

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

Mortel Placebo

- La Campagne - Les Episodes -

Date de mise en ligne : mardi 5 septembre 2006

Description :

La formation de l'agence PI.

Corporates

Mené par [Toque Rouge](#), le 2 septembre 2006

Mortel Placebo

Premier contact

Une journée de septembre, une journée d'automne.

C'est aujourd'hui qu'ils ont rendez-vous, c'est aujourd'hui le premier jour de l'agence [Private Investigators](#).

[Doc Mode](#), qui a reçu les badges de chacun, attend patiemment devant la porte de la nouvelle agence.

Un black fait les cents pas devant un van rouge et flamme.

[CyberHell](#) arrive après une heure, suivi quelques minutes plus tard par [Carribbean Jack](#) qui ne semble pas vraiment réveillé.

La porte du van s'ouvre et [Mac Grive](#) en sort.

Après les présentations, Doc mode fait la distribution des badges, et nos héros découvrent leurs nouveaux bureaux.

Un vieil escalier craquant mène au 1er étage et débouche sur un open space au milieu duquel se trouvent seulement deux chaises et un paperboard.

Robert Washington, l'homme qui faisait les cent pas, est l'avocat de [Black Mamba](#). Il sort un vidéo projecteur de sa mallette, et explique que la cinquième associée est condamnée à mort et va être exécutée dans deux jours. Il remet deux enveloppes contenant des billets pour le musée interactif de la peine de mort et des invitations à l'exécution, puis prend rapidement congés.

Nos héros semblent un peu perdus lorsque que Mac Grive, qui surveille son van par la fenêtre, voit approcher deux hommes. Tous s'attendent à les voir monter au premier étage, mais rien ne se passe. CyberHell s'approche de l'escalier pendant que Carribbean Jack saute par la fenêtre pour les prendre à revers. Surpris par la manœuvre, les deux "intrus" cassent la plaque de la franchise, qu'ils étaient en fait venus installer, en la faisant tomber.

Visite guidée du musée

Deux jours, c'est court.

Nos héros embarquent tous dans le van et se rendent au musée, en périphérie de Chicago. En pleine semaine, ils se retrouvent au milieu des sorties scolaires.

Le musée retrace l'évolution des différents moyens d'exécution depuis la création des Etats-Unis à nos jours.

Ils apprennent notamment qu'afin de rendre l'injection létale infaillible, les données biométriques du condamné sont envoyées au fabricant, la veille de l'exécution à minuit.

En repartant, ils s'arrêtent au pénitencier fédéral pour rencontrer Black Mamba et lui faire part de leur plan. Ils comptent s'introduire dans la matrice pour échanger les données biométriques de la jeune femme afin que l'injection ne soit pas fatale. Ils espèrent ainsi récupérer le corps après l'exécution.

La première journée de Private Investigators touche à sa fin. Doc Mode se connecte à la matrice pour récupérer son dossier biométrique qui servira à l'échange, puis nos héros vont découvrir leurs nouveaux voisins en s'installant dans

le bar situé derrière l'agence.

Le lendemain, ils doivent attendre minuit pour agir. Ils décident de commencer à remeubler les locaux et filent à la décharge pour voir ce qu'ils pourraient récupérer.

En fin d'après-midi et après passage dans les mains de Mac Grive, l'agence a une table et deux nouvelles chaises.

Sur sa lancée, l'ancien militaire propose de faire une reconnaissance dans la matrice, mais Carribbean Jack lui interdit. La situation dégénère, une balle orne le mur du fond.

Finalement Doc Mode et CyberHell se connectent. Selon Doc Mode, dans la matrice, le fabricant est représenté par un temple qu'il faudra investir.

Echange d'échantillon

Vers 21h, nos héros entrent dans la matrice.

Quittant l'auberge, la troupe part en direction du temple. Le voyage se passe sans encombre, et ils attendent la nuit de pleine lune pour entrer à l'intérieur de l'édifice. Atchoum le nain (CyberHell) et Yan_Solo2033 le paladin (Carribbean Jack) passent en premier. Oryana la prêtresse (Doc Mode) et Grime le ranger (Mac Grive) ferment la marche.

- *Piège carreaux d'arbalètes*
- *Goblins*
- *Puit d'eau + anguille*
- *Hobgobblins + cleric*
- *Fiole de sang*

Lorsqu'ils ressortent de la matrice, CyberHell et Carribbean Jack sont visiblement fatigués, mais l'essentiel est fait : le dossier biométrique de Black Mamba a été échangé.

Note
<p>En forçant ainsi l'entrée du temple, les personnages ont pénétré le système informatique du laboratoire d'analyse et de synthèse de l'injection létale. Les responsables du site n'ont pas compris quel était l'objectif alambiqué des personnages et ont pensé qu'il s'agissait d'une attaque crapuleuse comme il en arrive souvent sur la matrice.</p> <p>Ne voulant pas perdre leur contrat avec les fédéraux qui pourraient leur reprocher un manque de sécurité, ils ont préféré taire l'affaire et ne pas prévenir l'administration pénitentiaire que des intrus avaient pu pénétrer jusqu'à la salle où se trouvait l'échantillon d'ADN de Black Mamba.</p>

Fossoyeurs

Nos héros se rendent à l'exécution et CyberHell ne peut s'empêcher de verser une larme.

Le corps de Black Mamba est ensuite conduit au cimetière pour être inhumé.



Une fois la nuit tombée, les nouveaux privés se glissent dans le cimetière et commencent à creuser pour sortir leur associée. Après de nombreuses pelletées, le cercueil est enfin accessible. CyberHell le saisit et le sort de terre.

Un projecteur s'allume et une voix leur intime de lever les mains. Visiblement deux gardiens ont surpris les pilliers de tombes. CyberHell sort du trou et se place aux côtés de Doc Mode. Carribbean Jack sort à son tour. Mac Grive reste tapis dans la tombe.

"Sors, ou je les descends, je compte jusqu'à trois ! Un&"

"3, 2, 1" chuchote rapidement CyberHell à l'attention de Carribbean Jack, et le mutant tend son bras pour faire feu pendant que le pirate dégaine. Voyant cela, les gardiens tirent. CyberHell est touché.

- Tir de CyberHell
- Tir de Carribbean Jack
- Tir de couverture de Mac Grive, CyberHell court vers le gardien au projecteur
- Un cyberchien se jette sur CyberHell
- Echange de coups de feu entre Carribbean Jack et le deuxième gardien, à bout portant, les deux sont touchés
- Mac Grive court vers le van
- CyberHell lutte avec le premier gardien, le cyberchien accroché à sa jambe
- En passant à proximité, Mac Grive tente de descendre le chien
- Carribbean Jack descend le deuxième gardien
- CyberHell tue le premier gardien
- CyberHell projette le chien l'air et Carribbean Jack le descend

Mac Grive arrive avec le van.

Des coups proviennent du cercueil. Black Mamba est bien vivante&

Bilan

- ▶ Un Shotgun repeter (700-\$)
- ▶ Un colt 44 semi-auto (100-\$)
- ▶ Deux crédits cards (100-\$)
- ▶ Une lampe-matraque maglight

Bilan matriciel

- ▶ 1 anneau de natation (5000 PO)
- ▶ 550 PO (coffre + hobgob)
- ▶ Une cotte de maille (75 PO)
- ▶ 2 épées courtes (20 PO)
- ▶ Une potion de soins