

Un inconnu vous couvre de cadeaux bizarres, mais est-ce désintéressé ?

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers d'*Interface Zéro : 2.0* pour l'édition *Adventure*.

L'histoire se déroule dans la ville où habitent les aventuriers. Elle est parfaite pour des joueurs qui aiment un peu de réflexion avec une touche d'action.

UN BIENFAITEUR ANONYME

Depuis peu, un des personnages du groupe reçoit des colis livrés par drone qui contiennent de petits animaux en peluche d'environ 5cm de haut. Chaque fois l'animal est d'une espèce différente avec autre prénom. La première séquence est la suivante : lundi l'ours Harry, mardi la vache Eve, mercredi le serpent Lewis, jeudi le lapin Peter, rien le vendredi, samedi le chien Ronald, dimanche le cheval Oscar, lundi la tortue Noah, mardi le coyote Ian et mercredi le panda Emily.

Puis, la séquence recommence le lundi suivant avec des peluches dont les espèces et les patronymes changent mais dont les premières lettres des prénoms composent toujours le message : « **HELP RONIE** ».

L'HISTOIRE DERRIÈRE TOUT ÇA

La société Stuff & Co. fabrique des jouets en peluche. Son modèle le plus en vogue est un animatronique capable de servir de partenaire de jeu à des enfants esseulés. Le problème, c'est que la conception d'IA simulant correctement un enfant de 5 ans coûte cher. La société utilise donc de jeunes enfants acquis illégalement sur le Darkweb pour réaliser du « clonage de personnalité » qui est tout aussi illégal.

Leurs sujets du moment sont une petite fille nommée Nina et un petit garçon nommé Ronie. La société clone leur personnalité jusqu'à l'épuisement. Même si les enfants sont sous surveillance médicale constante, ils finiront par devenir des légumes ou par faire un AVC mortel, comme tous leurs prédécesseurs.

Récemment, Ronie a réussi à pirater le système de commandes en ligne de l'usine. Il peut consulter la liste des clients et envoyer des colis vers l'extérieur en personnalisant les envois (donner un nom aux peluches). Il a donc mis sur pied ce stratagème pour lancer discrètement son appel à l'aide. Comme la fabrication et l'envoi des commandes sont entièrement automatisés, il y a peu de chance que quelqu'un ne le remarque.

Grâce aux fiches clients, Ronie a sélectionné des personnes susceptibles de l'aider. Le personnage était justement parmi les clients de Stuff & Co., probablement car il a fait un achat dans leur boutique en ligne. Pour l'instant, les geôliers de Ronie n'ont découvert ce qui se tramait, ce qui lui permet de continuer à opérer tant qu'il en a encore la force.

L'ENQUÊTE

Comprendre le message des peluches donne un avantage certain pour l'enquête mais ce n'est pas crucial. Les questions que les joueurs vont forcément se poser sont les suivantes :

■ D'où proviennent les colis ?

Il suffit d'examiner les boîtes d'emballage et les colis, ils font tous mention de Stuff & Co. avec l'adresse de son siège.

■ Qui est à l'origine de ces colis ?

La réponse se trouve dans la base des commandes de Stuff & Co. On peut y accéder soit en piratant leur réseau, soit en allant le demander à un responsable du siège. En apparence, les commandes viennent du service marketing...

■ Pourquoi ces colis sont-ils envoyés ?

Il s'agit d'un appel au secours envoyé par Ronie. Mais, s'ils n'ont pas compris le message, les personnages risquent de révéler son plan auprès de ses geôliers sans même le savoir.

PIRATER STUFF & CO.

Pénétrer le réseau interne de Stuff & Co. n'est pas très difficile car sa sécurité laisse à désirer, mais l'entreprise a récupéré illégalement un programme de défense militaire qui peut poser quelques difficultés à un hacker débutant.

Le réseau Stuff & Co. (RE)

Niveau de défense : 6.

Type de dé : d8+1 (Joker sur les Compétences Système).

Dégâts : 2d8+1.

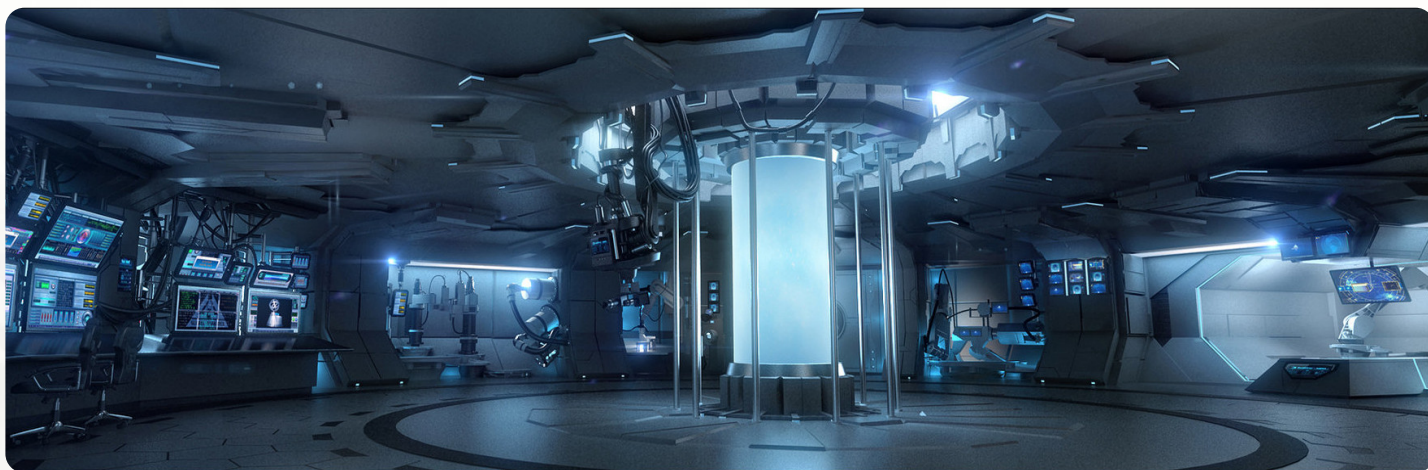
Résistance : 8 (Joker).

Allure virtuelle des Engrammes : 8.

Engrammes : le programme de défense du réseau est une version piratée d'un modèle militaire, le Snake-2, qui est très efficace.

- **Ceray Technologies Snake-2 :** il ressemble à un serpent géant qui se déplace par reptations et étouffe ses victimes dans ses anneaux en infligeant 2d8+1 PA 2.

Une fois à l'intérieur du réseau, un jet de Recherche à -2 permet de trouver les envois de jouets ainsi que l'expéditeur officiel. En apparence, c'est le service marketing. Sur une Prouesse, on retrouve trois autres clients qui reçoivent exactement les mêmes colis. Un jet d'Informatique réussi révèle qu'en fait les commandes



Eureka Lab © 2015, Zoran Cvetkovic

proviennent d'un terminal qui a des droits administrateur, ce qui ne devrait jamais se produire. Une Prouesse permet de remonter jusqu'à la machine qui est à l'origine des commandes : LabPrinter-1012. Attention, la détection de l'intrusion (voir **Hacking** dans *Interface Zéro 2.0*) provoque l'arrivée de Snake-2.

SE RENDRE SUR PLACE

Une autre option est de se rendre directement sur place et de demander à parler à un responsable. Les personnages seront conduits devant Evan North, le chef de la filière qui est à l'origine du clonage. Bien sûr, si les joueurs en révèlent trop devant North, ils risquent de griller Ronie. Si le responsable comprend que les personnages ont le moindre doute de ce qui se trame dans l'usine, il appelle la sécurité pour les capturer et les interroger dans le laboratoire du sous-sol. Évidemment, ils remonteront la fuite et Ronie sera éliminé dans les jours qui suivent. Le dialogue entre les personnages et Evan North doit donc être mené très précisément car il est intelligent et il risque gros.

 **EVAN NORTH** : voir le Cadre dans *Interface Zéro 2.0*.

 **Pistolet HT-9** : Tir d4, 12/24/48, 2d6 PA 1, 5 coups, Semi-automatique.

■ **GARDES (5)** : voir le Mafioso dans *Interface Zéro 2.0*.

 **Pistolet Watchdog** : Tir d8, 12/24/48, 2d8 PA 2, 12 coups, Semi-automatique.

 **Matraque Shillelagh** : Combat d10, d8+d6, Repousse.

LE SAUVETAGE

Qu'ils aient échappé à l'interrogatoire de North ou qu'ils soient venus ensuite pour visiter le bâtiment, les réponses que cherchent les joueurs sont dans le sous-sol du siège. La fabrique de jouets et le laboratoire de clonage de personnalité se trouvent à cet étage. Pour y arriver, ils devront forcer une porte d'accès avec un jet de Subterfuge (crochetage) à -2, ou bien Casser la serrure (**Solidité** 10) et pirater l'alarme pour la faire taire (Firewall 6). Vous pouvez voir l'exploration du sous-sol comme une Poursuite non-linéaire sur une grille de cartes en 4 par 4 (choisissez au hasard un coin du carré pour l'entrée et un autre pour le laboratoire et gardez pour vous la position du laboratoire). Le jet de Manœuvre sera la Discrétion (un Échec critique fait surgir deux agents de sécurité) et la table des complications est donnée ci-dessous.

Table des complications

Enseigne	Mod.	Description
Pique	-2	Un agent de sécurité est dans la pièce
Cœur	-4	Une caméra surveille la pièce
Carreau	-2	Un drone circule dans la pièce
Trèfle	-1	Un employé prend sa pause
Joker	–	Un plan du niveau est dans la pièce

En journée, Nina et Ronie sont au laboratoire maintenus sous sédation dans un sarcophage et reliés au cloneur de personnalité. La nuit, ils sont chacun dans une cellule attenante au laboratoire. Lorsque les héros arrivent dans la cellule d'un des enfants, peu importe lequel, North surgit de nulle part avec l'autre enfant en otage. Il commence par expliquer son crime, puis appelle la sécurité et, si cela tourne mal, il tente de s'enfuir avec l'otage. Si North ne peut être logiquement présent, le chercheur responsable du clonage avec des caractéristiques identiques prend sa place.

 **EVAN NORTH** : voir le Cadre dans *Interface Zéro 2.0*.

■ **GARDES (10)** : voir le Mafioso dans *Interface Zéro 2.0*.

■ **EMPLOYÉS (10 de jour, 2 de nuit)** : voir le Cadre dans *Interface Zéro 2.0*.

LE DÉNOUEMENT

Si les joueurs ne comprennent rien au message du début et foncent tête baissée, Ronie sera probablement rapidement repéré et éliminé par ses geôliers puis remplacé par un autre garçon. Les livraisons de peluches cesseront et Evan North tentera de supprimer les personnages par sécurité.

Si, au contraire, les joueurs sont prudents et comprennent la situation, ils peuvent monter une opération de sauvetage et récupérer suffisamment de preuves contre Stuff & Co. pour les traduire en justice ensuite... ou bien les faire chanter.

Mais, n'oubliez pas qu'à l'issue de ce scénario, les personnages se retrouvent avec deux enfants de 5 ans sur les bras. D'ailleurs, d'où viennent-ils ? Où sont leurs parents ? Quelle est leur histoire ? Que veulent-ils faire de leur liberté retrouvée ?

CRÉDITS

- **Écriture** : perror et Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, Cyril « Gronyon » Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et L^AT_EX