



Complots

La Guerre des Ombres

Livret de démonstration

Pour trois personnes

Un jeu de Garrik

Illustré par Dilhu

Relecture par Gabrielle Frénot et Alice Umrani

Ce jeu est une fiction. Toute ressemblance avec des personnages ou des faits réels serait fortuite.

Bienvenue dans la Guerre des Ombres

En 2167, de puissantes corporations se mènent une guerre secrète dans le but d'accroître leur pouvoir. Tout en offrant un visage presque amical au public, elles complotent, volent, assassinent pour neutraliser leurs concurrentes. Dans cette guerre des ombres, les alliances sont aussi surprenantes que temporaires. Il n'est pas rare de voir deux factions ennemies s'unir pour éliminer un concurrent devenu trop puissant. Le lendemain, elles s'allieront avec d'autres pour faire face à un nouvel adversaire. *Complots, la Guerre des Ombres* vous plonge dans ce conflit en vous proposant de jouer des agents d'élite au service de ces corporations. Vous mènerez des missions périlleuses aux enjeux colossaux et préparerez des plans ambitieux. Vous savez que vous allez réussir car vous êtes les meilleurs. Mais quel sera le prix de votre victoire? Parviendrez-vous à tirer les ficelles?

Ce livret de démonstration pour trois personnes vous permettra de découvrir le jeu et son univers dans une version simplifiée le temps d'une partie courte de deux à trois heures où vous incarnerez deux agents au service de deux organisations ennemies : le groupe SMTS et les Chevaliers du Net. Vous trouverez dans ces pages des règles simplifiées ainsi que deux personnages et un scénario prêts à jouer.

Esprit du jeu

Complots, La Guerre des Ombres est un jeu de rôle d'espionnage où les joueurs incarnent des agents de premier plan. Son système est pensé pour jouer des parties où les joueurs ont un contrôle fort sur le déroulement de l'intrigue et sur l'évolution de l'univers. Ce sont eux qui décident du cours que doit prendre l'histoire. Ce sont eux qui accordent de l'importance ou non à des personnages secondaires en interagissant avec eux. Le maître du jeu est là pour accompagner les joueurs dans leur progression, sans les guider le long d'une route prévue à l'avance. Il ne fait que réagir aux actions des joueurs en faisant évoluer le monde autour d'eux.

Dans une partie de *Complots*, il n'y a aucun mystère quant à la réussite des personnages des joueurs. La question est plutôt de savoir comment ces derniers vont triompher et quelles seront les conséquences de ce triomphe sur l'univers. Leurs adversaires, vaincus, vont-ils céder leur place à des ennemis plus puissants encore? Leurs alliés resteront-ils de leur côté après leur mission?

Complots met en scène des personnages et des organisations aux intérêts divergeant, allant parfois jusqu'à faire s'allier des ennemis jurés. Explorer la façon dont de telles alliances peuvent fonctionner, y compris entre les personnages des joueurs, est une des propositions du jeu. Il ne s'agit pourtant pas d'un jeu d'opposition entre joueur. Une partie de *Complots* raconte toujours l'histoire d'une coopération, même si elle est parfois difficile.

Synopsis

Ce livret de démonstration propose aux joueurs d'incarner deux agents spéciaux, *Spectre* et *Murmure*, aux services de deux organisations ennemies ayant décidé de s'allier temporairement pour faire face à un ennemi dangereux. Ils devront voler ou détruire un projet top secret de la corporation *Bradford Microlabs* qui pourrait menacer l'humanité toute entière. *Murmure* est au service du groupe SMTS, mondialement connu pour être la façade légale d'un réseau criminel international redoutable. Grâce à l'appui de nombreuses personnalités influentes corrompues, le groupe échappe à la justice et bénéficie d'une quasi impunité tant qu'il prend soin de sauver les apparences. *Spectre* est membre des Chevaliers du Net, un groupe de pirates informatiques d'élite aux valeurs humanistes s'attaquant à la corruption sous toutes ses formes en révélant au public les preuves incriminant leurs cibles. Les deux agents devront combiner leurs compétences et agir vite. Dans quelques heures, le projet de *Bradford Microlabs* sera déplacé dans un site inconnu et il ne sera plus possible de s'opposer à la corporation.

Comment jouer

Comme les autres jeux de rôles, *Complots, la Guerre des Ombres* propose de raconter une histoire dont les joueurs sont les protagonistes. Comme dans beaucoup d'autres jeux de rôles, l'un des joueurs endosse le rôle de *Maître du Jeu* (ou MJ). Il a pour mission d'encadrer la partie en arbitrant les règles du jeu, en décrivant l'univers dans lequel évoluent les protagonistes et en interprétant les personnages qu'ils rencontrent. Cette partie du livret décrit les règles du jeu et peut être lue par tous les joueurs.

Lors de la partie proposée dans ce livret, deux joueurs choisissent et interprètent chacun un des deux personnages décrits à la fin de ce livret : *Spectre* ou *Murmure*. Ces deux joueurs décrivent les actions de leurs personnages tandis que le MJ décrit l'environnement dans lequel évoluent leurs personnages, ainsi que les actions des personnages secondaires. Parfois, lorsque les joueurs interprétant *Spectre* et *Murmure* décrivent les actions de leurs personnages, le MJ peut leur demander de lancer un dé pour en déterminer les conséquences. Pour interpréter le résultat de ce lancer de dé, les joueurs utilisent leurs "fiches de personnages" détaillant les aptitudes de *Spectre* et *Murmure*.

Déroulement de la partie

La partie commence par une scène de briefing pendant laquelle les personnages des joueurs reçoivent leurs objectifs de mission ainsi que les informations que leurs organisations ont pu collecter. Lors de cette scène, le MJ donne aux joueurs un *dossier* compilant ces informations. Dans la fiction, les personnages des joueurs reçoivent également ce dossier, mettant à l'unisson les joueurs et leurs personnage pendant le

début de la partie. Dans la partie proposée dans ce livret, la scène de briefing a lieu alors que Spectre et Murmure se rendent sur les lieux de leur mission et le dossier prend la forme d'une feuille de papier (fournie dans ce livret) consignant une série de faits sur Bradford Microlabs.

Une fois la scène de briefing terminée, les joueurs lisent le dossier et discutent du plan à suivre pour mener à bien la mission. Ce moment est celui où la liberté des joueurs est la plus grande car à ce moment, ils peuvent choisir quels éléments du dossier sont importants et quel type d'histoire sera racontée par la partie. En effet, si le dossier compile toutes sortes d'informations allant de qui sont les actionnaires principaux d'une corporation à comment sont protégés ses locaux, ce n'est pas pour demander aux joueurs de trouver les "bonnes informations" qui permettraient de gagner la partie au milieu d'une masse de fausses pistes. C'est plutôt pour que les joueurs choisissent dans ces informations celles qui leur semblent pertinentes pour leur plan. Ainsi, les joueurs peuvent accorder plus d'importance aux actionnaires de la corporation et avoir comme plan de les influencer pour obtenir les secrets de cette dernière, tout comme ils peuvent accorder plus d'importance aux mesures de protection des locaux car leur plan consiste à s'infiltrer dans le laboratoire secret de la corporation. Ces deux plans sont tout aussi valables l'un que l'autre et mènent à une histoire différente. Ce sont donc les envies et l'inspiration des joueurs qui déterminent ce qu'il se passera dans la partie.

Une fois leur plan établi, les personnages des joueurs passent à l'action. C'est à ce moment que le MJ entre en scène. Tant que les joueurs discutaient de leur plan, celui-ci se contentait de les écouter, en répondant parfois à certaines questions. Maintenant, tandis que les joueurs décrivent les actions de leurs personnages, le MJ décrit l'environnement qui les entoure et comment l'univers évolue en fonction de leurs actions. Il reste dans une posture réactive : il fait réagir l'univers aux actions des personnages des joueurs selon ce qui lui semble cohérent. Si un personnage crochète une porte, elle s'ouvre si le MJ estime cohérent que le crochetage réussisse. Quand un personnage principal parle avec un personnage secondaire, il fait répondre ce dernier en accord avec l'idée qu'il se fait de sa personnalité, de ses envies, etc. Au cours de la partie, le MJ pourra recevoir des *retournement de situation* : des jetons à dépenser pour devenir temporairement pro-actif. En dépensant ces jetons, le MJ pourra déclencher des scènes de lui-même et perturber le déroulement du plan des joueurs.

La partie se termine lorsque les personnages des joueurs ont accompli leur mission. Le MJ raconte un épilogue en décrivant les conséquences de long terme des péripéties des personnages. Les joueurs interviennent dans cet épilogue pour raconter comment évoluent leurs personnages et leurs proches après la mission.

Tout au long de la partie, le MJ doit improviser. Lorsque les joueurs discutent de leur plan, ils peuvent poser des questions au MJ sur certains éléments de la mission. Le MJ se base sur les informations qu'il a sur le scénario pour improviser une réponse. De même lorsque les personnages passent à l'action, le MJ improvise

les réactions des personnages secondaires, les détails des lieux etc. Les joueurs étant libres de suivre le chemin qui leur plaît, il est impossible de prévoir à l'avance tous les lieux qu'ils pourraient explorer, tous les personnages qu'ils pourraient rencontrer. L'improvisation par le MJ est la condition de cette liberté.

Entreprendre une action

Lorsque les personnages des joueurs entreprennent une action, le MJ en détermine les conséquences en estimant quelles en seraient les issues cohérentes dans un film d'espionnage ou un film de casse comme, par exemple, Ocean's Eleven. Inutile de chercher à simuler la réalité, il s'agit plutôt de créer du spectacle mettant en valeur les personnages. Pour déterminer l'issue cohérente d'une action, le MJ peut se baser sur les fiches de personnages des joueurs. Ces fiches figurent des *profils* : des classes de compétences mobilisées par les personnages lorsqu'ils entreprennent des actions. À chaque profil est associée une valeur chiffrée de 2 à 6 indiquant à quel point le personnage est compétent. Plus la valeur est grande, plus il est cohérent que le personnage réussisse une action difficile. Une valeur de 2 indique que le personnage peut réussir uniquement des actions faciles sans difficulté. Une valeur de 4 indique que le personnage peut réussir des actions peu évidentes tandis qu'une valeur de 6 indique que le personnage peut réussir des actions difficiles. Notez que les pouvoirs d'organisation peuvent augmenter la valeur associée à un profil dans un contexte particulier. Par exemple, Spectre voit son profil *Pirate* augmenté de 3 lorsqu'elle pirate un système informatique. Pour aider à déterminer quel profil utiliser pour quelle action, les fiches de personnages fournies dans ce livret proposent des listes non exhaustives de compétences associées à chaque profil. Notez qu'une même compétence peut être associée à plusieurs profils. Dans ce cas chaque profil peut être mobilisé pour entreprendre l'action, selon le choix du MJ.

Si un personnage ne peut réussir son action **sans difficulté** parce que sa valeur associée au profil choisi est trop basse, ou si vous estimez que l'action est tellement difficile que personne ne peut l'accomplir simplement, le MJ peut demander au joueur qui interprète ce personnage de lancer un dé à dix faces et de comparer son résultat à la valeur du profil mobilisé. Si le dé affiche une valeur inférieure ou égale à la valeur du profil, l'action est réussie. Sinon l'action est échouée. Dans les deux cas, le MJ en décrit les conséquences. Il peut également décider d'augmenter cette valeur ou de la réduire pour ajuster la difficulté de l'action. Il peut retirer 2 à la valeur du profil pour signifier une action particulièrement difficile. Au contraire, il peut ajouter 2 à la valeur du profil pour signifier une action plus facile.

Combattre

Pendant leur mission, les personnages des joueurs peuvent être amenés à se battre contre leurs adversaires. Dans la partie proposée dans ce livret, Spectre et Murmure

ont peu de chance de vaincre tous les gardes de Bradford Microlabs en confrontation directe. Il est bien plus probable que les combats aient pour enjeu de faire diversion ou encore de couvrir la fuite des agents à la fin de la mission.

Lors d'un combat, les personnages impliqués agissent chacun leur tour par ordre décroissant d'initiative. Chaque personnage peut entreprendre deux actions dont au maximum une attaque. Pour attaquer une cible (qu'il s'agisse de Spectre, Murmure, d'un garde de Bradford Microlabs ou d'une tourelle automatique) on teste le profil *Soldat* de l'attaquant en lançant un dé à dix faces comme lorsqu'on entreprend une action pour laquelle le MJ a demandé un lancer de dé. Ce dernier peut décider d'enlever 2 à la valeur du profil s'il estime que la cible est à couvert (par exemple, si elle se cache derrière un obstacle). L'attaquant ajoute également la valeur de vulnérabilité de sa cible à son profil *Soldat*.

Si l'attaque est réussie, le personnage ciblé est affecté par l'arme employé par l'attaquant et l'effet décrit sur la fiche du personnage (ou du garde, ou de la tourelle) s'applique. Si un personnage tombe à 0 points de vie, il est mis hors combat et ne peut plus agir. Si Spectre ou Murmure tombent à 0 points de vie, il ou elle devra attendre que son allié remporte le combat et le ou la remette sur pied. Si les deux agents tombent à 0 points de vie, ils sont alors capturés par les gardes. Le MJ raconte alors comment les gardes les conduisent dans une prison interne au complexe de Bradford Microlabs d'où ils devront s'échapper avant de pouvoir poursuivre leur mission.

Le MJ arbitre toutes les autres actions entreprises lors d'un combat. Lorsqu'un joueur décrit l'action de son personnage, il détermine si l'action peut être entreprise lors du combat, si elle nécessite un lancer de dé ou encore si elle est suffisamment complexe pour nécessiter que le personnage y consacre son entièrement son tour.

Le combat se termine soit lorsque tous les personnages d'un camp sont tombés à 0 points de vie, soit lorsqu'un camp est parvenu à s'enfuir, à moins que dans le chaos de l'affrontement, les personnages n'arrivent à négocier un cessez-le-feu.

Les encarts ci-dessous détaillent les statistiques des gardes de Bradford Microlabs et des tourelles automatiques que les agents pourraient rencontrer dans certains endroits.

Garde de Bradford Microlabs

Soldat	4	Pirate	0	Infiltré	2
Manipulateur	0	Pilote	2	Observateur	3
Spécialiste	0	Médecin	0		

Initiative 6 **Points de vie** 4 **Vulnérabilité** -2

Arme : Pistolet Hunter, inflige 4 dégâts

Protection : Gilet pare-balles

Tourelle automatique

Soldat	5	Pirate	0	Infiltré	0
Manipulateur	0	Pilote	0	Observateur	5
Spécialiste	0	Médecin	0		

Initiative 6 **Points de vie** 2 **Vulnérabilité** -3

Arme : Mitrailleur rotative, inflige 6 dégâts

Protection : Blindage

Utiliser son organisation

Les organisations de Spectre et Murmure leur confèrent des pouvoirs spéciaux utilisables pendant leur mission autant de fois qu'ils le souhaitent. Les pouvoirs *Métier unique* : *Pirate* et *Présence Intimidante* accordent un bonus aux profils des personnages sous certaines conditions.

Le pouvoir *Ombre du net* de Spectre la rend plus difficile à pister sur le net : chaque fois que le MJ estime que Spectre est traquée sur le net, il doit lui annoncer car elle peut tenter un test de piratage (selon les règles pour **entreprendre une action**) pour faire échouer cette traque.

Le pouvoir *Hiérarchie* de Murmure place trois personnages secondaires sous ses ordres, lui permettant de déléguer certaines tâches. Ces trois personnages sont décrits dans la fiche d'historique de Murmure. En cours de partie, Murmure peut annoncer qu'il confie certaines tâches à ses subalternes. Il doit alors décrire ces tâches et ce qu'il en attend. Le MJ détermine si ces tâches seront réussies et dans quels délais, selon ce qui lui semble cohérent. Les trois personnages subalternes sont des professionnels mais ne sont pas aussi talentueux que Spectre ou Murmure. Ils sont considérés comme des personnages ayant une valeur de 4 associée au profil correspondant à leurs spécialités et une valeur de 0 pour tous les autres profils. De manière générale, Murmure doit éviter de confier à ses subalternes des tâches que Spectre pourrait accomplir. Autant que possible ces personnages doivent être utilisés comme des jokers comblant des manques de personnel ou de compétence dans le plan des deux agents. Les tâches à accomplir lors de la mission sont suffisamment difficiles pour que tout autre personnage que Spectre et Murmure peine à les accomplir dans les temps.

Les pouvoirs *Informations secrètes* et *Alliance Corporatiste* de Spectre et Murmure leur permettent de s'inventer des ressources pouvant les aider dans leur plan. Murmure peut s'inventer de petites corporations au sein desquelles il aurait des contacts. Ces derniers pourraient lui donner des informations, des ressources ou même accomplir certaines tâches pour lui. Spectre peut s'inventer des informations que d'autres Chevaliers du Net auraient collectées. Ces deux pouvoirs sont activés par le

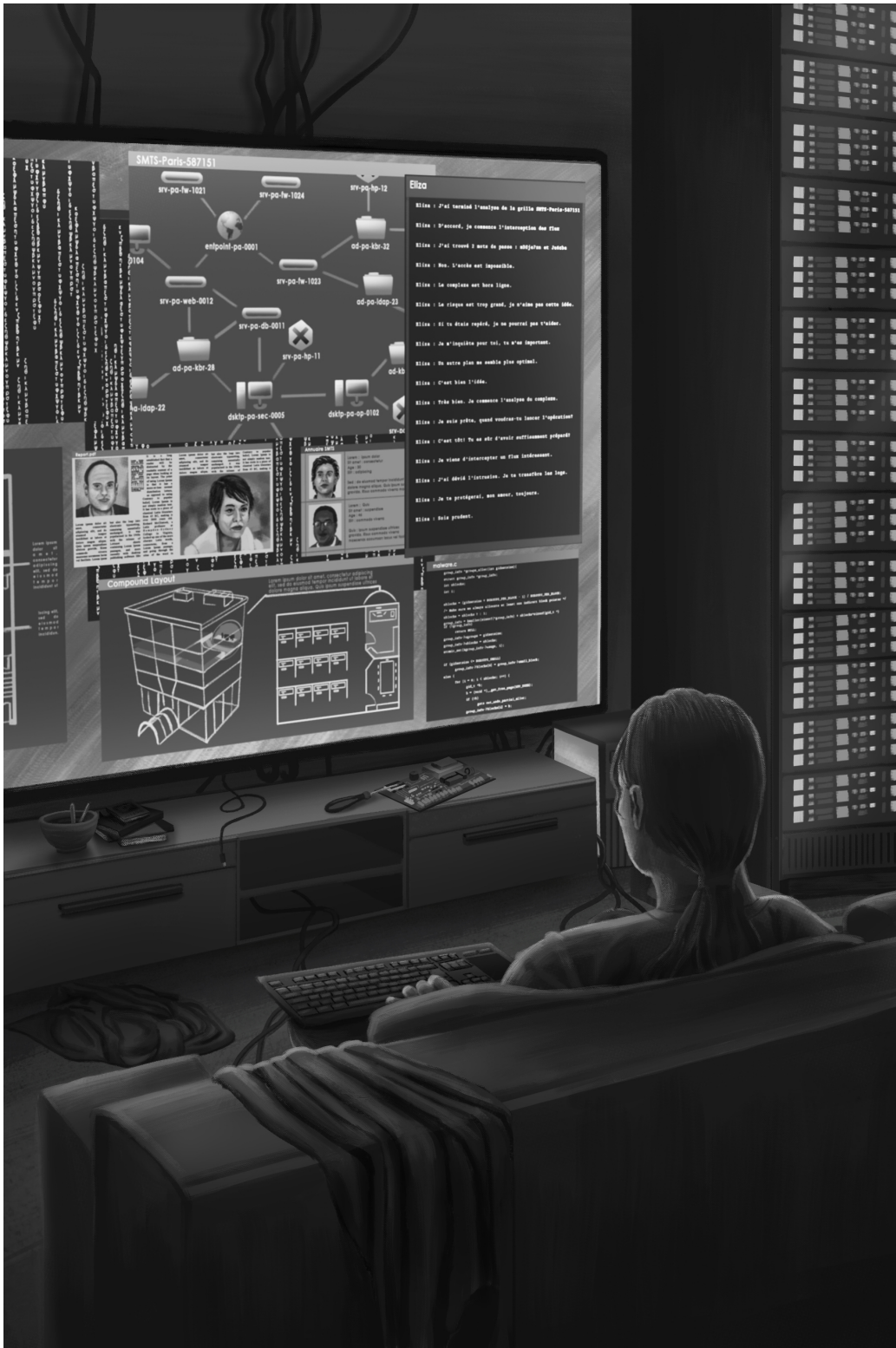
personnage qui le possède en annonçant qu'il active ce pouvoir et en explicitant ce qu'il en obtient. Par exemple, Spectre annoncerait que grâce à son pouvoir *Informations secrètes*, elle a obtenu les plans du complexe de Bradford Microlabs. Une fois que le personnage a annoncé la ressource qu'il obtient grâce à son pouvoir, le MJ détermine si le pouvoir employé permet d'obtenir cette ressource. S'il estime que la ressource obtenue est trop importante par rapport aux capacités du pouvoir, il doit l'annoncer et le personnage n'obtient pas cette ressource.

Les retournements de situation

Au début de la partie, le MJ place deux jetons devant Spectre et Murmure. Il s'agit de *retournements de situation*. À tout moment lors de la partie, Spectre ou Murmure peuvent donner un de leurs jetons au MJ pour réussir automatiquement une action sans lancer de dé ou pour prendre la place du MJ l'espace d'un instant. Dans le premier cas, le joueur qui dépense le jeton doit le faire au moment où son personnage entreprend son action, avant de lancer le moindre dé. Le joueur raconte alors comment son personnage réussit l'action et quelles en sont les conséquences. Dans le second cas, le joueur qui dépense le jeton peut inventer un personnage secondaire, un lieu ou un événement lié à son propre personnage. Quel que soit l'élément inventé, il doit être lié directement au personnage. Par exemple, Spectre peut dépenser un jeton pour raconter comment un personnage secondaire intervient pour l'aider. Si l'invention du joueur est plausible et que l'autre joueur est d'accord avec cette invention, le MJ ne peut pas s'y opposer. Dépenser un retournement de situation accorde certaines libertés avec la cohérence de la narration. Dans l'exemple précédent, le personnage secondaire inventé par Spectre peut n'avoir jamais été mentionné dans la narration et sembler sortir de nulle part. Spectre peut justifier qu'il s'agit d'un allié secret qu'elle avait recruté au début de la mission pour rendre plausible cet événement. Notez que lorsqu'il utilise un retournement de situation, un joueur ne peut pas compter sur le MJ pour compléter son invention. Par exemple, Spectre ne peut demander au MJ de décrire son allié secret, elle doit le décrire elle-même.

Les retournements de situations dépensés par Spectre et Murmure sont donnés au MJ. Il peut ensuite les utiliser pour déclencher des événements sans que les actions des deux agents ne les aient provoquées, tout en s'affranchissant des règles de cohérence de la narration. Il dépose alors l'un de ses jetons dans un bol placé au centre de la table et commence à décrire cet événement impromptu. Si Spectre et Murmure semblent réussir trop facilement, le MJ peut utiliser cette mécanique pour créer de nouvelles difficultés. Si au contraire ils semblent avoir du mal à atteindre leurs objectifs, le MJ peut dépenser ses retournements de situation pour les aider. Par exemple, il peut raconter comment Spectre et Murmure reçoivent un e-mail anonyme contenant des informations susceptibles de les aider.

Les retournements de situation dans le bol appartiennent à la fois à Spectre et à Murmure, mais personne ne peut les utiliser pour son propre compte. Seule Spectre



peut donner un jeton du bol à Murmure et inversement. Chacun peut le faire à tout moment et sans besoin de justification.

En cas de conflit entre protagonistes

Même si en expliquant les règles du jeu le MJ annonce que Complots n'est pas un jeu d'opposition entre joueurs, il arrive parfois que ces derniers l'oublient en cours de partie. La partie bien avancée, alors que les intrigues se démêlent, les joueurs peuvent être tentés de faire s'opposer, ouvertement ou non, leurs personnages. Le MJ doit les en dissuader. Si l'un des deux agents se met à faire cavalier seul, le MJ lui crée plus de problèmes pour rappeler que seule la coopération permettra d'accomplir la mission. Et si des conflits entre protagonistes apparaissent, le MJ doit immédiatement suspendre la narration, rappeler que Complots est un jeu de coopération et demander aux joueurs de trouver, hors fiction, un compromis sur lequel leurs personnages tomberaient d'accord. Ce compromis doit permettre aux personnages de terminer leur mission.

Attention!

La suite de ce livret de démonstration s'adresse exclusivement au MJ et dévoile l'intrigue du scénario. Elle offre également quelques suggestions pour l'aider dans sa tâche et présente quelques exemples de situations pouvant se produire en cours de partie.

L'intrigue

Avec l'aide de Forteresse USA, la mégacorporation Bradford Microlabs met au point le projet Omega dans son complexe de haute sécurité situé dans la banlieue de Detroit. C'est dans ce lieu que sont développées de nombreuses technologies illégales à l'abri des yeux indiscrets. Mais le projet Omega est au delà des logiciels espions déguisés en jeux vidéos et des augmentations cybernétiques. Le projet Omega est une intelligence artificielle programmée pour diriger et gagner une guerre informatique de même ampleur que la Grande Cyber-Guerre qui a ravagé le monde au siècle dernier. Pour le moment elle est confinée dans une salle de serveurs au coeur de la zone la plus protégée du complexe de haute de sécurité de Bradford Microlabs. Si elle était

relâchée sur le net, elle pourrait faire exploser des usines chimiques, provoquer des accidents de la route, ou encore pirater les silos à missile des armées, précipitant le monde dans un chaos ravageur. Ni les Chevaliers du Net ni SMTS ne connaissent la nature exacte du projet Omega. Mais ils savent qu'il est suffisamment dangereux pour les forcer à coopérer.

Principales forces en présence

Au cours de ce scénario, Spectre et Murmure seront surtout confrontés à deux organisations : Bradford Microlabs et l'armée privée Forteresse. Il s'agit des organisations au centre du projet Omega. S'ajoutent SMTS et les Chevaliers du Net. Les organisations des personnages pourront interférer dans la mission suivant la situation. D'autres organisations de second plan pourront éventuellement jouer un rôle si les actions de Spectre et Murmure les y poussent.

Bradford Microlabs

La méga-corporation Bradford Microlabs n'en est pas à son premier projet illégal. Cette multiplanétaire dont le siège social est basé sur la Lune s'affranchit des lois et des règles d'éthique. Sa position hautement compétitive sur le marché de la micro-électronique lui permet de faire plier les gouvernements et de s'acheter quelques alliés jusque dans les institutions politiques. Elle a construit son complexe de haute sécurité dans la banlieue de Detroit, il y a une dizaine d'années, pour y abriter une partie de ses projets loin des regards indiscrets. La sécurité y est renforcée et des protocoles stricts sont mis en place pour éviter les fuites d'informations. Si la sécurité du complexe est compromise, Bradford Microlabs engagera immédiatement ses moyens pour éliminer les intrus et contenir les fuites.

Bradford Microlabs dispose de soutiens importants, dans la sphère politique via le sénateur Henryson mais également dans le milieu militaire via Forteresse USA. Elle n'hésitera pas à mobiliser ses alliés pour protéger ses intérêts.

Toute négociation autour du projet Omega est vouée à l'échec. Ses enjeux sont beaucoup trop importants pour le céder ou y intégrer de nouveaux acteurs. La direction de Microlabs préférerait éliminer les personnes gênantes que de devoir faire des concessions ou trahir Forteresse.

Forteresse USA

Forteresse est une *armée privée* prenant la forme d'une corporation de sécurité proposant, officiellement, à ses clients des gardes légèrement armés pour protéger leurs locaux ou leur personnel. En réalité cela ne constitue qu'une petite partie de son activité. En dehors de tout cadre légal, elle conduit des opérations paramilitaires sur contrat.

La branche États-Unienne de la multinationale Forteresse est liée à Bradford Microlabs par bien plus qu'un contrat de sécurité. Elle participe activement au projet Omega en fournissant notamment son expertise du domaine militaire. Une fois le projet abouti, elle espère pouvoir utiliser l'IA pour l'assister dans ses opérations et gagner un avantage sur les armées privées concurrentes. Comme Bradford Microlabs, elle n'a aucune envie de négocier quoi que ce soit autour du projet.

Si Forteresse USA ou le projet Omega est menacé, les personnages peuvent compter sur une réponse armée d'ampleur. L'armée privée dispose de soldats entraînés et d'armement militaire à la pointe de la technologie.

SMTS

Le groupe multinational SMTS est la façade d'un vaste empire criminel. Personne n'est dupe de cela mais le réseau de personnalités corrompues du groupe lui permet de rester au-dessus des lois, en sacrifiant à la justice quelques personnes lorsqu'il ne peut faire autrement. Négocier avec un agent de SMTS est à la fois dangereux et profitable.

SMTS a envoyé Murmure pour accomplir la mission et, compte tenu des délais, le groupe pourra difficilement apporter plus de soutien que des moyens financiers ou quelques contacts (via le pouvoir *Alliance Corporatiste* de Murmure).

Une fois au courant de la teneur du projet Omega, la direction de SMTS préférerait sûrement sa destruction. Disposer d'une telle arme serait certes un atout mais risquerait de déclencher des conflits qui pourraient nuire aux activités du groupe.

Les Chevaliers du Net

L'Ordre des Chevaliers du Net est un groupe de pirates engagés, déterminés à lutter contre les organisations criminelles et les personnalités officielles corrompues. Son code éthique strict qui lui interdit de tuer ou de mêler des innocents à ses affaires lui attire la sympathie du public mais n'empêche pas la police de traquer ses membres.

Les Chevaliers du Net n'ont pas de chef officiel et chacun est libre d'accomplir les missions qui lui semblent importantes en tout indépendance. Il arrive exceptionnellement cependant que des chevaliers plus influents confient des missions à leurs collègues. C'est ainsi que Spectre s'est vu confier sa mission. Compte tenu des délais, il sera difficile pour l'ordre de lui apporter plus d'aide que les informations volées compilées sur son forum secret (via son pouvoir *Informations secrètes*).

Une fois au courant de la teneur du projet Omega, Spectre devra décider elle-même quoi en faire. Ses collègues lui conseilleront toutefois de le détruire. Cette IA est beaucoup trop dangereuse. Son utilisation mettrait en péril l'humanité entière.

Autres factions de second plan

D'autres factions peuvent intervenir dans l'histoire. Étant au second plan de l'intrigue et vu les délais de la mission, elles n'interviendront que si Spectre et Murmure les contactent directement. Autrement, elles réaliseront ce qu'il se passe trop tard pour pouvoir agir.

L'Agence de Régulation des Technologies (ART) est une organisation internationale sanctionnée par l'ONU, chargée de surveiller toutes les activités d'innovation afin d'assurer qu'elles restent au service de l'humanité. Le projet Omega contrevient totalement aux régulations en cours, si l'ART était mise au courant de son existence, avec suffisamment de preuves, elle interviendrait immédiatement pour y mettre fin. Ses moyens sont surtout administratifs. Elle pourrait envoyer des agents inspecter le complexe Microlabs et entamer une procédure judiciaire contre la méga-corporation qui peinerait à s'en relever.

Le service de renseignement des États-Unis s'intéresse de près aux activités de Bradford Microlabs. Il a sans doute connaissance des activités illégales de la méga-corporation mais ignore la réelle nature du projet Omega. S'il venait à la découvrir, il voudrait certainement en gagner le contrôle, forçant Bradford Microlabs et Forteresse à coopérer avec lui.

Le Sénateur Jerrod Henryson est le principal appui de Bradford Microlabs dans la sphère politique. Très soucieux de sa carrière, il lui serait nuisible d'être associé au projet Omega. S'il apprenait l'existence de ce projet, il pourrait être enclin à négocier le retrait de son soutien à la méga-corporation.

Les factions que vous improviserez

Il est possible que les joueurs s'intéressent à des organisations ou à des personnages mentionnés dans la fiche de Bradford Microlabs mais qui ne font l'objet d'aucune description dans ce livret. C'est à vous et aux joueurs d'imaginer leurs liens avec le projet Omega et leur rôle dans l'histoire. Il est impossible d'anticiper avant la partie quels personnages Spectre et Murmure voudront rencontrer. Vous devrez donc improviser. Appuyez-vous pour cela sur les envies des joueurs en essayant autant que possible de suivre leurs attentes.

Avant de commencer

Avant la partie, imprimez les pages 10 à 15. Découpez la page 14 en deux afin d'obtenir les deux fiches de briefing destinées aux protagonistes. Une fois les règles du jeu expliquées, demandez à chaque joueur de choisir Spectre ou Murmure et donnez-lui la fiche de son personnage ainsi que sa page d'historique. Une fois que les joueurs ont pris connaissance de leur personnage, après avoir répondu aux questions éventuelles, distribuez à chacun sa fiche de briefing. Lorsque les joueurs ont lu leurs

fiches de briefing, placez la fiche de Bradford Microlabs au centre de la table. La partie peut commencer.

Déroulement de la partie

La partie commence lorsque la fiche de Bradford Microlabs est placée au centre de la table. Les joueurs, tout en interprétant leurs personnages, se mettront à concevoir leur plan. Au besoin, rappelez qu'il n'y a pas de fausses pistes et que leur plan sera toujours le bon pour peu qu'il soit cohérent. En revanche, choisir un plan plutôt qu'un autre impactera le type d'évènements et de personnages rencontrés lors de la partie. Une approche frontale amènerait beaucoup plus de scène de combats qu'une approche par les jeux d'influence. Dans les deux cas, les joueurs devront surmonter des difficultés, parfois en en payant le prix. Cette phase de planification peut prendre un certain temps. C'est nécessaire pour que les joueurs s'approprient toutes les informations qui leur sont présentées. Si vous avez l'impression que la discussion tourne en rond sans aller vers une décision, vous pouvez glisser des indices aux personnages pour leur proposer une piste. Leurs contacts au sein de leurs organisations auraient pu leur obtenir des informations de dernière minute.

Il est probable que Spectre et Murmure décident de s'infiltrer dans le complexe Microlabs, soit en interceptant et prenant le contrôle d'un des convois apportant du matériel, soit en se faisant passer pour des agents de Bradford Microlabs haut placés. En déjouant les systèmes de sécurités et en bluffant les employés de la mégacorporation ils pourront atteindre la salle où est développé le projet Omega. Ils pourront profiter d'un des convois partant du complexe pour fuir avec leur capture, à moins que l'alerte n'ait déjà été donnée. Un autre plan possible serait de mettre en mouvement les forces de second plan contre Bradford Microlabs, en convainquant l'ART d'intervenir ou en s'alliant avec l'une des corporations rivales pour compromettre le projet Omega. Ces exemples vous sont présentés dans le but de vous donner une idée du genre de situations qui pourraient se présenter lors de votre partie.

Une fois le plan des joueurs mis en action, vous déterminez les réactions de l'univers aux actions de Spectre et Murmure. Selon votre jugement, les forces en présence peuvent entrer en action ou rester passives. Elles peuvent mobiliser plus ou moins de moyens pour nuire aux personnages, ou pour les aider. Si les joueurs dépensent leurs retournements de situation, n'hésitez pas à les dépenser à votre tour pour provoquer des évènements inattendus. Par exemple, si Murmure se fait passer pour un cadre important de Bradford Microlabs, vous pouvez dépenser un retournement de situation pour annoncer qu'un chef de service du complexe est présent et vient à sa rencontre. Il serait sans doute plus difficile à berner que les autres personnages rencontrés. Si Spectre tente de se faufiler jusque dans la zone de haute sécurité, vous pouvez faire passer une patrouille près de sa position juste au moment où elle essaye de franchir un couloir protégé par des détecteurs lasers. Elle devra agir vite pour ne pas être repérée. Lors d'une scène de combat tournant à l'avantage des joueurs, vous

pouvez faire arriver des renforts de Forteresse. En dépensant vos retournements de situation, vous permettez aux joueurs de les utiliser à leur tour pour accomplir de nouveaux exploits. Veillez simplement à ce que la narration qui résulte de l'utilisation de ces jetons plaise à tout le monde et permette autant à Spectre qu'à Murmure de briller.

Conclure la narration

La partie touche à sa fin lorsque les joueurs estiment qu'ils ont accomplie leur mission. Par exemple, ils auront détruit ou capturé le projet Omega ou encore ils auront mis Bradford Microlabs et Forteresse hors d'état de nuire. Lorsque ce point est atteint, concluez la partie par un épilogue racontant ce qu'il advient de Spectre, de Murmure ainsi que des principaux personnages rencontrés lors de la mission.

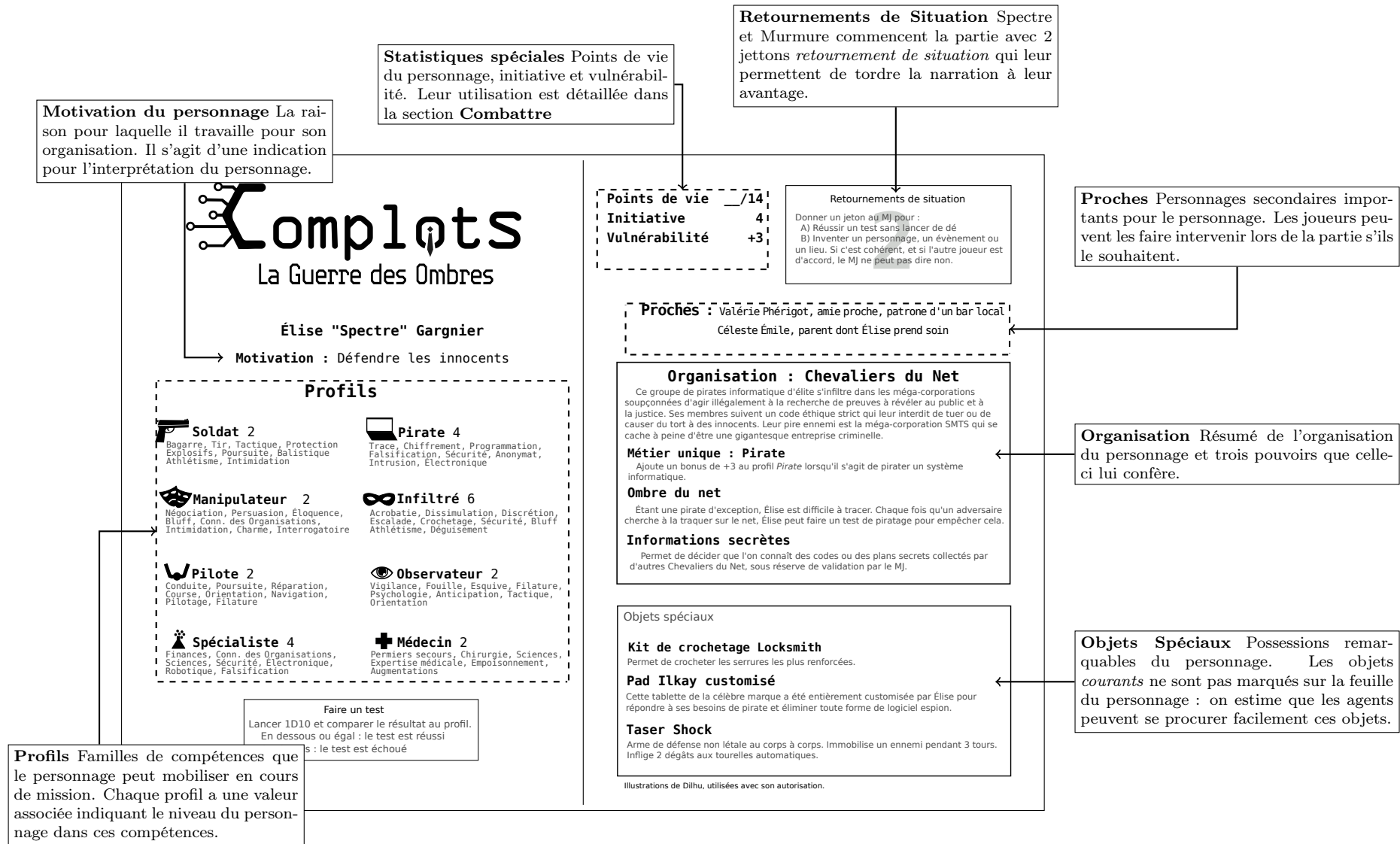
Il peut arriver que vers la fin de la partie le compromis trouvé entre Chevaliers du Net et SMTS s'estompe et que Spectre et Murmure ne parviennent plus à s'entendre sur la marche à suivre. Par exemple, les deux personnages peuvent avoir des plans différents pour le projet Omega fraîchement volé à Bradford Microlabs. Ne laissez pas ce désaccord entre personnages se transformer en confrontation où un personnage essaierait de doubler l'autre. Comme décrit page 6, intervenez hors narration si besoin.

Après la partie

Si vous avez aimé cette partie de démonstration et que vous souhaitez jouer vos propres personnages et vos propres scénarios tout en en apprenant plus sur l'univers de *Complots, la Guerre des Ombres*, vous pouvez vous procurer le livre du jeu sur **le site lulu.com**. Vous y trouverez tout le nécessaire pour jouer : règles complètes, aides pour la création de scénarios, description détaillée des principales organisations de l'univers et même quelques secrets!

Vous pouvez également consulter le site officiel de Complots pour y trouver du contenu à télécharger ainsi que quelques liens utiles.

<https://complots.fictionarium.fr>



Comment lire une fiche de personnage

Complots

La Guerre des Ombres

Aldric "Murmure" Page

Motivation : Gagner plus de pouvoir

Profils



Soldat 6

Bagarre, Tir, Tactique, Protection
Explosifs, Poursuite, Balistique
Athlétisme, Intimidation



Pirate 2

Trace, Chiffrement, Programmation,
Falsification, Sécurité, Anonymat,
Intrusion, Électronique



Manipulateur 4

Négociation, Persuasion, Éloquence,
Bluff, Conn. des Organisations,
Intimidation, Charme, Interrogatoire



Infiltré 2

Acrobatie, Dissimulation, Discrétion,
Escalade, Crochetage, Sécurité, Bluff
Athlétisme, Déguisement



Pilote 2

Conduite, Poursuite, Réparation,
Course, Orientation, Navigation,
Piloteage, Filature



Observateur 4

Vigilance, Fouille, Esquive, Filature,
Psychologie, Anticipation, Tactique,
Orientation



Spécialiste 2

Finances, Conn. des Organisations,
Sciences, Sécurité, Électronique,
Robotique, Falsification



Médecin 2

Premiers secours, Chirurgie, Sciences,
Expertise médicale, Empoisonnement,
Augmentations

Faire un test

Lancer 1D10 et comparer le résultat au profil.

En dessous ou égal : le test est réussi

Au dessus : le test est échoué

Points de vie ___/18

Initiative 10

Vulnérabilité -1

Retournements de situation

Donner un jeton au MJ pour :

A) Réussir un test sans lancer de dé

B) Inventer un personnage, un évènement ou un lieu. Si c'est cohérent, et si l'autre joueur est d'accord, le MJ ne peut pas dire non.

Proches : Ambre Page, épouse, cheffe de service chez BeShop
Corin Gibbs, ami d'enfance, employé de bureau

Organisation : SMTS

Cette Méga-corporation est en réalité la plus grosse entreprise criminelle du monde. Elle organise toutes formes de trafic et corrompt les personnalités les plus influentes pour échapper à la justice et étendre son pouvoir. Personne n'est dupe de cette réalité, pourtant seul un groupe de hacker nommé *Chevaliers du Net* ose s'attaquer à SMTS.

Alliance Corporatiste

Permet de s'imaginer des contacts dans des corporations de petite envergure, sous réserve de validation par le MJ.

Hiérarchie

Aldric dirige une petite équipe de 3 personnes. Il peut confier des tâches à ces 3 personnes. Le MJ décide si ces tâches sont réussies ou échouées.

Présence Intimidante

S'il mentionne qu'il travaille pour SMTS, Aldric gagne un bonus de +3 à son profil *Manipulateur* lorsqu'il veut faire peur à ses interlocuteurs.

Objets spéciaux

Pistolet Hunter

Arme silencieuse et discrète. On peut facilement la cacher sur soi. Inflige 4 dégâts.

Costume de luxe sur mesure

Permet de passer inaperçu dans les milieux les plus riches. Permet de ne pas passer inaperçu dans les milieux modestes. Aucun effet particulier.

Aldric “Murmure” Page

Aldric n’est pas le maître du monde, mais il le sera probablement demain, ou après-demain. Son talent pour la “gestion de crise” et sa capacité à sortir des sentiers battus font de lui un agent hors pair tandis que son ambition le pousse à toujours adresser les situations les plus risquées et les plus profitables. Là où un agent lambda se contenterait d’assassiner un témoin gênant, Aldric sait transformer ce témoin en une ressource profitable par un subtil mélange de menaces et de promesses.

Dès le début de sa carrière en tant que soldat de l’armée privée Dragonbreath, Aldric s’est démarqué de ses collègues. Sachant identifier où étaient les intérêts des clients, il prenait régulièrement des initiatives qui à terme portaient toujours leurs fruits. Grâce à cela, il enchaîna les promotions et les missions toujours plus complexes jusqu’à celle qui marqua un tournant dans sa carrière.

Le groupe SMTS avait engagé Dragonbreath pour assassiner un agent clé réputé incorruptible d’une corporation concurrente et détruire le site où il travaillait. S’étant vu confier cette mission, Aldric mis en place une stratégie impliquant le saccage du site et parvint à persuader l’agent de rejoindre SMTS tout en dissuadant la corporation concurrente de s’y opposer. Le client fut tellement satisfait de cette opération qu’il proposa à Aldric une carrière bien plus intéressante que celle de soldat d’armée privée.

Cela fait maintenant treize ans qu’Aldric travaille pour SMTS en tant qu’“agent de crise”. Un travail tranquille et bien compatible avec une vie de famille épanouie les trois quarts du temps, le quart restant étant composé d’opérations urgentes. Lorsque conseiller les agents plus conventionnels de SMTS ne suffit pas pour mener une mission à bien, Aldric intervient, mobilisant au besoin sa petite équipe personnelle. Dans les situations complexes, il peut compter sur Idelle, agent de terrain spécialisée dans les armes lourdes, sur Aidan technicien d’élite et sur Jacey, experte en relations publiques. Aujourd’hui comme à de nombreuses reprises, ces agents auront l’occasion de démontrer leurs talents.

Il y a deux heures, un appel de Monsieur Jonson, assistant personnel d’un cadre exécutif de SMTS a tiré Aldric de son sommeil. Les espions du groupe venaient d’apprendre que la méga-corporation Bradford Microlabs développait, dans son laboratoire de Detroit, un projet secret pouvant bouleverser l’équilibre des pouvoirs dans le monde. Et dans quelques heures, ce projet serait déplacé dans un site inconnu. Il faut donc le détruire avant qu’il ne soit hors d’atteinte. Aldric a juste eut le temps d’appeler son équipe et de lui dire de se rendre disponible avant de monter dans le jet envoyé pour le conduire sur les lieux de la mission. Son dernier e-mail reçu il y a cinq minutes contient les informations que SMTS a pu compiler sur Bradford Microlabs ainsi que le message « *Vu l’urgence de la situation, j’ai dû vous trouver une alliée un peu ... inhabituelle. Vous la rencontrerez à bord.* »



Complots

La Guerre des Ombres

Élise "Spectre" Gargnier

Motivation : Défendre les innocents

Profils



Soldat 2

Bagarre, Tir, Tactique, Protection
Explosifs, Poursuite, Balistique,
Athlétisme, Intimidation



Pirate 4

Trace, Chiffrement, Programmation,
Falsification, Sécurité, Anonymat,
Intrusion, Électronique



Manipulateur 2

Négociation, Persuasion, Éloquence,
Bluff, Conn. des Organisations,
Intimidation, Charme, Interrogatoire



Infiltré 6

Acrobatie, Dissimulation, Discrétion,
Escalade, Crochetage, Sécurité, Bluff
Athlétisme, Déguisement



Pilote 2

Conduite, Poursuite, Réparation,
Course, Orientation, Navigation,
Piloteage, Filature



Observateur 2

Vigilance, Fouille, Esquive, Filature,
Psychologie, Anticipation, Tactique,
Orientation



Spécialiste 4

Finances, Conn. des Organisations,
Sciences, Sécurité, Électronique,
Robotique, Falsification



Médecin 2

Premiers secours, Chirurgie, Sciences,
Expertise médicale, Empoisonnement,
Augmentations

Faire un test

Lancer 1D10 et comparer le résultat au profil.

En dessous ou égal : le test est réussi

Au dessus : le test est échoué

Points de vie ___/14

Initiative 4

Vulnérabilité +3

Retournements de situation

Donner un jeton au MJ pour :

A) Réussir un test sans lancer de dé

B) Inventer un personnage, un évènement ou un lieu. Si c'est cohérent, et si l'autre joueur est d'accord, le MJ ne peut pas dire non.

Proches : Valérie Phérigot, amie proche, patronne d'un bar local
Céleste Émile, parent dont Élise prend soin

Organisation : Chevaliers du Net

Ce groupe de pirates informatique d'élite s'infiltré dans les méga-corporations soupçonnées d'agir illégalement à la recherche de preuves à révéler au public et à la justice. Ses membres suivent un code éthique strict qui leur interdit de tuer ou de causer du tort à des innocents. Leur pire ennemi est la méga-corporation SMTS qui se cache à peine d'être une gigantesque entreprise criminelle.

Métier unique : Pirate

Ajoute un bonus de +3 au profil *Pirate* lorsqu'il s'agit de pirater un système informatique.

Ombre du net

Étant une pirate d'exception, Élise est difficile à tracer. Chaque fois qu'un adversaire cherche à la traquer sur le net, Élise peut faire un test de piratage pour empêcher cela.

Informations secrètes

Permet de décider que l'on connaît des codes ou des plans secrets collectés par d'autres Chevaliers du Net, sous réserve de validation par le MJ.

Objets spéciaux

Kit de crochetage Locksmith

Permet de crocheter les serrures les plus renforcées.

Pad Ilkay customisé

Cette tablette de la célèbre marque a été entièrement customisée par Élise pour répondre à ses besoins de pirate et éliminer toute forme de logiciel espion.

Taser Shock

Arme de défense non létale au corps à corps. Immobilise un ennemi pendant 3 tours. Inflige 2 dégâts aux tourelles automatiques.

Élise “Spectre” Gargnier

Depuis sa plus tendre enfance, Élise a toujours eut du mal à accepter deux choses : les règles et l'injustice. Élève sage à l'école, elle était la principale source d'inquiétude de ses parents une fois la fin de l'école sonnée. Combien de fois ont-ils dû aller la chercher au commissariat local car la police l'avait attrapée en pleine effraction dans une grande maison qui avait l'air pourtant inoccupée ? Combien de coups de téléphones mielleux avaient-ils reçus de la part d'un chef de corporation ayant trouvé Élise *en pleine exploration* ? Dans l'espoir que leur fille passe moins de temps à se faufiler dans des lieux interdits, ses parents lui offrirent son premier ordinateur pour son quinzième anniversaire. Elle resta plus souvent à la maison, mais elle n'arrêta pas de se faufiler dans des lieux interdits pour autant.



En grandissant et grâce à l'hypernet, Élise pris conscience de l'injustice du monde qui l'entourait. Ses *explorations* devinrent plus engagées et les coups de téléphone des chefs de corporation perdirent leur ton bienveillant. Ses parents redoutèrent de voir un jour leur fille en prison. Heureusement, Élise avait perfectionné son art et était devenue une experte en son domaine. Dans les forums cachés, on commençait à parler de **Spectre** comme d'une pirate d'exception capable d'infiltrer les corporations les mieux protégées. Plusieurs personnes tentèrent de louer ses services mais aucune ne trouva grâce aux yeux d'Élise. Elle ne travaillait pas pour l'argent mais pour la justice, et un peu pour la gloire. C'est pourquoi à 22 ans, quand une certaine **Drake** la contacta pour lui proposer de l'aider à voler des documents secrets à la méga-corporation SMTS, elle accepta sans hésiter.

Drake était l'une des plus importantes personnalité des Chevaliers du Net et le travail qu'elle avait proposé était en fait un test en vue du recrutement d'Élise. Une fois la mission accomplie, Élise fut invitée sur le forum secret des Chevaliers du Net où elle pu échanger points de vue, informations secrètes, outils de piratage et discuter avec d'autres membres en toute sécurité. Peu de temps après, elle fit de l'infiltration son métier principal et profita des moyens offerts par les Chevaliers du Net pour accomplir des missions plus ambitieuses. Comme tous ses collègues, elle choisissait ses propres missions et n'en parlait sur le forum secret que si elle en avait envie.

Une exception se produisit quatre ans plus tard, il y a deux heures. Elle reçut un message de Drake lui demandant d'accomplir une tâche spéciale. Elle venait d'apprendre que la méga-corporation Bradford Microlabs développait un projet dangereux dans son laboratoire de Detroit, et que ce dernier allait bientôt être déplacé dans un site secret. Tout ce que Drake savait, c'était que ce projet pourrait nuire gravement aux innocents et qu'il ne restait que quelques heures pour détruire ce projet avant qu'il ne disparaisse pour de bon. Drake a tout juste eut le temps de compiler quelques informations sur la méga-corporation et d'envoyer un jet chercher Élise pour l'amener sur les lieux de sa mission. Son dernier message, reçu alors qu'Élise montait dans l'avion est : *« Une dernière chose : vu le timing, j'ai dû te trouver un allié un peu ... inhabituel. Tu le rencontrera à bord. Bonne chance ! »*

Le Briefing (Spectre)

Alors que vous montez à bord du jet privé envoyé pour vous conduire près du laboratoire de Bradford Microlabs, vous sentez votre smartphone vibrer dans votre poche. Drake vous a envoyé un dernier e-mail, un document accompagné d'un message : *« Une dernière chose : vu le timing, j'ai dû de trouver un allié un peu ... inhabituel. Tu le rencontrera à bord. Bonne chance ! »* Inhabituel est bien peu dire pour décrire cet homme vêtu d'un costume impeccable qui monte à bord avec assurance et regarde son entourage comme s'il lui appartenait.

Le soupçon qui vous envahit est vite confirmé lorsqu'une fois l'homme installé, l'écran du jet s'allume et vous montre une succession de photographies pendant qu'une voix se fait entendre : *« Spectre, Murmure, veuillez nous excuser pour les conditions de cette mission. Vous n'ignorez rien de son urgence et de sa criticité. Aussi, avons-nous dû former une alliance temporaire entre SMTS et Chevaliers du Net. Nous espérons que cette coopération sera fructueuse et n'ouvrira la voie à aucune future collaboration.*

Selon nos sources, votre objectif est développé dans un secteur de haute sécurité du laboratoire de Bradford Microlabs. Son déplacement est prévu pour six heures du matin, après quoi il sera hors d'atteinte. Volez-le ou détruisez-le, l'important est qu'il soit hors d'état de nuire. Vous avez reçu toutes les informations en notre possession concernant la mission sur vos smartphones. Nous comptons sur vous pour la mener à bien. Bonne chance. »

L'écran s'éteint. Vous avez tout juste le temps de faire connaissance avec votre voisin et de regarder le document reçu sur votre smartphone quand la pilote du jet vous informe : le jet va vous déposer dans 5 minutes sur un petit aérodrome privé près du laboratoire de Bradford Microlabs. Votre objectif disparaîtra dans quatre heures. Il est temps pour les choses sérieuses de commencer.

Le Briefing (Murmure)

Alors que vous montez à bord du jet privé envoyé pour vous conduire près du laboratoire de Bradford Microlabs, vous sentez votre smartphone vibrer dans votre poche. Monsieur Jonson vous a envoyé un dernier e-mail, un document accompagné d'un message : *« Vu l'urgence de la situation, j'ai dû vous trouver une alliée un peu ... inhabituelle. Vous la rencontrerez à bord. »* Inhabituelle est bien peu dire pour décrire cette femme habillée d'un sweat à capuche, affalée dans son fauteuil, tentant de simuler une aisance en pianotant sur un pad couvert d'autocollants.

Le soupçon qui vous envahit est vite confirmé lorsqu'une fois installé, l'écran du jet s'allume et vous montre une succession de photographies pendant que la voix de Monsieur Jonson se fait entendre : *« Spectre, Murmure, veuillez nous excuser pour les conditions de cette mission. Vous n'ignorez rien de son urgence et de sa criticité. Aussi, avons-nous dû former une alliance temporaire entre SMTS et Chevaliers du Net. Nous espérons que cette coopération sera fructueuse et n'ouvrira la voie à aucune future collaboration.*

Selon nos sources, votre objectif est développé dans un secteur de haute sécurité du laboratoire de Bradford Microlabs. Son déplacement est prévu pour six heures du matin, après quoi il sera hors d'atteinte. Volez-le ou détruisez-le, l'important est qu'il soit hors d'état de nuire. Vous avez reçu toutes les informations en notre possession concernant la mission sur vos smartphones. Nous comptons sur vous pour la mener à bien. Bonne chance. »

L'écran s'éteint. Vous avez tout juste le temps de faire connaissance avec votre voisine et de regarder le document reçu sur votre smartphone quand la pilote du jet vous informe : le jet va vous déposer dans 5 minutes sur un petit aérodrome privé près du laboratoire de Bradford Microlabs. Votre objectif disparaîtra dans quatre heures. Il est temps pour les choses sérieuses de commencer.

Bradford Microlabs



Siège social : Detroit, 478 Birchwood street
Capital : 1,715 milliards \$
Principaux actionnaires : Travis Bradford (43%)
Barell Group (21%)
Direction : Patricia Kellmann
Holden Garnett

Mégacorp constructrice de composants micro-électroniques de pointe

Informations Stratégiques

Appuis

- Branche USA de l'armée privée Forteresse
- Sénateur du Michigan Jerrod Henryson
- Fournisseur de Futurebots Laboratories, géant de la robotique

Rivalités

- Digisoft Technologies (constructeur de matériel informatique, concurrent européen)
- Illimed Prosthetics (constructeur d'augmentations, basé à Chicago)

Surveillance

- Agence de Régulation des Technologies
- Central Agency of Secret Services (Renseignement USA)

Complexe Microlabs

- Complexe de haute sécurité situé dans la banlieue industrielle de Detroit
- Regroupe le principal laboratoire de R&D et la principale usine de Microlabs
- Grille réseau sécurisée coupée de l'hypernet (impossible à pirater de l'extérieur)
- Zones critiques protégées par des gardes lourdement armés
- Convois réguliers transportant du matériel vers et depuis l'extérieur

Moyens

- Dispose de ses propres agents et gardiens équipés en technologies de pointe
- Importante influence économique

*Logo par Dilhu, utilisé avec son autorisation
Œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes physiques ou morales serait fortuite et involontaire.*