : pour tester les organes produits dans la Petite Ferme, il faut que quelqu'un les amènent au Blockhaus pour les faire passer dans le kapelmètre (d'où les voitures qui consomment, et les quelques rares scientifiques qui font des aller retours).

Quelles conséquences ?

Vos joueurs peuvent péter un câble et toute l'installation ou trouver ça amusant et continuer tranquillement leur rôle d'espion jusqu'à la fin de la semaine.

Ils peuvent balancer les informations à Chadwick ou pas. Ils peuvent ou pas essayer de tuer Kathleen si elle est présente, à eux et à vous de voir.

Le tout c'est qu'à la fin de cette partie, ils aient collectées suffisamment d'informations pour s'apercevoir qu'il y a probablement un second laboratoire. Et lui est complètement hors circuit, même pour les technomanciens.

Un second labo ?

Comment découvrir l'existence de ce second labo et son emplacement ?

Dans un premier temps, étudier les listings du personnel et ceux des animaux. Travail administratif du contrôleur de base. Sinon, il y a le directeur.

Si vous voulez vous pouvez décider que certains membres hauts placés chez les scientifiques y ont fait un tour... pour eux révéler l'existence du labo est du cat3 (pour info, l'existence est du cat3, mais si on commence à parler sécurité ça entre en jeu, ça ne semblera pas suspect... sauf si vous attaquez bille en tête, il faudra que ça paraisse une découverte), mais en fonction de comment ça se passe, aussi bien ils parleront en entretien individuel de la « Grande Ferme » en faisant référence au « Blockhaus » et de l'existence d'une « Petite Ferme ». En revanche, pour qu'ils parlent de ce qu'il s'y passe c'est du cat5.

– Les vétérinaires s'occupant des animaux de la ménagerie (donc ceux qui sont encore en pleine forme et qui sont en attente d'expérimentation) peuvent éventuellement sortir plus souvent que la normale et faire des voyages mystérieux. Les cat seront identiques à celles d'éventuels scientifiques.

– En étudiant les consommations d'essence des véhicules appartenants à la société... certains consommeront plus que les parcours signalés.



– En fait, il y a un défaut au niveau de la gestion (par souci d'économie) : les achats sont faits en commun, que ce soit la bouffe de la cantine, celle des animaux, de certains matériels scientifiques... tout cela en étudiant un peu le bouzin prouve que soit il y a détournement de fric avec fausses factures, soit une partie du tout est redistribué ailleurs.

– Tout autre idée qui vous vient à l'esprit ou qui viendrait à celle de vos joueurs et serait cohérente.

– En revanche, vous ne trouverez aucun plan ou référence à la « Petite Ferme » dans le système informatique. Et je rappelle que le directeur connaît l'existence mais pas la localisation.

Et comment le trouver ?

Il est évident que pour essayer de trouver ce laboratoire, un prérequis essentiel est de connaître ou de soupçonner son existence. Ensuite, tout est affaire de méthode.

– arriver à faire parler quelqu'un qui connaît l'endroit... cf. véto et scientifiques (ce n'est pas ma méthode préférée, je la considère comme optionnelle, mais bon quand il faut il faut, et ça dépend tellement de votre équipe), c'est du cat5. Il existe deux méthodes pour repérer ces scientifiques qui font le trajet : soit vous surveillez activement (et discrètement de préférence) les véhicules, et ensuite en croisant les utilisateurs et les véhicules à surconsommation vous pourrez déduire qui va dans un lieu inconnu. Soit en questionnant le personnel (entretien psycho, papotage à la cantine...).

Ainsi, si vos joueurs demandent si la personne trouve qu'il y a des comportements suspects, des absences sans explications... certains noms peuvent ressortir (« ouais machin, il s'en va tout le temps, il me laisse tout le boulot », « je suis certaine que truc et bidule ont une aventure, ils n'arrêtent pas disparaître on ne sait où », etc.). Ce type d'information relève des cat1 ou cat2, ça dépend un peu du niveau de commérage de la personne avec qui on discute. Et ça rentre dans le cadre d'une discussion sur la sécurité : identifier les comportements suspects, repérer des failles chez les gens qui pourraient être exploitées pour du chantage.

– Arriver à placer des balises GPS sur les véhicules suspects (ceux qui consomment trop de carburant)

– Arriver à suivre ou pister les véhicules qui essaient de se barrer discrètement juste avant l'attaque ou mettre des GPS dessus (ne pas oublier que vos personnages peuvent avoir des alliés dans le coin, c'est par exemple une pratique assez commune qu'utilise mon gestalt... on paye parfois des gens en soutien, en arrière-plan et en surveillance au cas où... ils ne font rien d'autres que surveiller... et le mercenariat est une pratique courante). En l'occurrence et à la différence du cas précédent, ce sera fait à la volée... puisque c'est une réaction impromptue à l'attaque nocturne.

– Repérer et arriver à suivre le veto ou un scientifique qui s'éclipse (soit technologiquement, soit magiquement) et voir ci-dessus comment les identifier.

– Arriver à suivre, baliser ou utiliser un quelconque pouvoir de pistage sur Kathleen... elle ira directement là-bas une fois l'attaque fictive finie.

– Toute autre idée qui vous viendrait à l'esprit.

Après à vos joueurs de partager ce qu'ils ont appris, avec qui ils veulent.

Considérations générales

Examinons une autre piste.

Vous vous rendez compte qu'une attaque brutale est possible à tout moment, le scénario sera évidemment plus court en fonction de la réussite de cette attaque mais les



indications ne vont pas disparaître pour autant.

Au lieu de discuter avec les gens, il est possible de les torturer au milieu des cadavres et de piller les ordinateurs dans les décombres. Cela change complètement l'optique du scénario qui devient bien plus grobill mais pourquoi pas.

Il est par exemple possible et bien trouvé d'utiliser la force brute au moment de l'attaque fictive. C'est probablement à ce moment où mon gestalt, composé majoritairement de mecs violents, plastiqueraient discrètement la zone, ferait tout péter le moment propice et terminerait tout le monde à la main et à l'arme automatique. Ils seraient bien trop instables pour jouer le rôle du gentil inspecteur plus longtemps. Mais d'autres ont des getalts plus peace and love...

Dans ce cas d'un éventuel passage en brute force après être entré en espion dans la société, se pose la question de l'armement. Bien évidemment, lors de l'inspection vos joueurs ne sont pas censés être armés. En revanche, ils pourraient n'être vérifiés que la première fois à l'entrée. S'ils s'entendent bien avec les gardes, dans la semaine, ils pourraient avoir la possibilité de récupérer de l'équipement discret et juste faire un coucou de la main en revenant. C'est une option un peu tirée par les cheveux mais à vous de juger si c'est faisable, logique ou pratique pour votre scénario.

Une autre option peut être plus envisageable. Il y a beaucoup d'explosifs dans les sous-sols de l'entreprise (justement en cas d'attaque pour éliminer les preuves). Ces explosifs sont récupérables... il suffit d'avoir un de vos personnages qui sache les manier et qui puisse avoir l'opportunité de le faire. Pour le reste de l'armement, ils peuvent récupérer les armes de la sécurité avant l'attaque fictive.

Ils peuvent aussi se présenter avec de grosses valises qu'ils refuseront d'ouvrir, prétextant du matériel « secret défense » pour l'enquête. La seule personne qui n'acceptera en aucun cas cet état de fait, c'est Kathleen. Elle exigera de voir l'intérieur des caisses ou demandera aux joueurs de partir. Le moment de son arrivée dans le scénario peut être très important.

Il y a aussi la possibilité d'avoir des alliés à l'extérieur, qui n'attendent qu'un mot d'ordre de vos joueurs pour lancer une attaque et fournir de l'équipement (je rappelle qu'à la base, les joueurs sont connus et réputés... trouver des créatures magiques prêtes à bosser pour eux n'est pas la mère à boire)

Si vos joueurs sont « fins », vous avez bien sûr la possibilité (et éventuellement l'obligation) d'avoir quelques membres du personnel avec des failles comme une addiction, des coucheries entre collègues, un appât du gain... Si vos joueurs le découvrent, ils pourront avoir quelques infos supplémentaires mais cela rajoute des difficultés à la gestion du scénario. Il faut voir que ces failles qui peuvent être anodines peuvent prendre des proportions assez grandes chez les perso : ils ont peur que Kathleen ne les découvre, ne les utilise ou s'amuse à les utiliser juste pour faire chier. Et ils ont raison.

En revanche le directeur a bien trop peur de Kathleen pour avoir ce genre de faiblesse. La seule chose qui pourrait marcher en cat4 avec lui (hormis la torture) serait qu'on lui propose une relocalisation dans une autre filiale de la société (et ainsi ne plus être aux ordres de Kathleen)

5 | La Petite Ferme

Non, il n'y a pas de connotations



Petit avertissement dont vous commencez à avoir l'habitude dans ce scénario : dans ce qui suit, rien ne sera clé en main.

Pas de description de la « Petite Ferme », pas de scénario linéaire bien construit, juste quelques indications. À vous de gérer.

De toute manière c'est très basique. Cela consiste tout bonnement à attaquer un ou des bâtiments, ce qui, si votre gestalt a une certaine expérience dans le monde draconique, ne sera une première ni pour vous, ni pour eux. En plus, c'est vous qui connaissez le mieux leur style (attaque en force, infiltration,...)

Il n'y a véritablement qu'une seule considération à prendre en jeu : comment s'est terminée la partie précédente ?

Si c'est en pim pam boum, ça tire de tous les côtés, l'implication du gestalt est révélée (et donc du monde draconique) : tout le monde est sur le pied de guerre. Attaquer la Petite Ferme exige d'agir un peu dans la précipitation, Kathleen va très vite fermer la Petite Ferme, quasiment en moins de deux jours et ensuite elle éradiquera (voire même vitrifiera) le site.

Si c'est boum, ça explose, mais la possibilité d'un accident est assez solide : tout le monde sur le pied de guerre, mais seulement pour un temps. Au bout d'une grosse semaine, ça commence à se détendre. Kathleen envisage de déménager la Petite Ferme dans le mois, faire ça bien et petit à petit.

Pas de boum, ni de pim, vos persos ont gardé leur couverture de bout en bout : une tension pendant la première semaine... puis retour à la normale. Il n'y a pas de déménagement prévu. Vos joueurs auront tout le temps voulu pour observer à distance et faire des plans.

Qu'est-ce qu'il y a dans cette Petite Ferme ?

Pas grand-chose. Non, je rigole.

Déjà il n'y a aucun nouveau-né. Ce point là est non négociable !

Il y a bien sûr des labos, une salle de chirurgie, de la sécurité (de pointe, les gardes sont plus balèzes qu'au « blockhaus », avec plus d'Ephémères). Et surtout, il y a 4 animaleries et une salle d'incubation.

Une des animalerie est très classique, avec des animaux classiques. Ils sont en attente d'expérimentation.



Une autre est similaire à celle du blockhaus : des animaux avec des greffes. La grande différence étant l'ambiance : ces animaux pètent le feu, il peut y avoir quelques écailles dessus, de petites altérations minimales du physique comme des apparitions de traits draconiens... mais seigneur, ils sont en pleine forme. Ils sont même super agités, super agressifs.

La troisième animalerie est d'une toute nouvelle version : les animaux sont dans des cages très renforcées. Et ils ont acquis énormément de traits draconiens : pelage remplacé par des écailles (partiellement ou totalement), des ailes, des griffes surdimensionnées, des mâchoires du même acabit, des yeux de serpent, des souris de 1 kg, des chats de 20 kg (en gros, quasiment tous ces animaux ont l'air « énormes »... en fait, ils ressemblent à un mélange entre leur forme basique et celle d'un dragon. Et ce n'est plus de l'agressivité qu'ils ont, c'est carrément de la furie. En revanche, ils ne semblent pas avoir de greffe.

Autant dire que l'ambiance dans cette ménagerie est un peu spéciale. Si vos joueurs y entrent, ce sera la folie... ils ressentiront, même sans pouvoir spécifique, une volonté de tuer absolument démente.

Et pour finir, une quatrième ménagerie : les animaux ressemblent en tous points à ceux de la ménagerie précédente (mélange animal/dragon). Sauf que c'est extrêmement calme, voire apathique. Et si les joueurs observent un peu, ce qui ne devrait pas être difficile s'ils ont un peu de temps, chacun de ces animaux possède à l'arrière de la nuque un implant technologique. Mais un beau, vraiment. Pas du bidouillage avec des fils qui sortent de tous les côtés, mais un bel implant chromé.

La salle d'incubation contient plein de cuves, toutes uniquement remplies d'organes de dragons, d'organes assez gros en fait... (pour la description, les organes sont similaires à ce qu'on a pu trouver précédemment, juste des trucs simples, pas de têtes ou de bras).

Que se passe-t-il dans cette « Petite Ferme » ?

En soit, c'est très simple, Kathleen joue un jeu très dangereux mais qui peut être très profitable.

Elle a récupéré au fil du temps tout ce qu'elle a pu du Dragon Céleste lui-même (du moins d'avant ses soucis, ceux qui sont apparus après s'être pris dans la gueule un missile plein de produits made in Athabaska). Entre les rencontres, la coopération pour les nouveaux-nés, elle a un stock non négligeable de cellules de l'Ancêtre. Et elle a reproduit la même expérience que dans le « Blockhaus ».

Il s'est avéré que la phase « incubateur » se passe très bien. Il y a un taux de réussite beaucoup plus important que pour les descendants du dragon, ça pousse mieux, ça pousse en meilleure forme, etc.

En revanche, lors de la phase d'implantation, elle a eu la surprise de découvrir que les greffons « infectaient » les porteurs, les transformant peu à peu en un étrange mélange. Bien sûr, le taux de « réussite » a drastiquement fondu, mais certaines des bestioles ont survécu (avec un traitement lourd tout de même), permettant à certains animaux de développer des caractéristiques proprement draconiques.

Malheureusement, à chaque fois, cela a eu des conséquences sur le comportement de ces animaux : cela les transforme en de véritables furies meurtrières. De puissantes furies. Elle a perdu pas mal des employés au début de son expérimentation (en même temps, ce n'est pas un problème pour elle).

Voici comment cela se passe : on cultive un greffon, puis vient le moment de l'implantation. A partir de là, certains animaux dépérissent à très très grande vitesse et meurt dans l'heure qui suit, d'autres survivent. Certains de ses survivants dépérissent

lentement et finissent par mourir alors que le greffon se porte bien (même cas que dans le blockhaus), d'autres pètent le feu et c'est le greffon qui dépérit. Ces animaux commencent à subir « l'infection » par les cellules du Céleste. Le jour où le greffon n'est plus viable, il tombe tout seul... certains animaux meurent brutalement à ce moment, d'autres continuent à prospérer et à évoluer (le caractère ne fait qu'empirer). Ensuite, malheureusement, même ces animaux finissent par mourir assez vite (à vous de voir ce que vous entendez par « assez vite », cela peut être deux ou trois ans, ou quelques mois).

Les chimères

Ceci étant, elle s'est retrouvée avec quelques « chimères » (oui, c'est le petit nom qu'elle leur donne) incontrôlables sur les bras.



Donc, elle a ressorti un vieux projet de la McKeenan & Dodge : des tentatives de contrôle de l'esprit par le biais de la technologie. Elle a un peu perfectionné le machin et est capable maintenant de « calmer » les furies.

Rien de vraiment génial, ni sûr, c'est un peu du switch off/on, soit on a un animal assez apathique, soit une bête fauve, pas d'intermédiaire.

Mais en état apathique, la bestiole reste capable de suivre quelques ordres simples, suis-moi, assis, debout, coucher, garde, attaque.

On va s'intéresser à « attaque » et « garde ». Notamment si vous souhaitez inclure certaines de ces bestioles dans le système de sécurité de la boîte.

Le mode attaque : très simple, on désigne une cible, on coupe le switch et la bestiole foncera pour défoncer la cible. Le petit souci c'est qu'une fois la cible défoncée la bestiole s'attaquera à n'importe qui. Deux solutions, on l'abat ou on réactive le switch. La seconde aura pour effet de calmer immédiatement la chimère.

Le mode garde : un peu plus complexe. On place la bestiole à un endroit et elle attend. Sans plus. Là intervient la technologie. Tous les implants ont un mode « manuel », mais aussi un mode wifi, radio (ou équivalent), et parfois ces implants sont couplés avec un détecteur de mouvement.

Ainsi, en mode garde, on place la bestiole et on active le détecteur de mouvement. Si le détecteur réagit, le switch basculera selon deux conditions : soit il est activé à distance par un opérateur, soit c'est directement le détecteur de mouvement qui agira en autonome. Une fois qu'il n'y a plus de mouvement, soit l'opérateur repasse en mode apathique, soit le détecteur de mouvement est capable de le faire lui-même (autant dire que si la bestiole était en train de cavalier dans la nature, cette bascule n'aurait jamais lieu, mais dans un lieu clos ça marche pas mal).

Le détecteur de mouvements, c'est bien mais vous pouvez équiper les animaux de n'importe quel équipement : caméra, micro et tout ce que vous voulez, la technologie



fait maintenant de l'équipement assez petit pour s'accrocher même à un collier de chat.

Chimères et sécurité

Comment protéger le personnel des chimères ? Perdre quelques personnes n'est pas un problème pour Kathleen mais les volontaires pour s'en charger commençaient à être peu nombreux.

Tous les gardiens ont donc reçu un boîtier permettant d'agir sur le switch à distance. Ainsi que les employés amenés à côtoyer les chimères de près. Ce qui n'est pas le cas de beaucoup des autres employés... Ce boîtier est un signe de promotion dans la petite ferme.

Ceux qui n'en ont pas circulent dans les locaux avec la peur au ventre, surtout quand ils croisent une chimère en « garde » toute seule à un endroit... Chimère avec un système automatique ou gérée par quelqu'un ? Suis-je bien identifié ? Ça flippe sévère dans la Petite Ferme (ce qui fait beaucoup rigoler Kathleen).

Raison supplémentaire de flipper un peu : bien sûr, le système à distance est piratable... c'est difficile voire très difficile mais pas impossible.

Tous aux abris !

Kathleen a mis au point un système de sécurité un peu particulier, elle appelle ça le mode « tous aux abris ». Elle a la possibilité de rendre les animaux moins apathiques... Les chimères reçoivent des petites décharges électriques par le biais de l'implant, ce qui fait que les animaux bougent, se baladent dans le complexe tout en restant apathiques. Donc, en mode « tous aux abris », la consigne est que tous les employés doivent se réfugier dans un coin (le placard à balais, les chambres, etc.) et on lance les animaux dans le bâtiment. Ils arpentent aléatoirement, principalement dans les couloirs sauf s'ils trouvent une porte ouverte. Mais ce sont de gros légumes amorphes.

Le poste de sécurité est équipé d'une régie apte à suivre tous les déplacements et capable de déclencher le mode « agressif ». Mais aussi, en mode autonome parfois, c'est plus drôle.

La première fois où elle a essayé de répartir les bestioles en autonome, elle a malencontreusement perdu quelques employés qui n'avaient pas réussi à trouver d'abri. Mais le test s'est montré parfaitement concluant. Dès qu'une chimère croisait quelqu'un, elle tentait de le dévorer ! Une autre chimère aussi d'ailleurs.

Depuis, les systèmes ont été améliorés, les implants se reconnaissent entre eux, ils s'ignorent et se reconnaissent. Deux chimères apathiques peuvent à présent se croiser sans s'attaquer.

Le petit défaut, c'est que si un troisième intervenant est dans le coin quand deux bestioles le repèrent, les deux deviennent folles et bouffent tout ce qui traîne. Si elles attaquent en premier le troisième intervenant et le réduisent en charpie, ça switch assez vite. En revanche, il y a possibilité que les deux animaux s'attaquent d'abord l'un l'autre (vous pouvez bien sûr, si la situation se présente, mettre un petit jet de dé en jeu pour savoir qui attaque qui).

Depuis, les tests se passent mieux, le système s'est amélioré et les employés aussi. La dernière perte d'un employé date d'assez longtemps, et les « caissons de survie » installés à divers endroits stratégiques se sont révélés assez efficaces (en gros, de grosses boîtes opaques qui contiennent deux personnes, installées dans certains endroits, histoire de permettre aux « retardataires » de trouver refuge). Les employés ne sont pas assez joueurs au goût de Kathleen !



Un peu de technique

Les animaux prennent tous +2 dans les caractéristiques physiques (toutes les caractéristiques physiques) ainsi qu'une armure de +3. Ils gagnent tous +1 dans les pouvoirs « mâchoire, griffe, corne, queue » (et à la limite +2 pour les gros animaux déjà équipés). Ils acquièrent tous de 1 à 3 immunités physiques (feu, froid, poison, électricité, besoin de respirer, pression, vide, etc.) en fonction de l'ancienneté de leur « infection ».

Ils deviennent immunisés à toutes les attaques mentales, gagnent une combativité de +3 (pas le pouvoir, ils ont juste une hyper-agressivité) et ont une chance sur 5 de gagner un souffle ou un poison à 1 (sonique, feu, électricité, froid, somnifère, poison...etc.

Pour ceux déjà venimeux, la virulence de leur poison augmente de 2 en plus d'un souffle éventuel.

Ils ont aussi une chance sur 5 de gagner des ailes ainsi qu'une queue, donnant accès aux pouvoirs de vol à 1 ou queue à 1. Ceux déjà équipés voient leur « pouvoir inné » gagner +2.

Pour voir les caractéristiques de base des animaux cf. la section téléchargement du site : Animalerie.)

Oui, certains gros animaux vont devenir des terreurs.

Les organes prélevés pour une utilisation « technomancienne » ne fonctionnent pas très bien. Si les organes issus du Céleste sont bien plus chargés en Mana que ceux issus d'autres souches, les résultats obtenus sont totalement imprévisibles. On fait un sort, et pouf ! il se passe un autre sort ou ça explose direct, ou ça fait fondre tout le matériel. Ce n'est clairement pas au point et personne ne sait encore pourquoi. C'est un domaine où la recherche est des plus actives et soutenue par Kathleen.

La petite histoire

Donc oui, Kathleen a pris le risque : elle expérimente directement à partir des cellules du Céleste. Tout ça en grand secret. Le principe des chimères n'est en fait pas si éloignés que ça des « Envoyés du Céleste » (cf. Découvertes) ou des Éphémères. Cette expérimentation confirme le fonctionnement « génétique » des dragons : ils se comportent comme des parasites génétiques, infectant et modifiant le génome récepteur. Et là, l'agent infectieux vient directement du Céleste, pour vous dire comment c'est virulent !

En fait, la méthode est très proche de celle utilisée par le Céleste pour ses « agents spéciaux » mais avec quelques variations dues à des méthodes employées différentes et à des expérimentateurs différents.

Ainsi, dans le cas présent, les animaux ne se transformeront pas en dragon sur le long terme, ils mourront. Cette méthode a bien sûr été testée sur des humains, des dragons et des êtres magiques (on parle de Kathleen, donc un démon, niveaux conscience et culpabilité on repassera), le souci est que cela détruit irrémédiablement les fonctions cognitives, donc ce n'est pas très intéressant.

Quels sont les buts de Kathleen ?

Les chimères seront probablement un système qu'elle proposera à la M&D. Pour l'instant, elles sont encore en phase de test, mais c'est très prometteur. Bien sûr, le côté « imprévisible » des chimères et les transformations trop visibles posent encore quelques soucis mais elle se dit que pour certains sites, elles pourraient faire l'affaire en tant que bon complément aux Éphémères. Pour elle, c'est une parfaite réussite !



Les organes : à l'heure actuelle, le comportement des sorts est bien trop imprévisible pour pouvoir envisager d'en faire quelque chose. Mais ce serait une révolution si on arrivait à régler ces désagrément. La culture d'organes est une solution d'avenir, bien plus prometteuse et immensément moins coûteuse que la chasse aux dragons « classiques » ou aux êtres magiques. Ces expérimentations sont donc tout en haut de la liste des priorités.

Le Céleste : il constitue le principal frein au développement final des Chimères. Il va falloir qu'elle trouve une histoire pour en expliquer l'origine et surtout une combine pour que le Céleste ne se pose pas trop de questions.

L'expérimentation en général en dehors des chimères et des organes, elle trouve aussi un intérêt purement scientifique à la chose. Cela lui permet de comprendre la génétique draconique et essayer dans l'avenir d'en tirer d'autres applications notamment dans les domaines médical et militaire, et puis aussi, ce qui n'est pas négligeable, cela lui permet de travailler sur des méthodes pour tuer le Céleste (sans résultat probant jusqu'à présent). Avec un allié de ce poids, il faut toujours être prudent et avoir un coup d'avance.

Les retombées générales dans le background

Tout dépendra de ce que découvriront les joueurs et de ce qu'ils révéleront. En dehors d'une chose...

Et cette chose, c'est le Céleste. En effet, malgré toutes ses précautions et ce que Kathleen croit, le Céleste est parfaitement au courant des Chimères. Et il ne s'en fout absolument pas, il est très intéressé, surtout maintenant qu'il est lui-même malade. Autant le dire tout de suite, secrètement, il a au moins un agent très bien placé dans l'entourage immédiat de Kathleen et il connaît absolument tout de ses expérimentations.

Mais comment est-il au courant ? Alors non, il n'a pas d'abord placé un agent, Kathleen était trop insignifiante pour qu'il s'emmerde à ça. En revanche, un jour il a perçu une « extension » de lui-même, c'était la première véritable Chimère.

À partir de là, il a essayé de prendre possession de l'esprit de son extension (cf. le pouvoir des Hydres et le rapport avec ses agents spéciaux) et ce fut un échec. Le cerveau était dans un tel état que c'était impossible.

Il a donc œuvré pour avoir des agents dans l'organisation de Kathleen et, n'étant pas la moitié d'un imbécile, il a réussi. Au début, il a laissé mûrir le projet mais, depuis qu'il est malade, il espère que les expérimentations de Kathleen vont lui en apprendre plus sur son état et éventuellement lui donner des idées pour guérir.

Si, pour l'instant, il n'intervient pas dans cette affaire, le jour où Kathleen approchera d'une méthode pour lui nuire, ce ne sera plus pareil et elle risquera assez vite de se faire dévorer.

Quoi qu'il en soit, que les joueurs révèlent les infos ou pas, le Céleste ne changera en rien son approche. C'est un grand dragon, un vrai. Il a le temps de son côté.

Les autres points dépendront de ce que vos joueurs voudront bien révéler, du background que vous avez développé et qui est plus ou moins éloigné de la ligne « officielle » du site. Voici néanmoins quelques pistes.

Chadwick : les expériences l'intéressent au plus au point. D'un point de vue strictement pratique, cela pourrait tout à fait compléter sa demande de conciliation avec les dragons : plus besoin de tuer du dragon pour faire de la technomancie. Donc d'un point



de vue espionnage industriel ce serait le jackpot. Politiquement, ce serait un peu plus difficile, mais de base comme de toute manière ça ne part très bien...

De plus, toute cette opération va dans son sens. Lorsqu'un technomancien agit sans contrôle, c'est un danger pour tous. Et les résultats obtenus par l'équipe sont la preuve que lors d'une coopération dragons-technomanciens, on obtient des résultats qu'indépendamment ni l'un ni l'autre n'auraient obtenus.

Tout cela plaide pour l'instauration d'une « police commune ».

Par rapport à la Mc Keenan&Dodge, ce serait politiquement assez intéressant. Le fait que Kathleen ait un site noir ne passerait pas très bien avec le Conseil d'administration. Ensuite, cela démontre ses relations avec le Céleste. Non pas que personne ne s'en doute, mais cela montre surtout un niveau d'implication avec le Céleste qui peut générer plusieurs inquiétudes : une peur que le projet Chimère fasse que le Céleste perçoive les technomanciens comme un réel danger. Si avec les dragons en général ils s'en foutent un peu, ils ont bien conscience que le Céleste ne joue pas le même scénario, lui la Terre il peut réellement la détruire, le secret il s'en fout un peu et il pourrait faire personnellement une descente sur l'entreprise histoire de remettre les pendules à l'heure.

L'alternative n'étant pas plus réjouissante avec un Dragon Céleste qui chercherait à prendre le contrôle de la Mc Keenan & Dodge. Disons que d'un point de vue politique, toutes ces révélations mettraient Kathleen dans un grand embarras puisqu'elle aurait donné un point d'accès à l'entreprise pour le Céleste.

Anaphi : pour lui c'est le gros lot. Les recherches concernant l'homo-draconicus qu'il entreprend depuis des millénaires (et même millions d'années) pourraient faire un bond énorme. Kathleen a plus ou moins réussi avec les Chimères ce que lui souhaite avec les humains... seuls quelques petits soucis concernant l'intellect et la durée de vie poseraient un problème pour la création d'une race métis dragon/humain. Donc Anaphi serait prêt à tout pour récupérer les données des expériences. Avec en plus une certaine satisfaction personnelle du fait que ses premières expériences de « mélange » était déjà à l'époque sur la bonne voie (les cellules du Céleste). La maladie et la destruction des Récolteuses ne sont qu'un accident de parcours, on n'a jamais rien sans rien. De plus le système de contrôle mental technologique lui plairait aussi assez. Une population que l'on pourrait ainsi « gérer » serait le gage d'une paix certaine et d'une obéissance sans faille.

Ancyte : Catastrophe ! Pour lui, les expériences menées avec les Chimères lui rappellent de très mauvais souvenirs. Il se revoit tout jeune en train de faire mumuse de la même manière et créer involontairement la maladie destructrice responsable de la disparition de beaucoup d'espèces (dont les Récolteuses). Je rappelle que c'est lui qui se croit responsable, alors que c'est Anaphi qui est le véritable coupable. Il n'aurait qu'un seul but, enterrer les expériences de Kathleen au fond d'un très grand trou. Et leur instigatrice avec !

Athabaska : les Chimères seraient de parfaits sujets d'étude de la génétique du Céleste, grâce auxquels il pourrait peut-être enfin créer une arme pour abattre son père. Autant dire qu'il ferait beaucoup de choses pour récupérer les résultats d'expérience et surtout des échantillons.

Maera serait bien contente de disposer elle aussi d'une arme potentielle pour attaquer le Céleste. En revanche, il est bien possible que vue ses compétences techniques, elle cherche plutôt à embaucher Kathleen pour faire le boulot.



Jichin serait parfaitement outré que l'on fasse des expériences sur le Céleste. Autant dire qu'il se moque assez des résultats d'expérience, l'expérience en elle-même est un affront, un déshonneur. Kathleen deviendrait une cible prioritaire et par extension les technomanciens encore un peu plus. Ainsi que les êtres magiques. Déjà qu'il ne les aime pas beaucoup, le comportement de Kathleen – qui n'est après tout qu'une créature magique – est la preuve de leur fourberie et manque d'honneur.

Quetzalcoatl trouvera ça intéressant, mais sans plus. Il a des connaissances suffisantes en biologie, génétique et hybridation pour se rendre compte de la difficulté. Mais surtout, il a conscience qu'il manque un élément important dans les expériences avec les Chimères : le Mana. Il pense que cette expérience coupe notamment la Chimère de son rapport au Mana « naturel » de la planète et qu'elles n'ont pas vraiment moyen de compenser (ce qui explique en partie la « folie » des Chimères qui n'ont aucune autre source naturelle, telle que peuvent l'avoir les dragons qui génèrent leur propre Mana).

Pour le reste des dragons : ben ça ne change pas grand-chose. Bien sûr les expériences sont toujours intéressantes à avoir, mais le statut des technomanciens ne va pas changer grand-chose. A la limite, seul Ancyte pourrait voir d'un bon œil une coopération dragon-techno et avoir la volonté d'une « police commune ». Mais véritablement ce serait le seul qui verrait cela comme une opportunité et pas comme une obligation.

Conclusion

De nombreuses choses peuvent être différentes en fonction du développement propre à votre monde. Ce scénario peut être joué de bien des façons, très linéaire, ou juste balancer les perso dans le merdier et les laisser mener la barque.

Démon

Suivant la vision éclairée de sire Beledon

Pays d'origine : Les démons sont présents dans toutes les cultures.

Autres appellations : À la différence des démons mineurs, les démons ont un nom (vrai nom) qui leur est propre. Il sera généralement découvert à la phase de la Transformation.

Description : Chaque démon étant unique, tous ont des apparences différentes, elles sont en rapport avec leur domaine de prédilection (violence, luxure, paresse,...).

Caractère : Voir les compléments mais toujours malveillant

Milieu naturel : Tout lieu apparenté à l'enfer de sa culture d'origine, se matérialisant souvent comme un milieu souterrain, empli de feu et de lave.

Pouvoirs innés : Il s'agit d'une version moyen orientale et occidentale du démon, d'autres pouvoirs peuvent exister

Phase du frémissement : Peur 1.

Phase de la connaissance : Peur 2, Immunité (feu).

Phase du voyage : Peur 3, Immunité (feu), Régénération 1.

Phase de la transformation : Peur 4, Immunité (feu), Régénération 2, Majoration (caractéristique au choix) 1.

Phase d'identité : Peur 5, Immunité (feu), Régénération 3, Majoration (caractéristique au choix) 2, Polymorphie (démoniaque) 1.

Phase de la nature : Peur 6, Immunité (feu), Régénération 4, Majoration (caractéristique au choix) 3, Polymorphie (démoniaque) 2, Carapace 1.

Phase de la légende : Peur 7, Immunité (feu), Régénération 5, Majoration (caractéristique au choix) 4, Polymorphie (démoniaque) 3, Carapace 2, Divination 1.

Pouvoir unique (Contrat) : permet de forcer quelqu'un à respecter les termes d'un contrat, écrit ou verbal qu'il a accepté. Une personne par phase peut contracter avec le Démon.

Complément : Une des fortes caractéristiques des démons c'est leur caractère. Ils sont manipulateurs, narcissiques, imbus d'eux-mêmes, jaloux, dominateurs. En gros on pourrait tout à fait les classer dans la catégorie des manipulateurs pervers narcissiques. Après, cela peut s'exprimer de différentes façons en fonction de leur penchant pervers : les violents ne s'expriment pas de la même façon que les sexuels ou les gourmands.

De même ils n'aiment pas trop l'opposition, cela est plutôt un challenge pour eux. Et quand ils ont quelqu'un dans le pif, ils auront tendance à ne pas s'arrêter jusqu'à détruire psychologiquement la personne.

Un autre trait, ils s'écrasent devant plus fort qu'eux. S'ils estiment n'avoir aucune chance, ils abandonnent. Auquel cas, ils auront un comportement plutôt obséquieux, lèche-cul et autre bassesse... éventuellement prêts à attendre patiemment jusqu'à avoir un « point d'appui » pour laisser s'exprimer leur caractère malveillant.