

Opération ||0V/ 15 7|-|3 71/Λ3

(*now is the time* en leet-speak – le moment est venu)

par **Khelren**

PROLOGUE

L'équipe est réunie pour l'enterrement de leur fixeur. Il pleut comme de bien entendu, tout le monde tire la tronche, habillé en costard sobre. **Wenda Ballard** était appréciée : le genre de personne intègre, le genre qui se fait rare. On racontait qu'elle avait eu un passé militaire chez les corpos mais c'était surtout dû à son attitude sévère et à sa façon de s'habiller.

Le cercueil enseveli dans sa parcelle d'affectation temporaire, sur le parvis biosynthétique du 48^e étage de la **Tour Trois Triangles**, les PJ se retrouvent dans un bar pour porter un toast, comme promis, à leur ancien intermédiaire. Le **Nirvana** est un bar récemment rénové, à la déco désormais épurée et zen, mélange d'acier brossé et de matériaux organiques flambant neuf. Des plantes odorantes diffusent une odeur agréable et la lumière, bien qu'artificielle, est chaleureuse. Tout cela vient contraster avec sa précédente incarnation (qui était plus du goût de Ballard) : sombre et doté d'alcôves où des négociations étaient possibles, tenu par un syndicat du crime soucieux de la discrétion de sa clientèle, avec un service d'ordre à l'entrée pour dégager les junkies et les flics trop curieux. Le barman est le seul visage qui n'a pas changé : **Marcus Komarov** est d'origine syrienne, fan de sports de combat, et toujours en train de communiquer sur les réseaux sociaux. On distingue dans son cou des tatouages en arabe.

Après quelques verres, un porteur vient livrer un petit paquet à l'un des PJ. Un dispositif, une fois activé, diffuse l'hologramme de Ballard pour jouer une séquence vidéo enregistrée. C'est inmanquablement elle, avec son épais pare-dessus gris à la coupe stricte et son bandeau qui lui recouvre l'œil droit.

Ballard annonce qu'elle devine qu'elle doit être morte pour que les PJ prennent connaissance de ce message. Peu importe. Elle a une dernière mission à leur proposer.

Obtenir le taf

La mission proposée est simple : s'infiltrer dans un complexe corporatif, détruire un prototype et effacer les données permettant sa reconstruction. La Corporation cible présentée ici est nommée **AtlasGCH** mais vous pouvez la remplacer par toute corpo tournée vers la recherche scientifique ou en faire une simple filiale.

Jouez la Manœuvre d'**obtenir le taf** et faites miser les Cred des PJ comme d'habitude.

Si l'option « *l'employeur est identifiable* » est choisie, la piste semble remonter à Ballard elle-même. Pourtant elle est décédée sans le moindre doute possible. Incompréhensible mais, dans tous les cas, louche. Révélez immédiatement les Directives de Mission secrètes.

Si l'option « *la rencontre n'attire pas l'attention* » n'est pas choisie, avancez tout simplement le Compte à rebours d'Investigation.

Directives de Mission

- Quand vous acceptez, gagnez en expérience.
- Quand vous localisez l'emplacement du prototype, gagnez en expérience.
- Quand vous détruisez le prototype, gagnez en expérience.
- Quand vous effacez les données et travaux de recherche, gagnez en expérience.
- Quand la mission est terminée, gagnez en expérience.

Dès que les PJ émettent le moindre soupçon, notamment au sujet du prototype, révélez ces Directives de Mission secrètes :

- Quand vous découvrez à quoi sert le prototype, gagnez en expérience.
- Quand vous utilisez le prototype, gagnez en expérience.

LA MISSION

Le Prototype

Le prototype est situé dans un complexe secret (idéalement souterrain, mais adaptez cet élément si vous avez un Pilote). Son réseau de tubes métalliques, d'aimants et de générateurs s'étend sur plusieurs kilomètres ; tandis que l'immense et ultra-sophistiqué centre de contrôle se situe un étage au-dessus. Ces zones ne comprennent principalement que des scientifiques et des robots ; la plupart des forces de sécurité sont positionnées en amont.

Le but de ce prototype est de permettre le voyage temporel. Ses résultats sont probants bien que le passage en production n'ait pas encore été validé.

Compte à rebours d'Investigation

15h00. L'équipe fait un peu de bruit mais rien de sérieux... pour le moment.

18h00. AtlasGCH est alerté d'un intérêt concernant son prototype mais ne prend pas encore cela au sérieux.

21h00. AtlasGCH prend réellement conscience de l'intérêt porté à son prototype. Avancez le Compte à rebours d'Action.

22h00. AtlasGCH dispose d'informations confirmées sur le moment précis de l'opération. Avancez le Compte à rebours d'Action.

23h00. AtlasGCH dispose d'informations confirmées sur l'équipe. Les profils des PJ sont connus de tout le personnel et ils pourraient être reconnus. Avancez le Compte à rebours d'Action.

24h00. AtlasGCH dispose de l'identification exacte de l'équipe. Avancez le Compte à rebours de la Corporation AtlasGCH ou de la Corporation-mère.

Compte à rebours d'Action

15h00. AtlasGCH demande à ce que les mesures de sécurité soient pleinement effectives : contrôle d'identité, badges de sécurité, portes verrouillées. Le personnel ne laisse plus rien traîner.

18h00. Le complexe est placé en état d'alerte et le personnel sera naturellement plus suspicieux face à une situation louche.

21h00. AtlasGCH déploie des forces de sécurité adaptées à l'équipe : cela peut comprendre par exemple des gardes cybernétisés, des contre-hackers et des drones de surveillance.

22h00. Le prototype est en cours d'initialisation pour envoyer dans le temps la **Chronosquad** et découvrir ce qui va se passer. Des scientifiques dans la salle de contrôle calculent les différents facteurs avant de pouvoir procéder au voyage temporel. Le complexe est pleinement verrouillé.

23h00. La **Chronosquad** est déployée pour éliminer l'équipe des PJ. Ils frappent au pire moment possible et par surprise.

24h00. Le complexe lance une procédure d'autodestruction mais les plans de la machine ont été téléchargés sur un serveur distant et ultrasécurisé. Avancez deux fois le Compte à rebours de la Corporation AtlasGCH ou de la Corporation-mère.

La Chronosquad

L'équipe d'intervention temporelle (la « Chronosquad ») peut voyager dans le temps et si besoin sera déployée pour protéger le complexe et le prototype. Ses membres sont littéralement capables d'apparaître dans le dos de l'ennemi, venant de nulle part, puis de disparaître.

Quand vous employez la manière forte face à la Chronosquad, prenez -1 sur ce jet contre eux et en cas de 7-9, choisissez une option supplémentaire. Ils savent ce que vous allez faire à l'avance.

Si lors de la manœuvre de *se faire payer*, l'option « *ce n'est pas un traquenard ou une embuscade* » n'a pas été choisie et si le Compte à rebours d'Action a atteint 23h00, la Chronosquad les attaque au lieu de rendez-vous (le Nirvana).

Paradoxe temporel

Une fois dans le complexe, annoncez ouvertement que n'importe quel PJ peut s'aider lui-même.

Si un PJ profite de cette occasion, utilisez cette manœuvre spéciale :

Quand ton double temporel aide ton toi du présent, lance 2d6+Paradoxe.

7+ : tu gagnes +1 à ton action.

7-9 : tu fais avancer le Compte à rebours de Paradoxe.

6- : tu fais avancer de deux segments le Compte à rebours de Paradoxe.

Le score de Paradoxe dépend de l'avancement du Compte à rebours d'Action :

– à 12h00, la valeur de Paradoxe est de +0.

– de 15h00 à 18h00, la valeur de Paradoxe est de +1.

– de 21h00 à 22h00, la valeur de Paradoxe est de +2.

– à 23h00, la valeur de Paradoxe est de +3.

Un double du PJ apparaît alors et intervient pour l'assister (prendre de flanc un garde, attirer son attention sur quelque chose, déverrouiller une porte coupe-feu). Son double semble différent à chaque fois (couvert de sang, blessure apparente, cybernétique détruite, agonisant,...) et toujours de plus en plus mal en point.

Quand le Compte à rebours de Paradoxe atteint 24h00, un paradoxe temporel se produit. Quelque chose de moche (des proches ou des Contacts qui « s'évaporent », de la cybernétique qui « disparaît » ou qui a « toujours » eu des étiquettes négatives, un PJ se « souvient » qu'il est *+endetté* ou *+traqué* vis-à-vis d'une Corpo).

Comme toujours avec les Comptes à rebours, montrez clairement son état d'avancement aux PJ mais ne révélez pas ce qu'il adviendra à 24h00 tant que cela ne se produit pas.

DERNIERS MOMENTS

Lorsque les PJ découvriront à quoi sert le prototype, vont-ils vouloir l'utiliser ? Et le cas échéant, pour intervenir sur quel événement de leur passé ?

Si les PJ profitent de cette chance unique, utilisez classiquement la manœuvre de *conduire une opération*. L'opération est toutefois d'un type un peu spécial :

Voyage temporel

Quand vous voulez voyager dans le temps pour modifier le passé, accomplissez ces tâches :

– Définir le point de jonction temporel où intervenir

– Définir sur quelle causalité intervenir

– Déterminer le moyen d'influencer les événements et les conséquences

L'opération peut connaître des complications en raison de ces facteurs :

– Élément incertain de la trame temporelle, variation chaotique des circonstances

– Les forces en présence ont été « averties » par une intervention temporelle tierce

Se faire payer

Si l'opération est un succès, Ballard les recontacte et leur donne rendez-vous au Nirvana. Elle est belle et bien vivante et il y a même quelque chose de différent chez elle.

Est-ce que les PJ l'ont sauvée en partant dans le passé ? Peut-être que leurs doubles l'ont fait, si eux ne s'en souviennent pas ? Les histoires de voyage temporel sont trop complexes, il vaut mieux ne pas trop se poser de questions, boire à la réussite de cette mission et effectuer la manœuvre de *se faire payer*.