



UN CHANT MÉLODIEUX

MOTS-CLÉS

• Elfe • Exfiltration • Jeu tridéo • Opéra de Harbin • Poursuite

CONTEXTE

Il s'agit d'une séance d'introduction « In Medias Res » à Shadowrun Anarchy. Les runners sont amenés dans une salle où se trouve une énorme machine avec des sièges. Ils sont invités à s'installer et rentrent ainsi dans un jeu tridéo, dont le but est de tester leurs capacités à agir en équipe. Comme dans un jeu tridéo, le début est un didacticiel présentant l'univers, les personnages pré-tirés, et des aides de jeu pour prendre en main sa fiche de personnage.

OFFRE DU JONHSON

Une fois dans la tridéo, le Jonhson leur donne pour mission d'aller exfiltrer la chanteuse Miss Elandril impérativement avant la fin de son concert à l'Opéra de Harbin. Le concert commence dans une heure et ils ont au moins trente minutes de trajet.

Le Jonhson leur fait bien comprendre que c'est sur scène que la chanteuse sera le plus vulnérable. Si les runners creusent, ils apprendront que Miss Elandril est une magicienne elfe irrésistible faisant partie du Gang des Ancients, et que récemment les Ancients ont dérobé à la méga-corporation Dassault un container entier d'armes dernier cri.

OBJECTIFS

- Pénétrer dans l'Opéra de Harbin.
- Exfiltrer la chanteuse impérativement avant la fin du concert.
- Se rendre au point de rendez-vous avec la cible sans être suivi.

CADRE

L'Opéra de Harbin est situé à la limite entre Bellevue et Redmond, sous le Lac Sammamish. C'est une structure très moderne, avec un par terre et deux balcons. Le plafond en bois s'ouvre la nuit tombée sur un plafond de verre afin de profiter des étoiles durant le spectacle. À l'intérieur, préparez-vous à détester la haute aristocratie de Bellevue.

De temps en temps durant leur mission dans le jeu, les runners seront confrontés à des bugs, les empêchant de passer, ou brouillant la vision, se retrouvant à des endroits imprévus ou autres. S'ils cherchent dans la matrice, ils s'apercevront qu'il y a un hack en cours sur la simulation, signé Black Star. Ils pourront trouver une adresse les menant au scénario Etoile Noire Montante (p. 224).

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : Agents de sécurité

Pénétrer dans l'Opéra ne sera pas facile. Miss Elandril étant raciste, elle a interdit aux trolls l'accès à son concert, qu'ils soient nobles ou intermittents du spectacle. Les runners peuvent se faire passer pour des gens de la haute, mais attention aux habits, ou alors ils peuvent rentrer par derrière en passant la sécurité des gardes. S'ils tentent de s'infiltrer jusqu'aux loges de Miss Elandril, ils seront bloqués par une barrière magique.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : Agents de sécurités, Runners planqués (Officier de sécurité)

Les runners pourront laisser libre cours à leur imagination pour atteindre la chanteuse une fois qu'elle sera sur scène. Attention tout de même à la sécurité, et aux deux runners planqués au second balcon qui n'hésiteront pas à abattre Miss Elandril juste avant que le rideau de fin de concert ne se ferme.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Agents de sécurité, Officiers de sécurité, Gangers typiques elfes, Gangers Riggers Elfes

C'est la panique parmi les spectateurs. Miss Elandril se fait enlever et tous se ruent vers les sorties de secours. Les runners se font prendre en chasse dans l'opéra par la sécurité de celui-ci, et s'ils arrivent à suivre leur trace, ce sera la police qui partira à leur poursuite dehors.

Pendant leur fuite avec la cible, la chanteuse qui est une magicienne elfe, tente de corrompre puis de charmer les runners afin qu'ils la laissent partir. Elle peut aussi envoyer via son commlink sa position à son Gang en faisant croire aux runners qu'elle va sur les réseaux sociaux.

Les runners doivent arriver sans être suivi au point de rendez-vous indiqué par leur commlink sur la carte, à une quinzaine de minute de l'opéra pour remettre la chanteuse à une autre équipe de runners.

ÉPILOGUE

Si la mission est réussie, ils sortent de la simulation, tandis qu'une voix les félicite pour leur travail d'équipe. Sinon c'est un échec, pas de félicitation. Dans les deux cas, les runners reprennent conscience peu à peu et découvrent que la salle dans laquelle ils sont est dévastée. Ils y trouvent des traces d'affrontement, des bris de glace, et des feuilles avec des noms, tamponnées FAIL dessus. S'ils n'ont pas trouvé l'adresse du scénario Etoile Noire Montante (p. 224) dans le jeu tridéo, une carte holographique avec l'adresse et signée Black Star les attends par terre.