Laser de Lune
DESIGN: JEEX -2002
#25
hiver 2009-2010
Spécial 10e anniversaire
Laser de Lune #25 >> Une publication des Shadowforums

Sommaire

Une : **ShadowNoël** par Light

Édito par Pénombre, **p. 3**

Nouvelle : **Retrouvailles imprévues** par Angelus, **p. 5**

Nouvelle : **running with wolf**
chapitre 4 : Le père Noël est vraiment une ordure [2070], par Master Do, **p. 17**

Nouvelle : **Runners Superstars** par Boomer, **p. 20**

L'interview : Rob Boyle - Anarchisme, transhumanisme et JDR, par Blade, **p. 31**

Le mot des Shadowforums par Blade, **p. 34**

Les relations coréano-japonaises par Daegann, **p. 36**

background fiction par Blade, **p. 39**

Le petit hors-la-loi «À L'ANCIENNE» par JoKeR, **p. 49**

Personnage [SR4A] : **samar, chasseur de la zone** par Namergon, **p. 54**

Scénario [SR4] : **Les Blanchisseuses - ep.4 / Fin**
Retourner sa veste, par NMAth, **p. 56**

Scénario [SR4] : **la grande farce yak** par Namergon et Blade, **p. 66**

Scénario [SR4] : **S.N.U.F.** par JoKeR, **p. 73**

Scénario [SR3 et SR4] : **Brain Connection 2**
(Prise de crâne à Seattle) par Dweller on the Threshold, **p. 81**

Ours et remerciements **p. 113**

Fictions

I.R.L.

Inspirations

Maître de Jeu

Crédits :
Couverture : ShadowNoël, par Light

Illustrations :
Light (site matriciel : http://iceland.light.free.fr/blog/) : p. 113
Dweller (site matriciel : http://www.elfwood.com/~marsaudon) : p. 20, 23, 81, 96, 100
Lufiakin (contact : lufiakin@free.fr) : p. 2, 3, 4 et 78
Bordon (site matriciel : http://bordon.deviantart.com/) : p. 12, 29, 38, 56
Molybdenumgp03 (site matriciel : http://molybdenumgp03.deviantart.com/) : p. 35, 48, 57, 72, 80
Mr Nick (site matriciel : http://www.nickegberts.nl/) : p. 54
Sc4v3ng3r (site matriciel : http://sc4v3ng3r.deviantart.com/) : p. 37, 53, 66
Scebiqu (site matriciel : http://scebiqu.deviantart.com/) : p. 5
Suzumega (site matriciel : http://suzumega.deviantart.com/) : p. 44

Photos :
p. 32 et 33 fournies par Rob Boyle.
p. 30 fournies par Penangol

Édito

Par Pénombre - Grand Ancien

Une des phrases sans doute les plus éculées de la gamme Shadowrun commence par « plus ça change… ». Et vous connaissez bien évidemment la suite. Lorsque j'ai été contacté pour donner un petit coup de main à ce numéro anniversaire de LDL, j'avoue que « plus ça change… » a été une des premières pensées qui m'ont traversé la cervelle. Dans les faits, il se trouve que la réalité est tout autre.

Par rapport à son numéro zéro, lancé sur un coup de tête en Novembre 1999 et qui relevait de l'invocation épique de bonnes volontés, presque une Petite Danse Fantôme pour tout dire, *Laser de Lune* a pris de la densité avec le temps. Pour devenir quelque chose qu'en tant qu'initiateur, je peux encore reconnaître mais qui, définitivement, n'est pas « la même chose ». Je ne vous ferais pas le coup du couplet sur « l'esprit pionnier », le « bon vieux temps » et autres machins du genre. Le plus important, à mes yeux, c'est que ce projet a cessé d'appartenir à celui qui l'avait initié, il y a un moment déjà, pour acquérir une vie propre. D'autres se le sont approprié et dans le temps, ils lui ont donné une identité autonome, convaincante pour les lecteurs autant que pour les contributeurs.

Dix ans, c'est plutôt long, surtout sur Internet. Et il y a quelque chose de réellement magique à voir que ce petit webzine, qui n'existe que par la bonne volonté de ceux qui y participent, continue son bonhomme de chemin et qu'il mobilise encore des gens avec des idées, des envies, des choses à partager. Et, phénomène magique supplémentaire, qu'il y a encore des gens pour attendre leurs créations. Et nous ne sommes même pas encore en 2011…

Bien que je n'aie jamais rencontré la grande majorité d'entres eux et que je me sois aventuré vers d'autres horizons, je saisis cette occasion pour attirer votre attention, ami lecteur, sur les gens qui font vivre *Laser de Lune*. Ponctuellement ou régulièrement. Sur ce petit miracle dont vous bénéficiez : avoir de la lecture qui soit gratuite, sans engagement aucun, et qui demande dans le même temps de la patience, de l'inspiration et de la volonté à tous ceux qui rendent cela possible. À notre époque, avec les problématiques sur la diffusion de créations artistiques « monétisables » à travers les réseaux mondiaux, il me semble que ceux qui aiment le genre cyberpunk ne peuvent qu'être sensibles à ce paradoxe : tout n'a pas forcément un prix, mais peut quand même avoir une certaine valeur.

Mon souhait est que vous trouviez tout le travail qui apparaît dans ces pages, un travail qui n'a que votre appréciation pour récompense, à votre goût. Assez, même, pour que l'envie de jouer du clavier vous titille et que vous aussi, vous ayez envie de rejoindre les rangs de ceux qui lancent dans les vastes mers électroniques ces moments d'inspiration et d'évasion, qui contribuent modestement eux aussi au plaisir du jeu.

C'est une toute petite aventure, qui ne vaut pas le frisson d'une bonne run des familles, mais qui a son pesant de moments magiques et de souvenirs merveilleux. Et ici ou ailleurs, je ne peux que vous inviter à tenter vous aussi l'aventure. À faire le pari de créer quelques moments pour les jeter ensuite dans les grands océans d'électrons. Et qui sait…

Pénombre,
Novembre 2009

Laser de Lune
Fictions
Laser de Lune # 25 >>> Fictions

RETROUVAILLES IMPRÉVUES

Par Angelus

50's

« **Chuis trop vieux pour ces conneries !** » lâcha Raith dans un murmure, alors qu'il plongeait à couvert. Juste à temps. Les parois du complexe vibrèrent lorsque l'explosif détruisit le sas d'entrée, emportant dans son souffle les deux vigiles corpos qui en protégeaient l'accès.

L'air résonnait encore lorsque le Street Sam s'engouffra en vitesse dans le trou béant creusé par la charge de plastique, suivi de près par ses deux équipiers : Nyx, une adepte physique orke, et Mister Uncle, un chaman Raton Laveur totalement déjanté.

La discrétion ne faisait pas partie des conditions de run telles que définies par le Johnson, et ça arrangeait bien Raith qui ne comptait pas s'ennuyer de subtilité pour procéder à l'extraction de la cible. D'ailleurs, cela faisait des années que le mot « subtilité » avait été banni de son vocabulaire.

Arrosant tout ce qui pointait son museau dans les couloirs, le groupe progressait lentement mais sûrement à travers le complexe, suivant le plan fourni par le decker du Johnson.

« La cible est là, l'entrée est là, il n'y a rien d'autre à savoir. Une distance de 200 mètres en progression non linéaire, des contre-mesures anti-intrusion ici et ici, et là, le point d'arrivée des renforts. En sept minutes quarante, vous devriez être ressortis avec mon colis » avait dit le Johnson en commentant le plan en trois dimensions du complexe d'Omni Electronics d'Auburn, un bâtiment de plain-pied à la forme rectangulaire.

« Un vol de données ? avait demandé Nyx, ses yeux d'orke grand ouverts.

- Je vois que vous comprenez vite, avait rétorqué le Johnson non sans ironie. Oui, des données commerciales. Mais cela ne devrait pas être trop difficile : le bâtiment où elles se trouvent est un complexe de seconde zone… »

Bien sûr, si le Johnson engageait plus de 10 000 ¥ pour extraire ces données, on pouvait douter du fait qu'il ne s'agisse que de données de moindre importance. Callie, leur fixer, leur avait fourni les détails concernant l'employeur et la corpo chez qui ils allaient frapper. Le Johnson était lié à UCAS Compustat, une filiale de Monobe International œuvrant dans les softwares. Omni Electronics, leur cible, était une succursale de Gaetronics, la corpo qui fournissait Seattle en énergie. Le complexe visé était sur un site plutôt bien protégé, situé au 3788 sur la route d'Auburn, dans le nord de ce district. Quatre bâtiments, mais seul celui le plus au sud ouest intéressait les runners. C'était là, selon les renseignements fournis par Callie, qu'étaient fabriqués divers softwares, tels les programmes de gestion matricielle des usines de traitement des eaux usées ou encore les progiciels de maintenance des centrales géothermiques automatisées.

« C'est la console G07 située ici, avait dit le Johnson en désignant un point sur la carte tridi, qui contient les données que je cherche. La base est portable, il vous suffira de la débrancher pour emporter le colis. Pas plus de deux kilos pour toute l'unité, vous ne devriez pas avoir trop de mal » avait-il conclu en regardant le bras cybernétique de Raith.

Le vieux runner n'avait pas répondu. Deux kilos, un poids négligeable.

« Pour ressortir, je compte sur vous pour ouvrir une brèche dans le mur ouest, ici » avait ajouté le Johnson.

Mouais. Visiblement, il se fichait que l'équipe soit discrète et misait tout sur la puissance offensive des runners. Les données devaient être importantes pour Omni, donc bien protégées. Mais rien qui ne résiste à un Ingram Warrior-10.

Un decker extérieur à l'équipe, un type du Johnson, assurait la couverture matricielle et à mesure que Raith progressait dans la structure, il se faisait la réflexion que le decker corpo devait être bon : aucune contre-mesure automatique ne s'était activée, aucune sirène ne résonnait à leurs oreilles alors que l'explosion avait dû réveiller les voisins, ou pire les gangs locaux. Les gardes corpos, eux, étaient bien présents - et en alerte - même si la puissance de feu du Street Sam ne souffrait d'aucune comparaison dans les rangs ennemis. Quelques tirs

timides avaient répondu aux lourdes rafales du pistolet mitrailleur de Raith et malgré l'âge du gros Samouraï, les vigiles n'étaient visiblement pas de taille à lutter contre un type câblé. Même si les câblages en question étaient vieux d'une dizaine d'années.

Un coup d'œil en arrière lui assura que Nyx et le chaman Raton suivaient le mouvement, même si le magicien traînait un peu trop de l'avis de Raith. Mister Uncle lui avait toujours fait mauvaise impression. Peut-être était-ce ce vieil imper sale que le Raton ne quittait jamais, ou son haut de forme démodé, ou le fait qu'il s'agisse d'une saleté de Natif. Ou toutes ces raisons à la fois, et peu importe au fond : Raith ne l'aimait pas. Mais pas le choix. Faire une run sans support magique, c'est comme sortir sans kevlar. C'est du suicide, et Raith entendait profiter un peu de sa prochaine retraite avant de crever, quitte à choisir.

Oh, on lui en avait déjà fait la remarque : un Street Sam qui n'accepte pas l'idée de sa propre mort s'est éloigné de la Voie du Samouraï. Ouaip. Et alors ? Ça ne l'empêchait pas d'être un bon runner, malgré les années et son cyberware vieillissant. « Mais le titre de Samouraï des Rues ne te correspond plus, tu es désormais abandonné à l'errance sans but. Tu n'es plus qu'un Razor ! » lui avait dit un jour l'un de ces guerriers câblés obnubilés par le Bushido, juste avant que Raith ne le tue froidement pour lui apprendre à respecter ses aînés.

« Et là, maintenant que t'es crevé, tu l'as bien sentie, ma zenitude ? » avait conclu le vieux runner en piétinant son cadavre…

En parlant de cadavres, l'Ingram Warrior-10 de Raith ne faisait pas tout le boulot. La grosse orke était passée à l'action lorsque, d'une traverse, deux vigiles avaient surgi, Colt Asp au poing. Sans les réflexes de l'adepte, Raith aurait été abattu par surprise. Mais Nyx, d'un bond, avait désarmé le premier pendant que son pied était allé frapper la gorge du second. Elle était diablement vive pour une orke de cette corpulence et le coup porté au garde l'avait séché sur place. Quelques atemis bien sentis plus tard, les deux adversaires étaient au sol, inoffensifs. D'un clin d'œil, Raith remercia la jeune orke qui lui répondit d'un sourire puis il retourna à ses tirs de barrage, préoccupé par l'opposition qu'ils rencontraient, peu armée mais conséquente. Une pensée, cependant, vint déranger sa concentration : vraiment, qu'elle était moche ! Il revisualisait le sourire de son équipière. L'espace d'un instant, il espérait que Nyx ne s'était pas méprise et qu'elle ne croyait pas que ce clin d'œil signifiait plus qu'un simple merci. Sinon, il était mal. Comment dire à ce… truc ? que ses crocs défiguraient son visage granuleux et boursouflé, que ses cheveux touffus lui donnaient un air malade (ce qu'elle était, puisque gobelinisée) et qu'elle puait la transpiration sous sa tenue moulante ? Non, valait mieux pas qu'elle soit attirée par les vieux runners au bouc grisonnant, sinon Raith devrait mettre fin rapidement à ses espoirs. Surtout qu'en chemin, elle lui avait fait quelques insinuations douteuses… « Ne pas mélanger boulot et dodo » était l'un des nombreux dictons à deux nuyens de Raith, auquel il ajouta mentalement « surtout quand elle a une haleine de barghest ! ».

Retournant à sa progression, le street sam parvint enfin à la zone cible. Plus qu'une porte fermée, et ils auraient accès aux consoles désignées par le Johnson. Le chaman se mit en couverture pendant que Nyx se chargeait du verrou magnétique et que Raith allait, quelques mètres plus loin, déposer son explosif plastique avec détonateur radio pour ouvrir une voie vers l'extérieur. Bien. Tout se passait comme prévu. Trop bien même, mais Raith avait perdu le goût des runs foirées. Depuis quelques années maintenant, il ne prenait plus que les missions simples et mal payées mais qui garantissaient un minimum les chances de survie. Et cette run se déroulait comme sur des rollers. Si l'on exceptait le clin d'œil à Nyx, mais ça, on allait tenter de l'oublier.

Une fois l'explosif installé, il se tourna vers Nyx pour lui indiquer qu'il était prêt. L'adepte, d'un violent coup de pied, dégonda la porte qu'elle avait précédemment forcée et pénétra dans la pièce en un même mouvement.

Ou plutôt, tenta d'entrer. Elle fut stoppée dans sa course par de fortes détonations. Quatre coups de feu avaient retenti.

Le visage déformé par la surprise et la douleur, elle recula sous les impacts qui vinrent frapper son buste. Les murs alentours furent éclaboussés de son sang alors que son corps s'effondrait, agité de soubresauts.

« Et merde ! » lâcha Raith en reprenant en main son Ingram. Il se releva aussi vite que lui permettaient ses vieux réflexes câblés et vint se poster à côté du corps de Nyx, à couvert derrière le chambranle de la porte qu'elle venait d'ouvrir et d'où avaient jailli les tirs. Au sol, l'orke se tordait de douleur mais ses râles étaient faibles, ses poumons étant sans doute perforés.

Mister Uncle se rapprocha de Nyx et désigna d'un geste rapide le torse de l'adepte : les impacts avaient percé le kevlar souple qu'elle portait, et ses chances de survie étaient très minces. À condition même qu'ils arrivent à sortir, Raith doutait qu'ils puissent atteindre à temps la clinique des ombres la plus proche. Alors que le chaman Raton se penchait sur le corps de Nyx pour le sortir du champ de tir, le Street Sam tira sans hésitation une balle dans la tête de l'adepte, mettant fin à ses souffrances.

L'amérindien regarda, surpris, le runner mais celui-ci ne prit même pas la peine de répondre : si le mago n'avait pas compris qu'un blessé était plus encombrant

qu'un mort, Raith ne pouvait plus rien pour lui. Et ça mettait fin du même coup aux éventuelles espérances sentimentales que Nyx avait pu nourrir pour le vieux runner. D'une balle deux coups. Raith aimait ce genre de calculs simples.

Mais restait le problème du tireur qui bloquait l'accès à la pièce d'extraction. Le gars était à l'intérieur de la quatrième salle technique du bâtiment, précisément l'endroit où se trouvait la console qu'ils étaient venus chercher. Un programmateur acculé ? Raith en doutait. Les tirs avaient été précis, les impacts étaient violents : le type qui les bloquait était un habitué du flingue et portait du lourd. Étrange que la petite corpo laisse H24 un pro mieux armé que la moyenne pour surveiller une console informatique au milieu du bâtiment. Étrange, certes, mais de quoi ralentir Raith. Quel que soit son armement, quelles que soient sa compétence ou la raison de sa présence dans une salle de travail, le gars était entre lui et sa cible, et allait être éliminé. C'était aussi simple que ça.

Raith fit un signe à son acolyte et lança dans la pièce une grenade superflash, le genre d'engin capable d'éblouir un aveugle (et de le carboniser s'il était trop près du point d'impact, au passage), et pénétra dans la pièce en plongeant, son arme interfacée mitraillant tout ce qui s'y trouvait jusqu'à l'épuisement des munitions. Raith, la finesse personnifiée ! mieux valait ça que de mourir par souci d'économie des munitions…

Après un roulé-boulé magistral malgré ses vieux muscles, le runner se releva, l'arme fumante, au milieu des vestiges de la salle. À ses côtés, des parois de l'open space étaient criblées d'impacts, des carcasses percées de decks gisaient dans le chaos le plus total, des écrans 3D fumaient en grésillant et plus rien ne bougeait dans la pièce.

Les cybersens de Raith détectèrent néanmoins le bruit d'une respiration saccadée. Un peu surpris que le gars ne soit pas mort, le vieux runner s'approcha, l'arme pointée dans la direction du souffle. Mais alors qu'il se trouvait à moins de quatre mètres de la cachette de son ennemi, celui-ci surgit de son couvert et fit feu.

Le premier réflexe du runner avait été d'allumer le corpo avec son Warrior-10, mais l'arme interfacée lui rappela une sinistre réalité : son chargeur était vide ! Putain, t'étais trop concentré sur ce type, t'as même pas pris en compte l'alerte de l'Ingram, se maudit-il en pensée. Par chance, son câblage tenait encore le choc et à une vitesse augmentée par son cyberware, il plongea derrière les débris d'un poste de travail. Faible protection au regard de la puissance du calibre adverse, mais ça valait mieux que rien.

Ainsi protégé, il rechargea son arme en quatrième vitesse. Par chance, le type ne l'avait pas touché, ce devait être un tir de barrage. Il ne lui laisserait pas de seconde chance. Il allait se relever pour finir le travail lorsqu'il stoppa net son mouvement, intrigué. Il repassa dans son esprit les images de son ennemi dont il avait croisé le regard quelques secondes. Un gars plutôt fluet, une tenue de techies aux couleurs d'Omni Electronics. Un afro-américain à l'œil droit cybernétique et aux longs cheveux bruns, un long nez et un Fichetti Tiffani SD chargé de balles EX-ex. Putain, mais c'était pas possible ! Pas lui !

Le vieux runner osa un « Jason ? » qui résonna dans les vestiges de la salle de travail. Un juron étouffé lui répondit. « Putain, Jason, c'est toi ? » insista Raith. Plus les secondes s'égrainaient, plus le Street Sam était sûr de son coup. Ce ne pouvait être que lui, avec cette tronche, à utiliser un flingue de fillette avec des cartouches EX-ex.

Raith osa jeter un œil par-dessus son couvert. Autour de lui, il contemplait les dégâts de sa grenade superflash et de son Ingram : la plupart des postes de travail étaient éventrés, les moniteurs holos grésillaient, leurs écrans ressemblant à des passoires, et quelques decks fumaient encore. À l'entrée de la salle technique, le chaman Raton faisait parler son Colt Manhunter, repoussant sans doute l'avancée des vigiles. Le temps pressait.

« Jason, fils de chienne, montre ta gueule ! Qu'est-ce que tu fous là ? T'es venu piquer des données ? lança Raith en se relevant, toujours l'arme dirigée vers le couvert de son adversaire.

- Pas vraiment », répondit le gars en se levant, tenant l'arme par le canon en signe de paix. Raith constata que son ancien partenaire tirait une drôle de tronche. « Mais maintenant que t'es là, et que tu as dit à tout le monde que j'étais de la partie, je suppose qu'on va devoir faire équipe pour sortir d'ici » acheva Jason en montrant une minuscule micro-cam installée dans le coin nord-ouest de la salle de travail.

Raith n'hésita pas à une seconde, il pointa son arme vers l'engin de surveillance et le détruisit d'une balle. Il redirigea ensuite son pistolet vers le decker et remarqua sa blouse flanquée du logo d'Omni Electronics.

« Et qu'est-ce que tu fiches ici ? T'es devenu une saleté de corpo ? Tu m'as pas répondu…

- Je te raconte en chemin, rétorqua Jason sur un ton peu aimable. Laisse-moi quelques instants pour récupérer mon matos, histoire de ne pas avoir fait tout ça pour rien. Et compte pas que je te remercie, tu viens de ruiner trois mois d'efforts en quelques secondes… »

À l'entrée de la pièce, Mister Uncle continuait à bloquer les renforts de vigiles, laissant à Raith le temps de chercher la console qu'ils étaient venus chercher. De son côté, Jason raconta à son ancien partenaire les raisons de sa présence chez Omni Electronics…

Tout avait commencé au Washington's View, un bar branché de Laurel Hurst, dans Downtown Centre. La vue sur le Lac Washington n'était pas ce qui avait attiré Jason ici. Il y était venu pour affaire. L'avantage de ce genre d'endroit, ce qu'il est suffisamment classe pour s'assurer d'avoir la paix pendant la discussion avec le Johnson, et suffisamment cheap pour que les pourboires ne soient pas prohibitifs. Et des pourboires, Jason avait l'habitude d'en allonger pour s'informer, et notamment récupérer auprès de Sally, l'hôtesse d'accueil, le numéro de téléphone du Johnson qui avait réservé l'alcôve. C'était une sorte de sécurité : avec ce numéro de téléphone, Jason pouvait remonter dans 30% des cas en moyenne l'ID réelle de son employeur ou, mieux, sur l'employeur de son employeur, ce qui était un avantage considérable dans un monde où celui qui détient l'information possède une longueur d'avance sur ses concurrents.

En l'occurrence, le bar était assez fréquenté ce soir-là. Quelques métahumains au billard, deux gars à ses côtés au comptoir et les serveuses qui se déhanchaient juste pour le plaisir des yeux, en passant entre les tables. D'un œil distrait, Jason regardait les news en attendant son contact. Rien de bien intéressant, mais il fallait se tenir à jour…

« La Lone Star a interpellé deux enfants de 8 et 10 ans après que ceux-ci aient fait feu avec un pistolet mitrailleur en pleine salle de classe, dans le quartier de Columbia, Downtown. Des snuff simsens ont été découverts sur leur blog matriciel. Robert Handman, conseiller municipal de Downtown, dénonce les dérives d'une Matrice hors de contrôle. »

« Le corps de Samuel Creek, fervent activiste de l'ORC, l'Ork Rights Commission, a été découvert dans une ruelle d'Algona, dans le district d'Auburn. La police n'a pas encore communiqué les circonstances de ce décès mais déjà, plusieurs manifestations spontanées de sympathisants Humanis ont dû être lourdement encadrées par la Lone Star suite à l'annonce de cette nouvelle. Notre correspondant, sur place, évoque des échauffourées entre manifestants, qui fêtaient « une nouvelle victoire de la sélection naturelle ! » et forces de l'ordre dans les quartiers d'Auburn. »

« Publicité : Gaetronics. Alimenter Seattle… naturellement. »

« La solide statistique de l'emploi du mois dernier aux UCAS ne dissuadera pas les traders de continuer à employer le nuyen à financer des paris risqués pour des actifs au rendement plus intéressant. Avec des taux d'intérêt quasiment nuls et une liquidité aisément disponible, les investisseurs ont emprunté d'énormes quantités de nuyens ces derniers mois pour… »

« Vous êtes Jason ? »

L'afro-américain leva les yeux de son écran holo pour dévisager l'arrivant. Enfin, l'arrivante. Une superbe blonde, aucune pièce d'origine, au regard de braise. Le genre de filles que Jason appréciait, et pas que pour discuter autour d'un verre. Il hocha la tête en silence.

« Bien. Suivez-moi, j'ai réservé une alcôve pour notre entretien. »

La suivre ne lui posait aucun souci, vraiment. Les yeux rivés sur le postérieur de sa Johnson, il traversa le Washington's View en souriant, jusqu'au coin discret qu'elle avait loué pour une heure.

« Bien. Je suis Mademoiselle Johnson et vous n'aurez pas à connaître mon véritable nom. Mon employeur, dont vous ignorerez également l'identité, souhaite acquérir des secrets industriels au sein d'une entreprise concurrente installée à Seattle. D'après votre arrangeur, ce genre d'opération est dans vos cordes, mais la forme imposée par mon employeur n'est pas discutable, aussi je tiens à vous la présenter avant d'avoir votre accord de principe. »

Jason n'avait pas dit un mot depuis son arrivée. Il restait, en apparence tout du moins, suspendu à ses lèvres. Mais mentalement, il notait tous les détails qu'il parvenait à surprendre : vocabulaire choisi (habitude au rôle de Johnson), léger accent nippon (environnement de travail japonais), tenue vestimentaire (haut niveau de vie, cadre supérieur), maquillage tatoué et dégagement manifeste de phéromones (bioware de bonne qualité), etc. Cela faisait huit ans que Jason courait les ombres de Seattle, et il savait reconnaître la marque d'une mégacorpo quand il en voyait une. Et cette Johnson qui sortait son numéro de charme devant lui, c'en était une, il l'aurait parié en bourse.

« Votre silence m'incite à continuer. Des conditions de travail particulières, disais-je, parce qu'il ne s'agira pas d'une seule intrusion matricielle ou de la simple effraction d'un serveur fermé. Je vous propose une infiltration physique et durable chez notre cible, pour une durée pouvant aller de quatre à six mois, afin de recueillir tout élément intéressant mon employeur. »

Mince alors. Celle-là, Jason ne l'avait pas vue venir. Une infiltration, façon simsens d'espionnage. Il ouvrit la bouche pour la première fois :

« Concrètement, comment ça va se passer ?

- C'est très simple et, je vous précise, ce n'est pas la première fois que mon employeur offre ce genre d'emplois. En général, les résultats sont très bons, et nos employés sont très satisfaits de la compensation financière qui rémunère leurs efforts et leur discrétion. Vous serez embauché au sein de notre cible par l'un de nos agents sous couverture travaillant dans leurs Ressources Humaines, vous aurez une nouvelle identité et vous travaillerez pour la cible selon vos compétences que nous évaluerons afin de faire coller votre profil aux besoins de mon employeur. Vous toucherez, outre votre salaire dû à votre faux emploi, un paiement sécurisé et anonyme chaque semaine, avec une prime appréciée en fonction des résultats obtenus.

- En gros, vous me demandez de jouer au sage petit corpo, et de vous filer des copies de données que je trouverai sur place ?

- C'est un résumé un peu simpliste, mais si vous l'entendez mieux ainsi, oui, c'est ce que l'on vous demande. Êtes-vous prêt à accepter cette mission ?

- C'est que la durée de la run est excessivement longue ! Et puis, me faire passer pour un corpo, ça va pas être aisé… répliqua le decker.

- Nous sommes des professionnels, M. Jason, et nous avons les moyens de notre politique. Si vous ne vous sentez pas à la hauteur…

- 'ttendez, j'ai pas dit ça. Mais comprenez qu'il va me falloir disparaître de la circulation pendant six mois. C'est toute une vie, six mois. Ce n'est pas le genre de décisions qu'on prend à la légère…

- Je vous laisse me recontacter par votre arrangeur habituel pour me donner votre accord de principe. Sitôt fait, nous passerons aux choses sérieuses… »

Bien sûr, il avait accepté. Pas avant de s'être renseigné sur Monica Snyder, sa « Mademoiselle Johnson ». Le numéro d'appel au Washington's View n'avait rien donné (une mégacorpo déjoue systématiquement ce genre de piège grossier), mais après la discussion, la Johnson avait été suivie astralement par Bishop, un hermétique qu'avait engagé Jason. Le mage l'avait filée jusqu'à un point relais - coup de sécurité classique, elle vérifiait qu'elle n'était pas suivie - et avait filé l'info à un interfacé, Neck, un autre contact de Jason. Les drones miniatures de l'interfacé avait poursuivi la filature jusqu'à ce que la pêche soit rentable et qu'ils obtiennent le nom de l'employeur de la demoiselle : Shiawase Corporation. Rien que ça.

Il ne s'était pas trompé. C'était du lourd. La réputation de Shiawase n'était plus à faire dans les Ombres : leurs runs étaient toujours… compliquées. Voilà, « compliquées » était le terme parfait pour désigner ces runs où l'échec était impossible, où la pression du Johnson était incessante, où les conditions de run étaient originales et où le salaire était à la hauteur de ces efforts. Et pour cette run-ci, Jason pouvait constater lui-même que tous ces éléments étaient réunis.

Lors du second entretien avec sa Johnson, Jason avait bien sûr évité de préciser les informations qu'il avait acquises entre temps. Après qu'il se soit engagé sur la run, Miss Snyder lui avait spécifié la cible : Omni Electronics, une filiale de Gaetronics, et notamment ses installations semi automatisées d'Auburn. Dans cette usine, et plus précisément dans l'un des bâtiments, se trouvaient six salles de travail où des programmateurs travaillaient sur un projet matriciel de gestion semi-autonome évolutif.

« D'après nos sources, bien sûr. À vous de confirmer ou d'infirmer ces renseignements, avait-elle conclu.

- Projet matriciel de gestion semi-autonome évolutif ? Qu'est-ce que vous entendez par là ?

- Je n'entends rien : c'est le terme qu'utilise Omni Electronics pour évoquer ce projet. Si l'on vous envoie là-bas, c'est justement pour déterminer son contenu et nous en faire parvenir une copie. Êtes-vous prêt pour nos tests d'évaluation ? »

Tu parles qu'il était prêt ! Depuis huit ans qu'il courrait les ombres, il avait enfin la chance de pouvoir travailler sur du concret pour l'une des plus grandes mégacorporations du monde. Oh, certes, il avait déjà fait quelques runs matricielles pour Cross ou Ares Macrotechnology, et il avait participé à plusieurs missions pour Yamatetsu, mais rien de cette ampleur. Là, en infiltration, à jouer le corpo pendant des mois tout en pillant Omni Electronics… Le pied. Sans parler de l'argent facile : son salaire de corpo, l'argent hebdomadaire de la run et les extras, toutes ces données inutiles pour Shiawase qu'il pourrait revendre dans les ombres.

Les évaluations se déroulèrent bien, pour autant que Jason puisse en juger : endurance physique, tests psychotechniques, épreuves mentales, examen des implants cyber et bioware, questionnaires personnels et simulations sociales, le tout sans jamais savoir si ses réponses leur convenaient. Toutes ces vérifications avaient été réalisées dans un laboratoire indépendant Seattle Biomedical Research, sur Westlake Avenue, au sud de Lake Union, en plein cœur de Seattle. Rien qui ne laisse entrevoir pour qui le labo œuvrait : pas le moindre logo Shiawase sur les fascicules, pas même le moindre Japonais dans les couloirs. Jason n'avait même pas eu besoin de préciser qu'il venait de la part de Mlle Johnson : dès son arrivée, il avait été pris en charge par une laborantine pulpeuse qui lui avait donné du « M. Smith » tout au long des épreuves. Et il avait reçu, à la fin de cette longue journée épuisante, un courrier matriciel lui donnant rendez-vous en bordure des Redmond Barrens, pour y fabriquer sa nouvelle identité…

L'endroit était mal famé, et même si Jason était déjà venu dans ces blocs-ci, il n'en ressentait pas moins une certaine tension. Depuis trois blocs, il se savait suivi par une bande de gamins des rues, de jeunes gangers sans doute qui espéraient lui tomber dessus et le dépouiller à l'occasion d'une impasse. Pas de chance pour eux, Jason se dirigeait dans le quartier au moyen d'une cartographie satellite en temps réel affichée sur sa montre-bracelet. Il avait peu de chances de se perdre, même si l'affichage ne mentionnait pas les éboulis d'immeubles, les carcasses de voitures encore fumantes au milieu de la route et les débris insalubres qui servaient de toiture à la fange de cette partie des Barrens.

Le runner repéra le lieu du rendez-vous. Une sorte de taudis tout à fait dans le style local en briques blanchies par la pluie acide. Il frappa quelques coups à la porte, avant d'entendre un grognement pour toute réponse. Hésitant - mais pas trop, vu que la bande de gosses continuait à se rapprocher - il poussa la porte et pénétra dans la baraque.

Le canon d'un gros flingue l'accueillit, un pointeur laser ciblant son front.

« Qu'est-ce tu m'veux, chummer ? beugla une voix gutturale.

- On m'a dit de venir ici pour trouver Sticks. Mais j'ai dû faire erreur…

- Non, approche. »

Le gros troll leva son arme et fit signe à Jason de franchir le pas de la porte. Outre l'atmosphère étouffante chargée de vapeurs narcotiques - le type devait se shooter aux drogues «naturelles» - le runner ne manqua pas de remarquer le bordel monstre qui régnait ici : de vieux cyberdecks à moitié démontés, quelques puces BTL éparpillées sur le sol entre de vieux holo-magasines, une construction inachevée d'un truc ressemblant à un robot domotique, un reste de canapé éventré… Et c'est précisément dans ce sofa que le troll se laissa tomber avant de jeter négligemment son pistolet sur le sol devant lui.

« Alors, c'est toi qui changes de vie ? lança-t-il de sa voix grave.

- Il semblerait bien, répondit Jason un peu hésitant.

- T'inquiète, ça picote un peu au début, mais tu t'y feras vite, à la vie rangée qu'ils t'ont façonnée. Gaffe quand même à pas y prendre trop goût, tu pourrais bien renoncer à ton passé merdique quand tu découvriras les plaisirs de l'existence légale…

- Mouais, rétorqua le runner, dubitatif. Fais voir d'abord, comme on dit. »

Et l'imposant Sticks lui avait fait voir. Sous une pile de vêtements sales, le troll débusqua un cyberterminal miteux et proposa un jack pour visiteur à son invité. Jason, un peu dégoûté par l'état des branchements, se connecta néanmoins à la Matrice en même temps que Sticks et ensemble, ils parcoururent la grille jusqu'à un serveur anonyme où le troll avait visiblement ses entrées. L'endroit était assez sobre et très éclairé, aux teintes blanches et dorées. Cela contrastait violemment avec la crasse du taudis dans lequel le troll vivait. Là, Sticks lui avait sorti tout le dosser SIN, en lui présentant l'identité Victor Beckett et tout ce qui allait bien avec : passé dans les quartiers modestes de Seattle, famille lointaine à Détroit, expérience corpo avec lettres de recommandation bidons, appartement dans le nord d'Auburn et passion pour les métacréatures domestiques.

« Purée, ils m'ont fabriqué une identité de geek, là ! protesta Jason.

- Hey mon gars, j'te montre ce qu'on m'dit de te montrer. Si t'es pas content, causes-en à nos amis communs. Ils voulaient faire de toi un ingénieur corpo type, j'crois qu'ils ont tapé juste.

- Mouais. Puisque j'ai le choix… ironisa le runner.

- Non, justement, j'crois que tu l'as pas. Je te transfère tout ça sur une puce, tu pourras bouquiner à la maison. D'ailleurs, tu remarqueras… »

Le troll n'eut pas le temps de finir sa phrase. Son icône, une sorte de pieuvre verte aux tentacules formées de combinaisons binaires, vibra puis s'éteignit soudainement. Comprenant que Sticks s'était éjecté sans déconnexion standard, Jason se prépara au choc : il n'était ici qu'un visiteur et allait lui aussi être éjecté de la Matrice sans prévenir. Ce qui ne tarda pas à arriver. Quelques instants plus tard, il ouvrit les yeux dans la pénombre de la baraque du troll, un mal de crâne sévère et le goût du sang dans la bouche. Mais ce n'était pas ce qui préoccupait le runner. Devant lui, deux gamins - du gang qui le suivait dans la rue - étaient en train de tabasser Sticks. Leurs rangers boueuses venaient frapper sans relâche le visage sanguinolent du troll. Ce dernier ne réagissait pas, inconscient ou déjà mort.

Jason n'eut pas le temps de s'appesantir sur le sort de son hôte. Son retour à la réalité n'était pas passé inaperçu et il n'eut pas le temps d'esquiver un violent coup de gourdin qui vint le frapper au niveau du torse. Un second coup lui fut porté et il alla rouler sur le sol crasseux de la baraque. Le souffle court, se recroquevillant sur lui-même pour protéger ses organes, il essaya de rassembler ses idées. Il lui fallait une arme. D'une main, il tâta son holster qu'il trouva vide. Son armée était peut-être tombée, et il n'eut pas le temps de s'apitoyer sur son sort : déjà, un ganger s'approchait, une barre de fer à la main. Sur son sweat, un smiley souriait ironiquement, comme s'il se moquait de l'avenir funeste de Jason. Ce dernier, désespéré, tâtonnait sur le sol à la recherche de son pistolet, voyant s'avancer sur lui le gamin des rues et sa barre prête à s'abattre sur son crâne.

Là ! Un flingue ! Jason se saisit de l'arme avant de réaliser qu'elle était bien trop grosse pour lui, taillée à l'échelle trolle. L'arme de Sticks, qu'il avait jetée devant le canapé ! Avant même de remercier la chance qui lui souriait enfin, il fit feu à trois reprises sur son adversaire, se servant de ses deux mains pour soutenir le calibre et viser un minimum. Deux des tirs avaient touché, et le smiley, sur le sweat du gamin, le regardait désormais avec deux paires d'yeux au lieu d'une seule. Le gosse, blessé en pleine poitrine, lâcha son arme et s'affala de tout son long sur la moquette.

Encore sonné par le choc d'éjection et les deux coups de gourdin, Jason jeta un coup d'œil aux alentours. Comme il s'y attendait, les cinq gangers restant étaient tous tournés vers lui, et notamment les deux qui piétinaient le visage de Sticks.

« Putain, il est flingué, barrons-nous ! » lança l'un d'eux.

Jason n'attendit pas leur départ pour sombrer dans l'inconscience.

Lorsqu'il s'éveilla, la nuit était tombée. Seules quelques diodes de l'interface domotique clignotaient, apportant à Jason un semblant de luminosité. Ses premiers mouvements lui rappelèrent la dure réalité de l'affrontement auquel il avait survécu : sa poitrine lui faisait un mal de chien et dans son crâne, des tamtams amérindiens au son amplifié battaient en cadence. Il parvint, doucement, à se lever et regarda autour de lui. Le désordre de chez Sticks était à présent démesuré après l'attaque des gangers. Tout était sans dessus dessous et il mit plusieurs minutes à retrouver le corps de Sticks dans le chaos ambiant.

Le troll était mort, les os broyés par les coups de masse qu'il avait reçus, le visage portant encore les empreintes des rangers des deux gangers qui s'étaient acharnés sur lui. Son contact était mort, la belle affaire. Voici que les choses se compliquaient. Sans attendre, il ramassa le deck de Sticks et se dirigea vers la porte de la baraque… avant de réaliser que lorsqu'il était entré chez le gros velu, il n'avait pas fermé le verrou derrière lui. Voilà comment les gamins avaient pu entrer chez le troll… Pas le temps pour les regrets, il devait d'abord quitter les Barrens avant que cette nuit ne se transforme en véritable cauchemar…

En y repensant quelques jours plus tard, Jason se sentait l'âme coupable. Les gangers l'avaient suivi sur plusieurs blocs, sans doute intéressés par son créditube, et le runner aurait pu essayer de les semer. Et surtout, la porte d'entrée de chez Sticks disposait d'un verrou renforcé. S'il avait été plus prudent, il aurait dû le pousser pour assurer la tranquillité de la descente matricielle. Mais l'accueil d'un gros canon sur son front avait de quoi surprendre et il était passé à autre chose sitôt le seuil franchi.

Surtout que le gros Sticks semblait avoir été un bon gars. Juste un passeur d'info, un relais entre l'équipe de deckers de Shiawase qui avait créé l'identité de Beckett et lui. Sans doute que sa Johnson avait choisi un type des Redmond Barrens par souci de discrétion. Et le troll avait payé le prix fort d'une vie au cœur de l'enfer.

Par chance pour Jason, le deck avait pu livrer quelques secrets, et le runner avait retrouvé l'adresse du serveur privé dans lequel les informations sur Victor Beckett étaient dissimulées. Il avait dû en forcer l'accès pour récupérer ces renseignements mais n'avait pu en déterminer la provenance. Quels deckers corpos avaient fabriqué sa nouvelle vie ? Cela resterait un mystère, même s'il se doutait qu'ils étaient en lien avec Shiawase.

Il avait pris le temps d'apprendre par cœur tous ces éléments et deux semaines après sa descente dans les Barrens, la Johnson avait repris contact avec lui pour l'insérer dans la peau de Beckett. Ils s'étaient rendus tous deux à l'appartement de sa nouvelle identité et elle lui avait remis les clefs ainsi qu'un créditube certifié pour s'acheter une garde robe adaptée à son nouveau statut.

« Désormais, vous ne courrez plus les ombres. Vous êtes Victor Beckett et dans quelques jours, vous recevrez par messagerie matricielle une offre d'emploi. Ne tardez pas à y répondre, M. Beckett. Vos futurs employeurs sont attentifs aux gens motivés… »

Et ce n'était pas une façon de parler. Les premières semaines au service d'Omni Electronics furent assez pénibles à vivre pour M. «Victor Beckett». Il dût, et ce n'est pas rien, réapprendre à se lever le matin. Après presque une décennie à courir les ombres, à fréquenter les noctambules de Seattle, à trainer dans les bars ou à arpenter la Matrice des nuits durant, voici qui constituait un véritable challenge pour l'infiltré. Quelques produits pharmaceutiques l'aidèrent à retrouver un rythme diurne, mais ses traits tirés et ses bâillements à répétition lui valurent plusieurs commentaires de son chef d'équipe, un type plus gras que le nain de la publicité pour le Barn Burner, le restaurent d'Auburn. Si gras qu'il ne quittait jamais son siège de manager (Jason acquit rapidement la conviction qu'il dormait et se lavait sur son siège, ne l'ayant jamais vu sans cet appendice).

Mais Beckett compensa ses décalages horaires par une compétence rarement vue pour un service comme celui où il travaillait (maintenance des logiciels de gestion des automates des usines de recyclage des eaux usées). Lorsqu'il reprogramma l'intégralité des séquences des préactionneurs automatiques pour accélérer le traitement logiciel de deux millisecondes à chaque acte, il devint assez évident qu'il avait été recruté à un niveau bien inférieur à ses véritables compétences. Il fut convoqué par le bureau des Ressources Humaines d'Omni Electronics pour se voir proposer un travail de programmateur automaticien, place qu'il accepta avec beaucoup de remerciements… même si là aussi, au cours du mois suivant, il démontra que ses talents avaient encore été sous-estimés. En deux semaines, il retravailla les analyses fonctionnelles fournies par ses collègues pour révéler certaines dégradations de séquences dans les programmes. Ses graphes fonctionnels de commande étapes / transitions (Grafcet, selon le jargon des automaticiens) devinrent rapidement des références pour les programmateurs qui travaillaient avec lui. On le jalousait ou on apprenait de lui, mais nul ne pouvait rester indifférent devant ses méthodes de codage et d'analyse qui révolutionnaient la science automaticienne dans ce complexe d'Omni Electronics.

C'est là que les choses s'emballèrent.

Jusqu'à présent, il avait suivi le plan établi par sa Johnson. Il savait qu'il était soutenu par un agent de Shiawase au sein des Ressources Humaines d'Omni (sans savoir qui précisément, il en avait eu la preuve au cours des entretiens d'embauche qui lui avaient été particulièrement favorables), et il œuvrait de son mieux pour être affecté au bâtiment H, l'installation la plus au sud ouest, celle qui intéressait son véritable employeur. Et pour y parvenir, il devait se montrer bon, même excellent.

Jason était un decker talentueux. Il parcourait les ombres depuis huit ans maintenant, et plusieurs contrats pour Cross Applied Technologies lui avaient permis d'acquérir chez eux du matos de pointe. Sans être complètement déconnecté du monde réel, il passait son temps dans la Matrice à améliorer ses programmes, ses réflexes, sa connaissance du cyber-espace, bref, son art. Et pour cette mission dans le monde des automaticiens spécialisés en hydraulique appliquée, Shiawase lui avait fourni quantités de logiciels de connaissance dans les domaines utiles : automatismes, logique, électricité, électronique, mécanique, informatique, hydraulique et pneumatique. Mieux, il disposait d'une boite matricielle anonyme où il pouvait déposer les analyses fonctionnelles et les programmes d'Omni Electronics (qui n'étaient pas particulièrement protégés, utilisant des plates-formes assez communes), et des techniciens de Shiawase les retravaillaient pour lui.

Il devait forcément repasser derrière eux pour analyser leurs modifications, les comprendre et pouvoir ensuite les expliquer (tout en s'en attribuant la paternité) à ses supérieurs mais cela lui facilitait considérablement la vie.

Seulement Omni Electronics ne pouvait supporter de voir débarquer un illustre inconnu révolutionnant leurs techniques de travail. Deux questions restaient en suspend :

- Pourquoi cet ingénieur avait-il été sous-estimé à son embauche ?
- Ses talents, utiles à la corporation, méritent-ils qu'on lui accorde une confiance totale ?

C'est sans doute pour répondre à ses deux questions qu'Omni Electronics engagea un groupe de shadowrunners. Mais Jason, connaissant les ombres comme son palm pocket, avait fait mettre Omni sous surveillance par son fixer. Lorsque la corporation chercha de la main d'œuvre, Freidrich, l'arrangeur de Jason, se proposa pour leur dégoter les runners. Les gars en question ne connaissaient pas le decker, mais lorsqu'ils débarquèrent à son appartement pour fouiller ses affaires, consulter des logs de connexion et lorsqu'ils le filèrent pour rapporter ses moindres faits et gestes à leur employeur, Jason avait été avisé par Friedrich au préalable, et commençait à exceller dans la comédie : il les balada dans «ses lieux favoris», il laissa traîner chez lui des revues traitant des métacréatures domestiques (à défaut d'en posséder une vraie), il confirma de son mieux la vie de cadavre corporatiste qu'on lui avait demandé de jouer.

Et le résultat fut au rendez-vous puisqu'il fut de nouveau contacté par les Ressources Humaines d'Omni Electronics qui lui proposèrent un emploi avec habilitation de sécurité, au sein du complexe de la corporation. On l'affectait à la conception de progiciels fondamentaux qui seraient, à terme, appelés à remplacer les vieux codes dépassés actuellement utilisés par les usines de traitement des eaux usées de Gaetronics. Il allait rejoindre une équipe d'informaticiens qui travaillaient dans le bâtiment H.

Le fameux bâtiment H. Bien évidemment, il n'allait pas travailler sur les données les plus sensibles mais il aurait accès au serveur hors-ligne qu'il était venu chercher. Le plan de Jason se déroulait parfaitement : c'était maintenant que commençaient les choses sérieuses.

Le bâtiment H, Jason le découvrit assez vite, était très compartimenté. Il avait été affecté à la quatrième et dernière salle technique qui couvrait la conception de progiciels séquencés. La troisième pièce technique était consacrée aux tests des progiciels et logiciels, ainsi qu'au codage normalisé des régulateurs automatisés. Un titre ronflant pour désigner des gars chargés de vérifier que l'équipe de Jason avait bien bossé.

Mais ce sur quoi travaillaient les ingénieurs et informaticiens des première et deuxième salles

techniques, le decker l'ignorait. Et cela l'intéressait d'autant plus que le bâtiment était honteusement sécurisé : verrous palmaires à chaque accès, patrouilles et points fixes de vigiles corporatistes, fouilles de sécurité à l'entrée et la sortie du bâtiment et salles de travail sous surveillance vidéo. Du lourd pour une petite installation sans histoire.

Mais M. Beckett avait débuté son travail sans poser de questions, sans regard curieux vers ses collègues ou leur matériel, sans rien tenter qui aurait mis la puce à l'oreille d'Omni Electronics. Cela faisait désormais deux mois et demi qu'il était infiltré et il ne s'agissait pas de se trahir si rapidement. Pour autant, il profitait de chacune de ses plongées matricielles dans le serveur hors-ligne du bâtiment H pour repérer les lieux, s'habituer à l'iconographie du serveur et vérifier ses réactions. Il avait laissé traîner quelques séries de commandes, histoire de voir le niveau de sécurité et d'analyser le serveur. Il avait ainsi pu procéder, grâce à ses accès autorisés aux opérations systèmes, à l'examen approfondi de cet espace matriciel. Un serveur sérieusement Rouge, cela ne faisait aucun doute.

Ce n'est qu'au bout d'une semaine et demie, sur ordre de sa Johnson, qu'il commença les choses sérieuses. La première étape, vu qu'il ne pouvait avoir accès au serveur ailleurs que dans le bâtiment H, c'était de sécuriser sa future plongée illégale. En trompant la vigilance des gardes, il parvint ainsi à cacher sous le capot d'une unité centrale son arme légère fétiche, un Fichetti Tiffani Self Defender chargé de cartouches EX-ex, pour le moment où ça risquait de chauffer avec les vigiles. Il mémorisa également les circuits et horaires des patrouilles ainsi que les emplois du temps de ses collègues, de manière à se trouver des créneaux sans surveillance. Bien sûr, ça ne lui éviterait pas de rencontrer quelques Glaces, mais si au moins, il pouvait ainsi échapper aux deckers de sécurité, ça arrangerait bien ses petites affaires. Profitant de ces informations, il parvint à rapporter au travail son cyberdeck qu'il dissimula dans un vestiaire non affecté (il avait acquis la conviction que son casier était fouillé régulièrement).

Et il commença ses descentes illégales dans le fameux serveur. Ses premiers bilans avaient été plutôt négatifs : l'endroit était surveillé de près bien qu'il s'agisse d'un serveur hors-ligne. Des CI sondes, traces, rippers et des Glaces noires. De quoi faire froid dans le dos. Il avait pu vérifier que le bâtiment H d'Omni Electronics n'était pas le seul point d'accès. D'autres voies existaient, mais vu qu'il n'était pas là pour cela, il n'approfondit pas ses recherches sur ce point : chaque action dans le serveur le rendait plus perceptible par les CI aussi se concentrait-il sur l'essentiel. Ainsi, il travailla sur les données sensibles contenues dans le serveur et obtint quelques bonnes nouvelles enfin. Des choses à copier pour son employeur. Là aussi, du lourd.

En quelques plongées dans le serveur hors-ligne d'Omni Electronics, il avait découvert l'existence d'un cogiciel semi-autonome nommé «Gaea 2.5». C'était le truc sur lequel bossaient les ingénieurs des salles une et deux (et sans doute pas qu'eux, vu la taille du construct matriciel). Selon les données que Jason avait trouvées (il n'avait pas cherché à tracer le cogiciel lui-même pour l'heure), Gaea 2.5 était une entité semi-autonome conçue pour gérer les différents processus automatisés des installations de Gaetronics, rien que ça. Il assistait l'administration humaine des centrales énergétiques de la corporation dans ce coin des Amériques (Seattle et Conseil Salish Shidhe). Plus le decker épluchait les dossiers, plus il réalisait l'immensité du projet. Les services de renseignements de Shiawase avaient tapé juste en l'envoyant dans cette succursale : le bâtiment H de ce site d'Omni Electronics était l'un des lieux de maintenance du programme.

Au cours des jours qui suivirent cette découverte, Jason se fit de plus en plus nerveux. Ces cogiciels étaient des créations rares et hors de prix, jalousement défendues par leurs architectes. Le decker comprenait mieux les mesures de sécurité autour du complexe et la nécessité d'un serveur Rouge hors-ligne. D'ailleurs, sur ce site, il n'avait pas accès à Gaea 2.5 mais aux dossiers le concernant, avec quelques lignes de code du cogiciel actuellement en vérification. Jason fit alors preuve de plus de prudence encore. À chacune de ses visites matricielles, il s'armait de son pistolet léger de manière à répondre à un imprévu physique qui viendrait le déranger. Une fois sur le serveur, il commençait toujours par éditer les fichiers de vidéo surveillance de la quatrième salle, afin d'effacer ses traces. Il faisait le tour des autres systèmes de vidéo protection pour vérifier l'état des patrouilles des gardes, puis il s'enfonçait dans le serveur afin d'y trouver les données concernant Gaea 2.5 qu'il copiait à destination de Shiawase. Et c'était loin d'être un jeu d'enfant. Plusieurs fois par descente matricielle, il se trouvait obligé de déconnecter rapidement, lorsque ses utilitaires de camouflage étaient percés à jour par les traces et sondes qui proliféraient dans le serveur.

Jusqu'au jour de sa dernière virée sur le système.

Il avait procédé aux vérifications d'usage. Il avait un créneau d'une heure, entre deux patrouilles. Officiellement, il faisait des heures supplémentaires sur le codage des programmes qu'on lui avait confié. Le reste de l'équipe (six ingénieurs, analystes ou programmeurs) était parti pour la nuit, et l'avait laissé seul devant sa console. Il avait déjà copié 60% des dossiers concernant Gaea 2.5 et s'apprêtait à continuer son œuvre.

Le temps de brancher le datajack derrière son crâne, et un frisson parcourut son corps alors que sa persona se matérialisait dans l'iconographie du serveur : une simulation de laboratoire assez sommaire divisée en plusieurs étages (l'accès légal de M. Beckett l'empêchait

d'avoir accès aux étages) avec des salles de travail au rez-de-chaussée et avec un scanner central au premier étage (où le code de Gaea était passé à la loupe) et des pièces annexes où des radios du code attendaient pour analyses. Dans les placards se trouvaient les dossiers qui intéressaient Jason, et il passait le plus clair de son temps dans ces rayonnages, après avoir fait un tour dans la salle de sécurité où des écrans retransmettaient les captures de vidéosurveillance.

Cette fois-ci, il s'était attaqué à une série de dossiers qu'il avait évités (car jugés plutôt inintéressants au survol de l'index) relatant les incidents de maintenance du cogiciel semi-autonomes sur divers sites du Conseil Salish-Shidhe. Jason avait bien sûr commencé par les données concernant la centrale à fusion froide d'Olympia qui desservait Seattle, mais l'ensemble de ces fichiers ayant été copiés, il devait continuer son piratage avec des dossiers moins attrayants.

D'un œil distrait, il suivait le déroulé des opérations de copie, tout en surveillant les réactions du serveur, jusqu'au moment où un fichier attira son attention. Pendant que le reste des dossiers étaient transférés vers son deck, il prit le temps de consulter ce dossier titré « Rapport d'incident, Centrale de Windy Point, Cible d'une opération clandestine ». Non seulement « opération clandestine », dans le vocabulaire de Jason, ça s'appelait une shadowrun, mais en plus, le rapport était daté de moins d'une semaine, signe d'événements très récents.

Windy Point était une zone située au nord d'Olympia, près de Seattle, en territoire Salish, dans le Conseil Salish Shidhe. 80 éoliennes y produisaient une énergie propre pour la côté Ouest amérindienne. Dans le rapport, il apparaissait que Gaea 2.5 co-administrait la centrale avec Sean Petit Ours, un cadre supérieur Salish de Gaetronics, officiellement en charge de la gestion de l'exploitation. Aucun incident majeur sur les derniers mois, mis à part cette tentative de pénétration il y a huit jours : un decker s'est attaqué au serveur de Gaetronics pour pirater leur banque de données pendant qu'une équipe de shadowrunners (que le rapport désignait sous l'appellation «mercenaires») investissait les lieux. En parcourant la note, Jason réalisait que les runners étaient venus chercher des « preuves de l'existence d'un site d'enfouissement de déchets radioactifs dans les sous-sols des plateformes éoliennes ». Surpris, le decker ne pouvait approfondir la question des déchets : il semblait s'agir de déchets issus du réacteur froid à fusion de la centrale nucléaire d'Olympia, mais le rapport ne faisait qu'évoquer cette notion, et Jason le regrettait, conscient qu'une telle révélation donnerait à son employeur un formidable moyen de pression sur son concurrent.

Lu plus en détail, le fichier relatait l'attaque des shadowrunners et soulignait les mesures défensives mises en place par Gaea 2.5. Et c'est là que le dossier devenait brûlant : le cogiciel, ordinairement en charge des automates de la centrale électrique, avait supplanté les deckers corporatistes en faisant lui-même la chasse à l'intrus matriciel qui s'en était pris au serveur de Gaetronics. Il avait pris la décision d'éjecter les deckers de sécurité du serveur, pour permettre « une meilleure efficience des contre-mesures logicielles » au motif que « les réflexes biologiques et la pensée humaine de ces individus n'atteignaient pas le rendement nécessaire à une opposition adaptée à l'intrusion du serveur ». C'étaient là les termes du rapport. Et ce n'était pas tout !

Jason, en poursuivant sa lecture de plus en plus intéressante, découvrit que le cogiciel ne s'en était pas tenu à une simple défense matricielle. Il avait, contre toute attente, pris en charge la gestion des drones de sécurité de l'installation afin de repousser l'attaque physique sur le site. Là encore, selon le rapport, il avait largement outrepassé le domaine de sa programmation en dépossédant les interfacés de sécurité du contrôle de leurs engins.

Plus que curieux, le decker demanda au serveur de lui montrer les tridéos de surveillance du site au moment de l'infiltration. Après tout, si le cogiciel n'avait pas été programmé pour gérer des drones, la mainmise de Gaea sur ces machines aurait dû être un échec. Les images commencèrent à défiler devant l'avatar de Jason. L'attaque avait eu lieu de nuit, et il pouvait observer les échanges de tirs entre les robots et les runners. Intéressé par l'équipe de «mercenaires», il zooma sur ces derniers afin de voir la composition de l'équipe. Il s'agissait exclusivement de natifs amérindiens d'après leurs tenues et ils avançaient à visages découverts. Sans doute s'attendaient-ils à ce que leur decker efface les tridéos après leur passage. Il nota la présence d'un samouraï des rues aux réflexes augmentés, de deux spécialistes des armes (ça lui rappelait Bingo, son dernier partenaire, passionné de flingues) et d'une chaman. Et ils prenaient cher : loin d'être dépassé, Gaea 2.5 semblait jouer très tactique en encerclant les runners, leur coupant toute retraite. Déjà, deux des intrus étaient blessés et la chaman tentait de son mieux de…

Jason ouvrit grands ses yeux virtuels en contemplant le visage de la chaman en question. Il zooma, agrandit l'image et la repassa en boucle, histoire de confirmer son impression. Non, ce n'était pas possible… À sa demande, l'image emplit tout son espace visuel et il resta là, interdit, quelques instants en observant les traits de Scale, son ancienne partenaire.

À l'époque, cinq ans auparavant, Scale, la chaman Ours amérindienne, Raith le Street Sam anglo et Jason le decker afro-américain parcouraient ensemble les ombres de Seattle. Ils avaient enchaîné les missions, jusqu'au jour où Scale les avait abandonnés pour rejoindre un mouvement écologique nommé Globewatch où, disait-elle, son travail serait plus en adéquation avec ses valeurs tribales. Puis Raith avait choisi de faire ses courses sans

Jason qu'il trouvait « trop prise de tête ». Il était vrai que le ton montait souvent entre le cyber-guerrier et son comparse decker, le premier agissant à l'instinct là où le second prenait toujours le temps de la réflexion posée. Et ainsi, Jason avait parcouru les ombres tantôt avec Bingo, un compagnon d'arme un peu simpliste mais efficace, tantôt seul ou en «pick up» rejoignant le temps d'une run des équipes qui manquaient de soutien matriciel.

Chassant ses souvenirs, le decker relança le film. Sur l'écran matriciel, les shadowrunners étaient en danger, et là où quelques instants avant, Jason saluait «l'esprit d'initiative» du cogiciel semi-autonome, il contemplait à présent l'horreur de la situation, conscient que Scale et les siens n'avaient aucune chance sans leur decker. L'afro-américain, serrant ses poings virtuels sous le choc, assistait au massacre sur grand écran de son ancien partenaire et de ses complices. La fin de la tridéo ne laissait aucun doute sur le destin de Scale : son corps, transpercé de balles, avait été déchiqueté par un drone de sécurité en même temps que les cadavres du reste de son équipe.

Mais Jason n'eut pas le temps de s'appesantir sur le sort de Scale. Alors qu'il était en train d'achever son visionnage, une alerte sonna sur le serveur. Chassant les pensées nostalgiques qui l'animaient, il ferma le fichier et s'assura de son transfert vers son terminal. Il lança rapidement une analyse de sécurité tout en se préparant à l'arrivée des Glaces. Mais un peu surpris, il constata que son intrusion matricielle n'était pas la cause de l'alerte. Un vigile avait-il découvert son corps inconscient, branché à la Matrice ? Pour le savoir, il lui fallait rejoindre une autre section du laboratoire, et il risquait de perdre un temps précieux. De toute façon, il devait se préparer au pire.

Il lança une opération pour effacer ses traces et enchaîna par une déconnexion en douceur pour se retrouver dans la salle de travail où il s'était branché. Secouant la tête pour reprendre ses esprits, il vérifia qu'il était toujours seul dans la pièce. Il ne manqua pas de remarquer que les lumières rouges de sécurité clignotaient. Ainsi, l'alerte n'était pas que matricielle… Il se décida à sortir son Fichetti Tiffani Self Defender et d'engager un chargeur. Quelque fût le danger, il se devait d'y répondre et de quitter le complexe avec les fichiers déjà téléchargés. Son employeur ne lui pardonnerait pas un échec.

Des coups de feu répondirent à ses réflexions. Des rafales, mêmes. Des rafales ? Les gardes d'Omni Electronics étaient armés de pistolets lourds, mais ne disposaient pas d'équipements militaires. D'où venaient ces tirs ? Jason fut tenté de retourner dans la Matrice pour pirater les liaisons de vidéo surveillance, mais il ne voulait pas laisser son corps vulnérable à cet imprévu.

Il se prépara au pire, armant son pistolet léger et prenant position face à la porte. Dans le bâtiment, les murs tremblaient au rythme des détonations. Quelle que soit la chose qui pénétrait dans les lieux, les vigiles ne semblaient pas de taille à la ralentir. Et plus le temps avançait, plus les coups de feu se rapprochaient… jusqu'à cesser à quelques mètres seulement, dans le couloir qui menait à la quatrième salle de travail, celle de Jason.

Est-ce qu'on venait le chercher ? Son employeur avait-il décidé de le faire extraire ? Impossible, sa Johnson l'aurait contacté par messagerie si elle planifiait sa sortie, ou par cellulaire si elle avait voulu l'exfiltrer en urgence. Ce n'était donc pas pour lui que le ou les intrus étaient là. Mais… alors… pourquoi étaient-ce précisément sur le verrou de sa porte qu'ils travaillaient actuellement ? Si ce n'était pas pour lui, c'était peut-être contre lui. Dans la quatrième salle, il se trouvait acculé, sans échappatoire. Il ne pouvait compter sur son arme et ses réflexes de runner, aussi se prépara-t-il au pire…

Le verrou céda avec un bruit caractéristique, et la porte s'ouvrit, laissant place à une orke de grande stature, vêtue d'une combinaison moulante. Jason n'hésita pas : il ouvrit le feu à quatre reprises, ses balles EX-ex venant déchirer le torse de son ennemie. Elle s'effondra sur le pas de la porte et le decker se mit à couvert derrière un bloc d'unités centrales. Il compta les secondes, vieux réflexe de shadowrunner : elle n'était pas venue seule (il n'avait vu sur elle aucune arme automatique) et ses comparses allaient entrer dans la pièce. L'habitude et l'entraînement faisaient qu'une seconde tentative de pénétration dans un endroit couvert était évaluée, en moyenne, entre sept et douze secondes après la première tentative.

Il comptait donc les secondes, mais à neuf, il fut surpris d'entendre une détonation sèche dans le couloir. Le son du coup de feu était identique à l'arme utilisée en rafale. Son principal ennemi restait donc à l'extérieur. Jason osa un œil par-dessus son couvert, attentiste mais prêt à réagir, lorsqu'il vit une grenade entrer dans la salle de travail. Par l'habitude, il reconnut une grenade flash ou superflash et plongea le plus loin possible de l'engin en se protégeant les yeux. Le souffle de l'explosion le souleva avant qu'il n'ait achevé son plongeon et l'envoya bouler dans un tas de puces de données, derrière un lourd cyberterminal.

Il ouvrit les yeux, sonné par l'explosion dans ce lieu confiné. Secouant la tête pour garder sa lucidité, il se releva doucement pour profiter de son mieux du couvert improvisé que lui prodiguait le cyberterminal. Bien lui en prit parce qu'une longue rafale de pistolet mitrailleur vint arroser quelques instants plus tard l'ensemble de la pièce, ravageant tout sur son passage. Jason se ramassa le plus possible sur lui-même pour éviter d'être blessé par les tirs hasardeux de son adversaire. Autour de lui, la pièce n'était plus qu'un amas chaotique de decks brisés, de notes de travail transpercées et d'unités centrales éventrées. Son couvert tenait à peine, à moitié arraché par les balles du tireur.

Le decker se concentra sur ce dernier. En tendant l'oreille, il l'entendait se déplacer dans les débris des installations informatiques. Jason nota également qu'il ne l'avait pas entendu recharger alors pourtant qu'il le savait en fin de chargeur, le clic caractéristique ayant résonné à la fin de la rafale. Voilà qui donnait un avantage au decker. Ce dernier bondit hors de son couvert et fit feu sur son ennemi, comptant sur l'effet de surprise pour le vaincre.

Le premier tir manqua sa cible, l'afro étant trop stressé pour viser idéalement. Le deuxième rata également à cause des réflexes câblés de son adversaire. Et le troisième tir… Le troisième tir, Jason le dévia lui-même, levant son arme au dernier moment. Il venait de réaliser qu'il connaissait son ennemi et qu'il le connaissait bien… Raith, son ancien partenaire… Mais que faisait-il ici, à lui tirer dessus ? Il se remit à couvert, faisant marcher son cerveau au plus vite pour trouver une raison crédible à la présence de son ami dans le bâtiment d'Omni Electronics. Quelques secondes plus tard, il entendit la voix de son ex-coéquipier :

« Jason, fils de chienne, montre ta gueule ! Qu'est-ce que tu fous là ? T'es venu piquer des données ? »

- Pas vraiment », répondit Jason en se levant, tenant l'arme par le canon en signe de paix. « Mais maintenant que t'es là, et que tu as dit à tout le monde que j'étais de la partie, je suppose qu'on va devoir faire équipe pour sortir d'ici » acheva-t-il en désignant l'objectif de la caméra de surveillance, installée dans un coin de la pièce et qui n'avait rien manqué de la scène.

Le vieux Raith, sans broncher, détruisit d'une seule balle la micro-cam. Il pointa le decker de son arme et lui beugla :

« Et qu'est-ce que tu fiches ici ? T'es devenu une saleté de corpo ? Tu m'as pas répondu…

- Je te raconte en chemin, rétorqua Jason sur un ton peu aimable. Laisse-moi quelques instants pour récupérer mon matos, histoire de ne pas avoir fait tout ça pour rien. Et compte pas que je te remercie, tu viens de ruiner trois mois d'efforts en quelques secondes… »

Les deux hommes, couverts par le chaman Mister Uncle, assemblèrent leurs affaires et quittèrent les lieux au plus vite, chacun emportant avec lui ce qu'il était venu chercher dans les locaux d'Omni Electronics.

Pour Raith, il s'agissait d'une console légère contenant des données sensibles sur le système de gestion fondamentale de traitement des eaux usées de Gaetronics. La console avait subi des dommages pendant l'assaut, mais rien d'irréparable.

Et Jason récupéra son propre cyberdeck chargé des fichiers secrets concernant le cogiciel autonome Gaea 2.5. Sa mission, interrompue par son ancien partenaire, risquait fort de ne pas satisfaire ses employeurs, connus pour leur attachement à la réussite, mais ce qu'il avait appris sur les installations de Windy Point était un bonus non négligeable pour Shiawase. Et lorsqu'ils chercheraient un decker pour l'opération qu'ils ne manqueraient pas de monter contre la centrale éolienne - ne serait-ce que pour confirmer cette histoire d'enfouissement des déchets toxiques sur le sol Salish - Jason serait volontaire. Pour se mesurer à Gaea.

Et pour venger Scale.

4 – Le Père Noël est vraiment une ordure

- À bientôt, heu... heu... Enfin, à plus, quoi...

Une lueur de pitié flottait dans le regard de Nino qui sortait de la pièce.

Pauvre « PDA ».
Un jour, il faudrait qu'il lui demande son nom quand même.
« PDA »... Il ne savait même pas ce que ça pouvait bien vouloir dire. Un truc électronique, de ce qu'avait pu lui expliquer Mike. Mais rien qui puisse expliquer les sourires en coin du reste du groupe à cette évocation...

Oui, un jour il lui demanderait son nom. Mais pas aujourd'hui. Pas comme ça. Parce que le pauvre bougre avait du passer un sale quart d'heure avant leur arrivée.

Après un rapide passage par le Pink Neon, le bar de Touristville tenu par ce Troll, là, l'ancien champion d'Urban Brawl,... Enfin, un tour au Pink Neon, rapide, mais assez poussé pour savoir qu'Eddy était « porté disparu », et que la voiture noire au vitres teintées, dehors, c'était des types louches qui étaient au « bureau » d'Eddy. Ils étaient montés, avec Darkness. Et ils avaient trouvé «PDA» attaché au siège de Eddy. Ligoté avec... du fil barbelé ! Et tuméfié !
Ces mecs rigolaient pas, ça se voyait de suite.

La femme était restée ferme. Eddy lui devait un service. Il était introuvable ? Et bien « son » équipe devrait quand même remplir la mission.

Même la présence du petit scarabée électronique de Mike, qui avait esquivé un coup de poing du grand type en costard sur la table avant de se réfugier sur son épaule - ce qu'il détestait plus que tout - n'avait pas réussi à le décrisper pendant le briefing.

- Il est venu se cuiter chez moi, avait annoncé Mike sur le canal privé de leur commlink, qu'ils utilisaient sans arrêt. Au réveil, me restait plus qu'une bonne gueule de bois et une lettre de reconnaissance de dettes de plus de 10 000 nuyens ! Il a vidé mes comptes, ce con ! Quand j'vais l'chopper...

Là, Eddy avait fait fort ! Plumer Mike ! Fallait avoir des couilles, quand même.
Et apparemment, il n'avait pas laissé des dettes que chez des amis...

Bon, au moins, La femme était prête à payer un prix assez correct. C'était déjà ça...

- J'vous jure ! Des lutins ! Avec les kalash' ! ... Mais j'déconne pas, les mecs ! ... Ouais, ben magnez-vous le derche, pasque là, j'là sent... Y VIENNENT D'OUVRIR LE FEU...

TAKATAKATAKKATAK...

- ... Mike Mitchel, en direct de la H405. Mike ?
- Oui, Monica, ici, la stupeur nous gagne. Comme vous pouvez le voir sur l'image, la Lone Star a bien du mal à maitriser cette petite équipe de... de... de lutins verts, je crois qu'il n'y a pas d'autres termes pour les décrire ! Il faut dire, à la décharge de la Lone Star, que cette année, le père Noël est bien gardé, quand on voit l'artillerie dont il a doté ses fidèles serviteurs. Reste donc à expliquer quel esprit tordu a bien pu imaginer un tel braquage du fourgon blindé...

Nino était au dessus du toit de l'immeuble, les yeux flamboyants, le cerveau bouillonnant de colère en revoyant tout ce qui s'était déroulé ces dernières 48 heures.

Non, c'était vraiment pas le jour pour le faire chier !
Noël de merde !
Pis pas la semaine non plus !

L'esprit libéré, pourtant vraisemblablement plus fort que lui, prenait le large du plus vite qu'il le pouvait.

Des runs, il en avait fait quelques unes, maintenant. Mais là !
Bordel de merde ! C'était que des gosses ! Et l'aut'connard de base qui en faisait des robots comme ça, hop, que j'te sacrifie un pion parc'qu'y en a encore 100 en réserve et que ça coute que dalle !
Enfoiré d'sa mère, ouais !

Nino « arma son tir », fixant son esprit autant qu'il le pouvait sur sa cible, mais sa fureur était si forte que même sous forme astrale, son être semblait trembler.

Ça devait être juste un repérage, retrouver une pauv' gamine mal dans sa peau, qui avait fait une fugue parce que personne autour d'elle ne se tracassait de ce qu'elle était vraiment. De ce qu'elle DEVENAIT vraiment.

C'était un peu lui qu'il pensait aider, sauver, guider. Apporter à quelqu'un qu'il aurait pu être il y a quelques années, un soutien qu'il avait à peine pu trouver.
Oui, il devait bien ça à Mama Sango !

Black Widow, dans toute la splendeur de sa froideur ne pouvait pas faire une bonne mère. En tout cas pas de ce point de vue là. Faut avoir un minimum d'humanité pour ça. On a beau côtoyer des esprits depuis des lustres et être la plus grande magicienne à des lieues à la ronde, ça, ça s'apprend pas dans les bouquins !
Mais lui, même si ses origines sociales étaient à l'opposé, il savait ce que ça faisait de s' « éveiller » seul, de réaliser que, d'un coup, on ne contrôle rien. Que des phénomènes étranges surviennent autour de vous et que vous savez en être, au moins partiellement, la cause.

Oui, il aurait pu l'aider c'te gamine. C'est aussi pour ça que dès le début, il avait été partant à fond, qu'il avait poussé partout pour la retrouver au plus vite, avant qu'elle craque, ou qu'elle soit récupérée par une bande de dingues qui lui auraient fait croire que la magie, c'était vider des mecs de leurs organes pour en faire des monstres à peine contrôlables.

Mais ça, c'était un point de vue qui avait changé.

Autant toutes leurs recherches chez la Widow, le chemin emprunté par la gamine dans le « palace », l'absence de traces de lutte dans la chambre, l'étroitesse du passage utilisé pour sortir de la propriété, tout ça, ça avait pu laisser penser à une fugue, autant toutes les disparitions des bas quartiers de Tarislar, tout autour, ça ne pouvait plus coller. Ce jeu vidéo était au centre de tout. Et puis, ils avaient mis le doigt où ça faisait mal : l'association « Un cadeau pour tous », et à sa tête, Henry Ducroc.

La déduction avait été tellement brillante, que cet enculé avait envoyé un lutin pour leur porter un « cadeau » en récompense ! Un de ces gosses enlevés dans les bas quartiers. Tout de vert vêtu, petits souliers, chapeau d'elfe et tout. La totale, question déguisement pour Noël. Et avec un joli cadeau en prime. Qui avait fait un joli boum. 10 ans à peine. Parti en fumée...

Nino lança toute sa fureur en une boule presque incandescente de mana que l'esprit esquiva de peu.

Ils y avaient passé l'après-midi, à dégager les gens des décombres, à remettre de l'ordre dans tout ça,... à sauver des vies, bordel de merde !

Nino s'en était d'abord voulu. C'était eux qui étaient visés. C'était à cause d'eux, tout ce bordel, les gosses agonisants, les femmes qui pleuraient, le sang, la sueur, les larmes, tout ça.
Mais non. Il savait ce qu'il en était : le seul responsable c'était cette ordure de Ducroc, ce fils de pute de père Noël au rabais dont les seuls cadeaux étaient mort et destruction ! Cette espèce de salopard qui envoyait des gosses par paquets de 5, armés jusqu'aux dents, pour arrêter les petits curieux qu'il sentait derrière lui.

Dire que ça aurait pu faire 5 morts de plus si Nino n'avait pas joué avec les ouvertures de ce vieux hangar, ancien abri de Ducroc.

Faut dire que le raisonnement de Mike et de Darkness était correct, en un sens : même si c'est un gosse qui l'a dans les mains, un MP5, c'est deux possibilités : soit la mort du porteur, soit la mort du mec qu'est en face... Et comme les mecs en face des MP5, c'était eux...

Il avait bien fallu les arrêter, mais Nino avait trouvé la parade pour laisser du temps à Mike : bloquer les portes avec des caisses de plus de 200 kg ! Au moins, des gamins pourraient pas les déplacer ! Et pendant que les mioches s'excitaient pour essayer d'entrer, Mike les mettait « hors circuit ». Shadow n'avait plus qu'à assommer les « pantins immobilisés », et ces gosses là ne feraient plus de mal à personne...

- CON-NA-SSE !!!

La seconde boule de mana était passée plus proche, frôlant l'esprit toujours en fuite.

Et puis il y avait eu le second hangar, habité, cette fois-ci. Ducroc allait et venait, apportant le ravitaillement des bambins en culotte... verte !
Un hangar surveillé de près par quelques drones, dont un chien de garde. Ce chien qui leur avait couté si cher. Du moins à Mike.
Lui non plus n'en était pas à sa première run. Pourtant, vu l'état dans lequel Nino l'avait vu, ramené en urgence par Darkness...
Voir un membre de sa famille dans cet état l'avait plongé dans une panique telle qu'il avait tout juste réussi à le stabiliser. Il avait fallu faire appel à Morgane, la copine de Fast Eddy pour suturer proprement... Ça avait du fritter sec dans la Matrice.

Du coup, l'extraction avait du se faire à « deux plus un »... En gros, Darkness avait demandé à son mentor d'intervenir pour les aider, et curieusement, ce dernier avait accepté...
Nino avait eu droit à la totale, question démonstration : intrusion toute en finesse du maître, suivie par le non moins compétent élève, les deux aidant le pauvre petit chaman qu'il était à se faufiler tant bien que mal entre plafond et poutres dans le hangar.

Et puis, ça avait été le massacre : Ducroc, sa pute de femme, et l'esprit Mante qui les accompagnaient. Et là,

ils en avaient pris plein la gueule, tous. Nino connaissait Darkness pour être un virtuose du combat au corps à corps, mais il savait maintenant qu'il avait de qui tenir...

La seule boulette, c'était d'avoir explosé sa face à l'aut'connasse avant d'avoir buté l'esprit. Du coup, libéré de son emprise, l'esprit avait arrêté net d'en mettre plein la tête aux ninjas pour se faire la malle : il était devenu à cet instant un esprit libre, et comme tout bon esprit libre, il en avait plus rien à carrer du combat qui se livrait.

Mais c'est là qu'il se trompait ! Parce que Nino n'avais certainement pas l'intention de lui laisser cette chance.

Pas après cette journée. Pas après tout ça ! Pas comme ça ! Et certainement pas un esprit insecte !!!

Nino eut l'impression d'éclater sous la pression de flux magique qui l'imprégnait à présent. Plus que sa colère et sa hargne, il y mettait tout son cœur, tout son être.

La boule de mana fusa dans le monde astral comme un missile et, cette fois-ci, atteignit sa cible en une explosion magnifique.

Des morceaux de chair et de sang volèrent en tout sens, s'éparpillant plusieurs centaines de mètres alentour.

J'tai eu, saloperie !

Sa colère désenflait légèrement.

Il restait à finir la mission : sauver la fille de Widow et le maximum de gamins.

- Comment ça « négociation » ??? Tu t'fous d'ma gueule, j'espère ?
- Non, ça faisait partie du marché de mon Maître. Bon, faut voir le bon côté des choses : Ducroc est mort, on est payés deux fois plus, et la nana est sauvée. Ça compte, tout ça, non ?
- Mais merde, Darkness ! T'en fais quoi du contrat ?
- Disons juste qu'on a changé d'employeur...
- Putain, mais j'hallucine ! T'aurais pu m'en parler avant, non ?
- Tu crois vraiment que tu aurais accepté, Nino ?
- Je...

Là, Darkness marquait un point. Jamais il n'aurait accepté un tel marché. Et pourtant, attendre plus, c'était condamner tout le monde à mort, la fille de Widow comprise. Et laisser à Ducroc et sa bande la possibilité de recommencer ailleurs leur petit manège...

Bon, les gosses étaient vraisemblablement tous morts dans l'explosion de la bombe à retardement, la fille de Widow mise à part. Mais au moins, il y avait un malade de moins sur Terre, et surtout, un esprit Mante en moins dans ce monde pourri. Plus que le contrat, éjecter une de ces abominations hors du monde était en soi une satisfaction.

Ouais, mais quand même...

Mike ? T'es là ?

Répond, bordel ! C'est pas en te cloitrant chez toi que ça va s'arranger...

Putain ! On en a tous pris plein la gueule, alors merde, décroche et qu'on en cause, bordel !!!

Mike ?

...

Mike ???

...

Bon, c'était encore Nino...

J'suis désolé pour tout à l'heure : j'me suis un peu emporté. C'est juste que... ben... que j'tiens à toi, et que... que ça m'fais mal de t'savoir pas bien, alors... bon... si t'as deux-trois bières qui trainent... tout ça...

Tu sais,... moi aussi j'ai besoin de boire un coup... et de penser à aut'chose...

Bon, Mike ! J'ai une bonne nouvelle pour toi !

Tu sais, mon truc, là, pour tenir sur ma moto quand je... 'fin, quand j'suis « un peu ailleurs », tu sais... Bon, ben ce serait une chouette idée si on s'y mettait sérieusement, non ?

Parc'que j'en ai marre de me péter le gueule dès que je passe... 'fin... Ouais, enfin, bref ! Ce serait pas mal qu'on bosse ensemble sur le projet, tout ça. Parc'que à part toi, j'vois pas bien qui pourrait me donner un coup de pince pour ça...

Bon, ben, rappelle-moi, hein...

Runners Superstars 70's

ou « HOW I ALMOST BECAME KARL KOMBAT MAGE » par Boomer

Une série de nouvelles basées sur un scénario *SR4*

Extrait des mémoires de Redback aka Karl Müller, adapté pour le cinéma

PROLOGUE

C'était une nuit pourrie comme tant d'autres, dans Seattle Downtown. Ce soir-là, un groupe de runners ne se doutait pas qu'ils allaient devenir quelque chose d'entièrement différent, et, pour une fois, presque legit.

Alors bon, je sais, présenté comme ça, ça fait très mystérieux, très runners, mais vous allez comprendre. Je suis l'un de ces runners, et je vais vous raconter comment, à cause de cette histoire, j'ai failli tuer (ou plutôt devenir) Karl Kombat Mage. En gros, c'est une histoire stupide. D'autant plus que je m'appelle Karl aussi. Ça allait devenir tout un cinéma.

LOC: SEATTLE DOWNTOWN, INT. NUIT APP.

Il est presque 22h00 et chacun de leur côté un groupe de runners plutôt hétéroclite se rend à un rendez-vous avec un Johnson. Un à un, ils arrivent et s'installent. Ils ne se connaissent pas encore, mais tous sont là pour la même raison : la dèche. Et, oui, il faut bien vivre, et de plus leurs fixers respectifs les ont assurés d'une run rapide et pas trop compliquée. Alors, ils se pointent. Un peu curieux, un peu résignés à l'avance. Mais en tous cas un peu surpris par leurs coéquipiers de fortune.

Autour de la table, s'installant un par un, on trouve : Lollipop, lilliputienne qui a l'air très jeune ; Mindless, un pixie punk très très susceptible ; John, orc, un adepte gunslinger très discret ; Sam « Hunter »Wellington, un humain rasta très chromé ; et… moi. Notez les « très » dans les descriptions, vous verrez que ça n'est pas superflu.

À l'époque, j'opérais principalement sous le nom de Redback. Cybernétisé ras la gueule, parce ce que plus tu encaisses, mieux c'est. Du moins, c'est ce que je croyais. Aussi fin et subtil qu'un mur de briques farci de C12. Vous voyez le topo. Deux mètres, carré, clairement d'ascendance germanique. Et pas dû à la chirurgie, vous pouvez me croire.

Donc, nous sommes tous réunis autour de la table, nous regardant dans le blanc des yeux en attendant que le Johnson fasse son office de Johnson, et nous dise qui/quoi aller chercher/tuer/exfiltrer… (Rayez les mentions inutiles). Bref, le topo habituel. Seulement, notre Johnson est loin d'être un Johnson habituel, c'est flagrant. Il est nain (ça arrive), mais il est surtout un étranger au milieu des ombres. Pire que ça, en fait. C'est un … notaire. Comme il nous l'explique, il n'a pas l'habitude d'engager « des gens comme nous », et il va sans dire que pour nous c'est pareil : les costumes en tweed et les Ares Pred font rarement bon ménage. Néanmoins, nous arrivons à nous entendre. Je ne vais pas vous ennuyer avec les détails du deal, mais il en ressort que nous devons exfiltrer, le plus rapidement possible et dans le meilleur état possible, un autre groupe de runners. Et oui, pour votre information, ils sont volontaires à l'exfiltration. Fenêtre : environ 72 heures. Location : le Chaos Confetti. Cibles : … et bien c'est difficile à dire vu qu'on n'a pas leurs noms et qu'on n'a ni photos, ni dossiers R.A. À la place, on nous donne des dessins. Oui. Papier, crayon. Magnifiquement réalisés mais des dessins quand même. En gros, une équipe de runners classiques. D'après ce qu'on nous dit, ils avaient eu de petits ennuis lors d'une run et seraient retenus au deuxième sous-sol du club le Chaos Confetti en attendant que leurs geôliers décident de leur sort. Donc, notre mission, si nous l'acceptons, est de nous introduire dans le club et les délivrer avant que la solution trouvée par leurs tortionnaires leur devienne finale. Seuls petits soucis potentiels, le club est dans un quartier AAA, et c'est « le » tout nouveau club qui fait fureur. C'était pas gagné pour la discrétion, comme on allait s'en rendre compte plus tard…

LOC SEATTLE DOWNTOWN, INT. NUIT

« Alors bon, on fait quoi ? Va falloir essayer de rentrer en douceur. La sécu m'a l'air d'être coton. Et je sais pas pour vous, mais moi, la délicatesse c'est pas mon domaine. »

Ça, c'est moi. Jeune, con, et plein d'ardeur à l'époque.

« La grenade, c'est assez doux pour toi ? » dit Hunter en souriant. Hunter, il lui restait encore moins de chair d'origine et de subtilité que moi. Presque 2 mètres, noir de

peau, des dreadlocks sur lesquelles reposent des lunettes de soleil et un bras droit cyber dépassant de la manche d'un t-shirt un tantinet trop petit pour son épaule. La clope au bec et un sens de l'humour étrange.

Lollipop, notre hackeuse, intervint. Elle avait assez d'autorité dans la voix pour qu'on arrête tous de jacasser quand elle prit la parole. Elle avait dû s'en bouffer, des vents de la part des « grands » avec son physique. Il faut dire qu'elle est lilliputienne. Pas naine, non, pas un métatype, elle est juste humaine, mais minuscule. Elle ressemblerait presque à une gamine de huit ans si elle s'habillait avec des fringues de gosses, ce qu'elle évite soigneusement.

« J'ai fait mes petites recherches, et je pense pouvoir nous faire entrer. D'après les infos que j'ai ici, il ne marche presque qu'exclusivement sur invitation et cartes de membres. Je devrais arriver à nous trafiquer des invitations de la part d'un membre. Avec un peu de bol, personne ne s'apercevra de quoi que ce soit.

- C'est jouable, dit John. Le seul truc, c'est que d'après ce que je vois, il va falloir se séparer en deux groupes. Ils n'accepteront pas de client sans gardes du corps et ceux-ci ne sont pas admis sur la piste même. Apparemment, ce serait mal vu de venir sans protection, mais faut la laisser au vestiaire » dit-il en rigolant. John, notre pistolero. Aucun goût vestimentaire, orc, et un as de la gâchette.

- J'imagine que ça me met dans la catégorie « client » d'office. Par contre, je vous préviens, le premier qui se permet une remarque déplacée je lui pète sa gueule… »

Ça, c'était Mindless le Pixie. 46cm, punk sur les bords, et plus qu'un poil déjanté. Son seul défaut : une susceptibilité exacerbée. Son atout pour l'aider à gérer ça : la capacité de masher des murs en béton armé.

Un groupe homogène, non ? Je sais, ça m'a fait ça la première fois aussi. Le fait qu'on se soit retrouvés ensemble sur cette run tenait plus à la mauvaise blague qu'au miracle. Voyez le tableau : deux street sams avec à eux deux plus de métal qu'un vestiaire d'armes de la Lone Star, un pixie adepte brute de combat et tellement susceptible qu'il faudrait le garder en laisse, une hackeuse lilliputienne (même pas naine !) qui ressemble à une gosse de 8 ans, et un adepte des flingues ork tellement discret que, s'il ne s'habillait pas aussi mal, il en deviendrait presque invisible.

Y'avait pas à dire, on était mal barrés.

Après quelques minutes de discussion, tout le monde se mit d'accord pour aller effectuer une mission de reconnaissance dans le club en utilisant les invitations R.A que Lollipop avait réussi à nous contrefaire. Nous nous séparerions en deux groupes : Mindless, Lollipop et moi en tant que clients, et John et Hunter en tant que gardes du corps. Nos invitations étaient sous le nom d'un certain Mr Mogador, V.I.P du club et grosse pointure de la nuit. Un producteur de cinéma, apparemment.

Ce soir ne devait être qu'une mission de reconnaissance, histoire de nous rendre compte de la sécurité des lieux et de nos possibilités d'infiltration et de fuite en cas de coup dur. Et puis bon, on ne sait jamais, les coups de bol ça existe.

LOC SEATTLE DOWNTOWN, EXT. NIGHT CLUB

Une fois tout le monde apprêté et préparé à faire notre entrée dans le monde de la nuit, nous nous engouffrâmes dans ma limo. Lollipop nous fit un résumé des informations qu'elle avait récoltées sur le Chaos Confetti. Et il en ressortait que ce n'est pas n'importe quel club, c'est LE club. Depuis que le Penumbra s'est cassé la figure et que le Dante's a perdu son edge, les gens « importants »cherchaient un nouveau terrain de jeu. Ça fait moins d'une semaine que le Chaos Confetti a ouvert ses portes et c'est déjà la coqueluche des jet-setters et des runners en goguette. Ici, il faut montrer patte blanche, et on peut voir des dizaines de personnes attendre devant les portes ou essayant de négocier une entrée avec des gardes moins sympathiques et plus sévères que des portes blindées.

Apparemment, c'est le refuge des nouveaux riches de Seattle et de tous ceux qui font carrière dans le milieu « arty ». En bref, beaucoup de branleurs avec beaucoup d'argent.

Un poil hors de notre élément, on se préparait pour notre entrée en scène alors que la limo glissait silencieusement devant l'entrée du club. Devant les portes, sur leurs gardes, une horde de paparazzi veillaient au grain, histoire de ne pas louper de stars potentielles.

La limousine s'arrêta et nous ouvrîmes les portes. En formation serrée, nous, les clients, attendîmes que nos gardes du corps ouvrent les portes tout en rigolant doucement de la situation. Mais déjà on entrait en scène. Un à un, prenant notre rôle très au sérieux, nous sortîmes de la limo et nous dirigeâmes vers les portes du Chaos Confetti de manière assurée. Quelques têtes curieuses se retournèrent sur notre passage, se demandant qui étaient ces nouveaux venus.

LOC SEATTLE DOWNTOWN, INT NIGHTCLUB

Arrivés au sas, une fois nos invitations présentées, le portier se fit plus qu'affable.

« Ah oui, bien sûr, les invités de Mr Mogador, nous vous attendions… Soyez les bienvenus, voilà, le vestiaire, posez-donc vos affaires… Je pensais que Mr Mogador ne devait pas arriver avant quatre heures du matin pourtant, c'est étrange. Mais en tous cas n'hésitez surtout pas à me demander quoi que ce soit avant qu'il arrive, d'accord ? »

S'ensuit un baratin de haute volée sur la surprise réservée à Mr Mogador et la nécessité de garder notre arrivée sous silence jusqu'à ce qu'il arrive. Puis l'agent d'accueil nous dirigea vers le vestiaire où nous devions déposer nos armes, et nous indiqua un couloir qui menait à la salle où nos gardes du corps devraient nous attendre pendant la soirée. Donc, en gros, nous on allait s'amuser et eux

allaient devoir passer la soirée dans une pièce enfumée à jouer aux cartes. Parle de discrimination, tiens.

Partout dans l'antichambre régnait une faible odeur d'eucalyptus et une musique d'ambiance très soft accompagnait. Tout cela était très éloigné de l'idée qu'on se fait d'un night club. Décore très baroque et qui sentait le fric, personnel obséquieux à souhait et dressé à répondre à la plus tordue des exigences. Bref, un décor mortel. Rien ne nous aurait moins préparé au changement de décor une fois passé les portes capitonnées qui menaient à la piste.

Ils avaient fait fort au niveau décor. Trois étages à ambiances différentes et bien travaillées. Au milieu de la piste, un énorme circuit de rollerball dans une cage ronde géante avec des motos de cross pilotées par un rigger du lieu, et des clients à l'intérieur en train de s'éclater comme des gosses à jouer les cascadeurs. Des alcôves et salles privées un peu partout, des gens qui sautent d'un étage à un autre par des rampes glissantes ou des glissoires de pompiers, bref, un Disneyland pour adultes.

Un sous-sol avec spa, piscine, sauna et tous les accessoires aquatiques dont vous pouvez rêver pour jouer à Waterworld, ou, selon la soirée, back room avec soirée mousse et délires ouatés. Plein de gadgets et d'accessoires autonettoyants en libre-service. Accessoirement, la salle se transformait aussi à volonté en donjon avec soirée échangistes et BDSM quand le besoin s'en faisait sentir.

Musicalement, là aussi c'était du grand art. Basses calculées pour faire vibrer votre diaphragme, fréquences élaborées en laboratoire pour faire battre votre cœur au rythmes des chansons, confettis électroniques réfléchissant les lumières des stroboscopes, et planait partout une odeur… étrange. Suave, douceâtre… Dangereuse ! Tout le monde semblait s'éclater sur la piste de danse donc vraisemblablement rien de mortel. Mais tout de même. Et là, tout s'éclaira : on avait mis des psychotropes dans l'air ! Je passai aussitôt sur la réserve de mon internal air tank et signala par comlink à toute l'équipe de mettre leurs filtres olfactifs. Ça pouvait devenir dangereux pour tout le monde si l'un d'entre nous se mettait à péter un câble sous l'effet de ces drogues. Rien n'était ce qu'il semblait ici. D'un pas décidé, je m'enfonçai dans la foule.

Tandis que notre petit groupe se dispersait, je scannais la salle avec mon radar. J'essayais de repérer des issues dissimulées ou des pièces adjacentes qui pourraient m'aider à formuler un début d'idée de plan lorsque quelque chose s'accrocha à mon bras. Quelqu'un en fait. Une blonde. Magnifique, mi-vingtaine, corps de déesse, le type dont on accroche le poster dans sa chambre quand on a dix-sept ans et pas encore de vie sexuelle. Mais de toute évidence une parasite. Une jet-setteuse. Une charmante idiote aux dents longue et à la cervelle rare. Elle s'accrocha à mon bras comme si je lui appartenais et me gazouillait des trucs à la con dans l'oreille. Elle avait appris que j'avais été invité par Mogador et voulait en savoir plus sur moi. Mais bien sûr.

De toute évidence, il semblait qu'on avait tiré le gros lot en hackant des invitations de ce mec. Et ainsi Carole, comme elle s'était présentée, s'accrochait à moi et ne me lâchait plus. Vous n'imaginez même pas ce à quoi ça nous a mené ensuite.

Pendant ce temps-là, Mindless était sur le point de faire découvrir à un client de la boîte le vrai sens de l'expression « petit mais costaud ». Quelqu'un dans le club avait dû se permettre une remarque déplacée sur son métatype ou sa coupe de cheveux et était en train de découvrir que les pixies de combat, ça existe. Les drogues présentes dans l'air de la boîte avaient juste aidé sa mauvaise humeur naturelle à ressortir.

Alors que Mindless vaquait à ses occupation de terreur de la boîte, je me retrouvais entraîné au niveau inférieur de la boîte par Carole qui essayait comme si de rien n'était de m'extorquer des informations sur Mogador. Je scannais les murs, la cage d'escalier et les alentours pour essayer de découvrir quelque chose mais ça devenait difficile avec les propositions de plus en plus directes émanant de Carole dont j'étais la pauvre victime. Je sais, trop dur. Tout de même, un tantinet abasourdi par cette situation, le tout couplé à l'ambiance « soirée mousse »de la pièce où elle m'avait entraîné, j'essayais de réfléchir à toute vitesse pour trouver un moyen de me sortir de cette situation.

Soudain, une voix résonna dans mon comlink : c'était Lollipop qui me disait que Mindless venait de mâchouiller quelqu'un sur la piste et qu'il serait bien que j'aille y jeter un œil. Sauvé par le gong. J'en profitai pour attraper Carole par la taille et lui faire faire un pas de deux version tango, la cambrai en arrière comme pour l'embrasser et lui susurrai à l'oreille : « Je suis vraiment navré, ma belle, mais il faut vraiment que j'y aille, mon associé est dans une situation délicate. Je t'appelle. » Histoire d'en rajouter une couche, je l'embrassai délicatement sur le front, et la déposai en douceur sur la mousse qui lui servit de coussin d'atterrissage. Elle fut tellement surprise et choquée par ces gestes que cela me laissa quelques précieuses secondes pour m'enfuir en direction de la piste principale en quatrième vitesse. En route, je repassai au scan les murs de l'escalier et me rendit compte qu'il y avait bien une sorte de cavité, comme une cage d'escalier parallèle à celle-ci mais pas de porte ici, en bas ou à l'étage… Étrange.

Alors que je me dirigeais vers mes collègues, mon invite R.A se mit à sonner. Des dizaines de messages d'insultes et des spams à foison venant de Carole. Et de ses potes aussi. Visiblement elle n'avait pas, mais alors pas du tout apprécié le coup de tout à l'heure. Pour quelque étrange raison, en plus du fait qu'elle pouvait potentiellement nous aider à infiltrer le club, je décidai d'essayer de me faire pardonner. Donc je claquai presque toute mon avance en fleurs et boissons pour elle et me répandis en excuses. Après un moment, elle cessa graduellement de

m'insulter et laissa entendre laconiquement qu'elle serait dans les parages le lendemain soir.

Poussant un gros soupir de soulagement, j'allai rejoindre les autres. Mindless avait effectivement étalé un consommateur dû à la combinaison psychotropes/ confettis/strobos/ mauvaise humeur. Peu s'en seraient doutés, mais Mindless est une brute de combat. Un pixie adepte physique avec un caractère de cochon est difficile à contrer. Il lui avait été conseillé de se calmer et d'aller passer la fin de la soirée ailleurs. D'un commun accord, il fut décidé de quitter les lieux. À ce moment-là, quelqu'un fit remarquer qu'il était près de quatre heures et que Mogador ne devrait pas tarder à arriver. Rien de plus embarrassant que de se retrouver face à face avec le mec dont nous avions hacké le compte pour venir.

Le signal fut donné aux gardes du corps de nous rejoindre dans le sas. Alors que nous venions de sortir et que nous attendions l'arrivée de notre limo, John fit remarquer avec horreur que « l'autre grosse limo, là, elle serait pas à Mogador ? » Et en effet, Mogador était là, entouré d'une foule de parasites et de gardes du corps, savourant à l'évidence sa popularité et son cigare.

« Bon. Merde. Faut qu'on arrive à se barrer discrètement, et vite.

- Je veux bien, mais là il est entre nous et la voiture. De plus, c'est facile à dire pour toi, tu fais moins de 60 cm.

- Et bien prenons avantage de la foule pour nous dissimuler, bordel ! »

John était déjà sorti, jouant les hommes invisibles dans la foule. Je me pliai en deux pour essayer de me dissimuler aux yeux du groupe de Mogador, mais manque de bol, le larbin lèche-bottes de la boîte venait d'indiquer la présence de ses invités à Mogador qui se tourna vers nous.

Il faut savoir que j'en ai eu beaucoup, des idées à la con au cours de ma carrière. Mais celle-là, elle les dépasse toutes.

Et merde, tentons le tout pour le tout, me suis-je dit. Me redressant, je me retournai et commençai à me diriger vers Mogador. Coup de comlink, je demandais aux autres de m'attendre un instant. Et là, je passai en mode bluff.

Des flashes commencèrent à crépiter alors que je m'approchai de Mogador. Il fit un geste et son service de sécurité s'écarta pour me laisser passer. Essayant d'éviter de penser aux conséquences de la bêtise plus grosse que moi que j'étais en train de faire, je raclais toute la confiance en moi que je pouvais trouver dans les coins poussiéreux de mon cerveau et condensais tout ça en un sourire éclatant et assuré, et me penchai pour lui serrer fermement la main. « Je suis Karl. Je suis ici pour bosser avec vous. » Il me regarda d'un air interloqué, plus par le niveau de culot que par ma pomme, hocha la tête et décida de laisser couler. Les flashes des paparazzis capturaient tout. On était en public, après tout. Je compris que l'entretien était terminé et fis demi-tour et rentrai dans la limo, mais pas avant d'avoir salué les journalistes des tabloïds qui faisaient le pied de guerre devant le club.

Quelques minutes plus tard, alors que j'avais presque fini de me remettre de mon arrêt cardiaque, nos invitations du club se mirent à sonner. Nous étions tous conviés par Mogador à revenir au club le lendemain à 22h00 pour une entrevue avec lui. Nos cartons seraient réactivés à l'ouverture du club.

C'était passé près. Et dire qu'on en était encore qu'à l'enquête préliminaire !

EXT NUIT, SEATTLE, PLANQUE ANON.

« Et maintenant, on fait quoi ? »

La phrase tant redoutée des runners venait d'être prononcée par Hunter.

« C'est pas parce que maintenant on a une invitation officielle qu'il faut rester sur notre cul et attendre. Des idées ? »

On était tous revenus à la planque et on essayait de déterminer quelles solutions se présentaient à nous pour infiltrer le club, tout en ressassant les détails de la soirée.

Mindless eut une illumination.

« Va falloir tenter une intrusion par les égouts. Ces gens-là, ils sont comme tout le monde, ils ont des chiottes. En plus, on a juste le temps de faire une reconnaissance rapide en journée comme ça on évite les critters du coin avant de revenir faire une sieste et se préparer pour ce soir. »

Il regarda autour de lui, et, ne voyant pas d'hostilité naître à la déclaration de son idée, se versa une rasade d'un alcool quelconque mais vraisemblablement toxique dans un dé à coudre et attendit l'accord de ses petits camarades.

L'idée en soi nous convenant, nous commençâmes à

préparer le matos et les plans pour la reconnaissance. Ceci inclut bien sûr un marchandage long et inutile sur le nombre de grenades à emmener, la préparation de plan A, B, C et D au cas où, et l'oubli de chose importantes. Comme : le moyen de transport.

Vu que nous avions décidé de rentrer par Renton et de remonter les égouts jusqu'à la boîte, et que l'on avait prévu tout le matériel sauf les jet-skis, ça nous a pris un temps fou pour y arriver. De plus, nous avions fait des détours afin d'éviter quelques goules sur le chemin. Mais finalement, on arriva sur les lieux. Et là, première surprise : pas d'accès. Nada. Un mur de béton aveugle. Le mur d'enceinte entourait tout le système d'égout et les fondations de l'immeuble, et avait de toute évidence été rajouté après. Les plans du cadastre ne correspondaient absolument pas à ce qu'on avait devant les yeux. Lollipop lança une recherche sur les propriétaires de l'immeuble au cas où on pourrait trouver des indices sur la raison d'être de ce mur. Mon scanner restait sans effet dû à l'épaisseur des murs, même si je distinguais une pièce et un escalier un peu plus loin. Il y avait donc possibilité de pénétrer par là si on passait par le mur lui-même. Mindless avait lancé un veilleur dans le sous-sol pour voir ce qu'il renfermait, mais très rapidement nous indiqua qu'il venait de disparaître, évaporé. Et nous conseilla de nous barrer avant que la cavalerie se ramène.

Une mission de reconnaissance pas très fructueuse, mais qui ramenait quelques infos intéressantes tout de même. Au moins, on savait que l'on pouvait pénétrer dans le sous-sol par le mur. La force brute, y'a que ça de vrai.

De retour à la planque, chacun se posa dans un coin pour engranger quelques heures de sommeil bien méritées avant d'attaquer une dure soirée de facing.

SEATTLE DOWNTOWN, EXT. NIGHTCLUB CHAOS CONFETTI, NIGHT

Après avoir dormi et s'être rafraîchis, le temps était venu pour les dernières préparations pour la run d'infiltration de ce soir. Lollipop nous créa un réseau interne sur lequel nous pouvions échanger toutes nos infos en temps réel afin de rester à la page sur tout, même quand nous étions séparés. Elle avait aussi réussi à tracer la ligne des propriétaires du club jusqu'à remonter jusqu'à une succursale de SK au quatrième degré. Rien de très inquiétant, mais il est toujours bon de garder un œil sur ce genre de choses. De mon côté, je répétais la ligne de bobards que j'allai servir à Mogador sur lequel on avait fait une petite enquête, et il s'avérait qu'il avait lancé pas mal de stars de la Tridi et du sim comme le nouvel acteur incarnant Karl Kombat Mage. Il allait falloir être crédible et je n'avais aucune idée précise de ce que j'allai lui raconter. Bosser avec lui… Et pourquoi pas remplacer Karl Kombat Mage pendant que j'y étais. Elle était bonne celle-là. Quoi que… Lollipop ramassa des morceaux de films ici et là, les trafiqua, modifia, repris et me fabriqua une sorte de mini-folio ou book en R.A au cas où Mogador déciderait de donner suite à cette entrevue d'une manière un peu plus poussée. Notre run devait se finir dans moins de 48h de toute façon, mais c'était histoire d'avoir un poil de crédibilité pour ce soir.

Nous arrivâmes au club un peu avant 22h00. Nos invitations avaient été réactivées, et le portier nous attendait plus mielleux encore que la veille. Les journaleux de bas-étage nous prirent en photo sous toutes les coutures. Vraisemblablement ils étaient au courant que nous avions rendez-vous avec Mogador pour parler business. Le portier, vraisemblablement. Il nous facilitait la tâche sans le savoir. Avant de suivre le larbin à l'intérieur du club, je me suis dit qu'il fallait essayer de pousser le bouchon encore plus. Alors, avant de rentrer, je me retournai vers les photographes de la presse à scandale si bien nommée et lançai : « Vous savez, Mogador a lancé le nouvel acteur qui joue Karl Kombat Mage. Sauf que moi, Karl, c'est mon vrai nom. » Et après un sourire Email Dikote à la ronde, je suivis le portier. Cette-fois-ci, il nous dirigea directement à l'intérieur du club, après nous avoir bien sûr délestés de nos armes. Pour une fois, j'avais joué les civils et n'avait rien emmené. Par contre, Hunter et John mirent un peu de temps à déposer tous leurs jouets au vestiaire. Une fois cela fait, il nous fit entrer dans un corridor qui menait à une salle privée, qui faisait office de bureau particulier pour Mogador ce soir-là. Il était évident qu'il était bien plus qu'un simple habitué du Chaos Confetti. Et partout cette insistante odeur d'eucalyptus qui régnait.

La porte s'ouvrit sans un bruit et le portier s'effaça. Nous entrâmes dans la pièce où un Mogador très sûr de lui trônait derrière son bureau comme un crapaud montant la garde sur un tas de pièces d'or. Du moins c'est l'impression qu'il m'a fait sur le moment.

« Entrez, asseyez-vous », dit-il d'une voix assez fraîche pour me faire penser que j'aurai dû la fermer la veille.

Tout le monde prit un siège et se mit à l'aise, en essayant de ne pas paraître trop nerveux.

« Premièrement, ne me refaites plus jamais ça. J'aurai dû vous faire abattre hier soir. Mais je dois avouer que vous avez des couilles de venir sur mon turf et de me la jouer comme ça. Jusqu'ici, personne n'a osé. Alors, expliquez-moi ce que vous voulez, et ça a intérêt à être bon. »

Demi-seconde de silence, et je pris la parole.

« Tout d'abord, merci de nous consacrer un peu de temps. Désolé d'avoir agi de la sorte, mais on s'est dit que c'était le meilleur moyen d'attirer votre attention. Je m'appelle Karl Müller, et voici mon équipe. »

J'introduis tout le monde. Mindless comme mon agent, Lollipop comme mon assistante/secrétaire, John comme mon coach physique et Hunter comme mon garde du corps. Je vous avais bien dit qu'on formait une belle équipe.

« Et vous voulez que je fasse quoi de vous, exactement ? »

Il avait l'air d'apprécier l'équipe en tant que tel, mais évidemment n'était pas chaud pour se faire enfler sur quoi que ce soit. « Vous avez déjà bossé dans le ciné ? »

- Disons qu'on a fait quelques films, mais rien du niveau de vos productions, évidemment. Et c'est ce qu'on veut changer. »

Immédiatement, Lollipop lui envoya le book en R.A qu'elle avait préparé pour moi. Le hacker de Mogador mit moins de dix minutes pour tout éplucher et trouver tous les fakes.

« Vous avez bien du culot de venir comme ça, à poil, me présenter des trucs qui n'existent pas. Mais je reconnais que vous semblez tous intéressants. Vous connaissez Karl Kombat Mage, hein, le nouveau ? C'est moi qui l'ai lancé. Et vous me faites penser à lui, un peu. Même genre de petit con très sûr de lui. Sauf que vous avez un gimmick plus intéressant, et plus de nerf, apparemment. J'aime bien le coup de l'équipe hétéroclite, très bonne idée d'engager un pixie. » Il marmonna : « La gosse aussi, là, c'est pas mal. Avec un peu de marketing on pourrait peut-être faire quelque chose de vous. » S'éclaircissant la gorge, il reprit. « Je vous propose un truc. On est en train de filmer ce nouveau flick dans les Everglades, et un de mes acteurs m'a planté, ce con. Accident de voiture ou quelque chose dans le genre. Bref, il me faut un nouveau second rôle. Vous allez le faire. On tourne dans deux semaines. Et si ça se passe bien, on reparlera de potentiels rôles pour la suite. Si vous foirez, je ne veux plus jamais entendre parler de vous. Ça marche ? »

Je jetai un œil aux autres, et vu que personne ne semblai vouloir se mouiller, j'acquiesçai.

« Ça nous va. Vous verrez, vous ne le regretterez pas. On va faire de grandes choses ensemble.

- Ouais, bon, la flagornerie ça ne marche pas sur moi. Allez, du vent maintenant. Allez passer la nuit dans le club. Ce soir, c'est pour moi. Une sorte de paiement pour la distraction que vous m'avez apportée. Donnez vos détails à mon secrétaire dehors, et je vous rappellerai pour organiser les détails. Bonne soirée. »

En vitesse, notre petit groupe s'éclipsa et on se retrouva devant la porte capitonnée du bureau de Mogador. Après avoir donné nos détails à son secrétaire, tout le monde me tomba sur le dos.

« Mais t'es barré, c'est pas possible ! Un tournage ? Nous tous ? En en plus tu lui as donné ta vraie identité, mais j'y crois pas… Et le coup à deux balles devant le club, mais t'es con, c'est pas vrai…» Hunter et John étaient moyennement enthousiasmés par la situation. Mindless, lui, semblait bien se marrer. Mon agent. La bonne blague.

- Écoutez les gars, fallait improviser, donc c'est ce que j'ai fait. Et puis bon, imaginez si ça marche, ça pourrait être marrant, non ? Passer de shadowrunners à stars de simsense. Mieux qu'à L.A. Moins dangereux en tout cas. Allez, faites pas la gueule, maintenant on a une raison légitime d'être ici par contre, donc allons continuer à fouiller les lieux.

- De plus, c'est Mogador qui paye pour nous, ce soir , ajouta Hunter. « Raison de plus d'en profiter.

- Mouais, allez pas trop faire les cons quand même, moi je vais allez me poser dans une salle privée et essayer de hacker le système de sécurité du club pour voir si je peux trouver plus d'infos sur ce deuxième sous-sol manquant. Et surtout, restez en contact.» Sur ce, elle tourna les talons et disparut vers les salles et alcôves du club.

« Ok, et bien vous les gars, je ne sais pas ce que vous allez faire, mais moi je vais essayer de trouver Carole et de lui tirer les vers du nez. Elle a l'air de connaître tout le monde ici. Peut-être qu'elle a entendu parler de ce deuxième sous-sol. » Je fis demi-tour et me dirigea vers la piste de danse. Je n'avais pas fait trois pas que j'entendis un « faut qu'on parle » glacial derrière moi.

C'était Carole. Je crois qu'elle n'avait pas vraiment apprécié le fait que je ne la mette pas au courant de tous mes faits et gestes et surtout que je ne lui aie pas parlé de mon entrevue avec Mogador.

« Faut qu'on parle. Qu'est-ce que tu faisais dans le bureau de Mogador, sans même m'en parler ? Et comment et pourquoi tu devais le voir, hein, d'abord ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Non mais vraiment, hein, tu me détestes ou quoi ?

- Mais non, mais non, faut que je t'explique, c'est pas du tout ce que tu crois, ou plutôt si… Disons qu'on avait une discussion de prévue avec lui et que vu que c'est un deal pour un nouveau film et tout ça…»

Oh punaise. Ça allait être difficile d'avoir une conversation avec elle si elle parlait tout le temps comme ça. Et vu comme elle était partie, ça avait malheureusement l'air d'être le cas. Même si la mention du film avec Mogador l'avait radoucie, il fallait continuer à la travailler. Mais je ne lâchai pas prise et me mis à l'arroser de boissons et cocktails en tout genre, le tout aux frais de Mogador, histoire de lui délier la langue et surtout qu'elle arrête d'essayer de me faire culpabiliser. Je lui donnais quelques vagues excuses, mais vu que la piste ne se prêtait pas vraiment à la discussion, elle m'entraîna vers une alcôve privée. Sur le chemin, je la scannais pour cyberware, et je me rendis compte que pour une blonde, elle avait plus de silicone dans la tête que dans la poitrine, et ça, c'était un peu étrange. Je passai donc l'info à Lollipop en lui expliquant la situation et lui demandant de garder un œil là-dessus.

Quelques verres plus tard, son humeur était bien meilleure, et il n'y avait pas que la langue que l'alcool avait délié chez Carole: j'avais devant moi un parfait exemple de ce que la meilleure des chirurgies esthétiques peuvent faire à un corps de femme magnifique d'origine. Je vous passe les détails, mais je peux vous garantir que je n'ai pas vu une seule cicatrice. Pourtant, certaines choses défiaient clairement les lois de la physique.

Pendant que je m'amusais, Lollipop continuait de me

surveiller et s'était rendue compte que quelque chose clochait chez Carole. Apparemment, elle émettait un signal apparenté à un commlink interne vers l'extérieur. Lollipop me renvoya toutes les infos à mesure qu'elles sortaient du crâne de Carole. Et quelle ne fut pas ma surprise quand je vis apparaître un fichier texte avec une sorte de liste grandir, contenant des choses comme : « réflexes câblés : 90% probabilité ; cyber optiques avec options ; on dirait qu'il a un air tank ; combo muscle toner/muscle augmentation certaine ; fortes chances qu'il ait un renforcement des os à haut niveau. » J'étais assez surpris, et pendant une seconde, luttai pour rester dans le jeu. Mais très vite les hormones reprirent le dessus. Elle était incroyablement souple.

Lollipop m'avertit qu'elle ne faisait qu'intercepter le fichier, mais ne pouvait pas le supprimer ou l'empêcher de sortir de la boîte, donc qu'il allait falloir que je sache ce que ça voulait dire, tout ça. Et la liste continua à grandir. « Phéromones, aussi. Probablement un autre type d'accélérateur de réaction». Je commençais, malgré tout, à me sentir moins intéressé par le côté physique que par ce qui littéralement lui passait par la tête. Et là, le coup de grâce. Apparaissant lentement, en lettres capitales, un par une. « R U N N E R ? »

« Ah là non. Ah mais alors pas du tout. » Moi, choqué. Je sais, on est acteur ou on ne l'est pas.

- Hein ? Qu'est-ce que tu raconte mon chou ? dit-elle, innocente et blonde.

- Bah ta liste, là. Le cyber, t'as pas tout faux, mais le reste, non. »

D'un coup, son regard se fit plus perçant et sa voix moins nasillarde, et un air exaspéré et un peu frustré apparut sur son visage. « On pourrait vraiment pas avoir cette conversation après ?

- Là, non, désolé. Va falloir que tu m'expliques. »

Et donc là, j'en serai à me filer des gifles tellement je suis en train de louper une occasion de rêve pour une fois mêler le boulot et le plaisir, et je me dis que si j'avais un poil moins de conscience professionnelle, effectivement je finirai cette conversation après. Et pendant une microseconde je suis tenté de couper tous les micros et caméras et de laisser la nature faire son œuvre, mais je me dis que cette situation est déjà trop bizarre pour laisser couler. Alors je m'arrête en plein vol et je m'écarte d'elle. Et là, le moment de silence où si un ange passait dans la pièce tu le dégommerais au SMG.

La pudeur, à ce moment-là, ne fait pas le poids devant la lourdeur de la situation. Redressée sur les coudes, Carole soupire fortement et jette la tête en arrière.

« Passe-moi mon sac, tu veux ? Et une clope, pendant que tu y es. »

Pendant qu'elle farfouille dans son sac, je me rhabille. Un rien tendu quand même. Je m'allume une clope et lui en tend une. Elle sort un petit boîtier noir de sa poche et le pose sur la table.

« Générateur de bruit blanc. On est tranquilles. Alors vas-y, déballe. C'est quoi cette histoire ? »

Sa voix a perdu toute trace de blondeur, si l'on peut dire, et il n'y a plus qu'un froid et un peu las professionnalisme. Son langage corporel aussi a changé du tout au tout, et elle a beau être nue comme un ver, elle exsude sérieux et maintien.

« Ça, je crois que toi aussi tu va devoir m'expliquer deux trois trucs. Qui es-tu ? »

- OK. Je commence, puisque monsieur veut la jouer mystérieux. Lone Star, infiltrée ici en tant que Carole la poupée idiote, comme tu as pu le voir. Toi ? Pas runner, donc ? Alors, explique. Et pendant que tu y es, dis-moi comment tu as pu accéder à mon réseau interne.»

Et merde. Certes, si je survis, je vais pouvoir dire que j'ai baisé la Lone Star, mais pour le moment, je n'en mène pas large du tout. Comment expliquer ?

« Écoute, je suis ici pour filer un coup de main à des potes, c'est tout. Je peux te garantir que ça n'a rien à voir avec la Lone Star. Et toi, pourquoi tu infiltres ce club ?

- Tout a à voir avec la Lone Star si ça empiète sur mon travail. Je suis ici pour enquêter sur ton petit copain Mogador. Et c'est d'ailleurs pour ça que je t'ai amené ici. Mais je dois avouer que je suis soufflée par le coup du commlink. » L'air de rien, elle opine du chef et me regarde en coin en souriant. « Dommage qu'on ait dû s'arrêter en route, pour une fois que je m'amusais au boulot. »

Là, évidemment, je suis bluffé. Y'a que moi pour tomber en plein milieu d'une enquête Lone Star sur un mec qu'on vient techniquement de forcer à embaucher une équipe de runners ; et qui bien sûr arrive pile poil à se retrouver mêlé aux deux missions.

« OK. Je m'appelle Karl. Et moi, je suis ici pour retrouver des gens qui se seraient fait enlever et qui seraient détenus dans ce bâtiment. C'est pas un travail de runners, c'est plutôt une histoire de famille. Donc j'essaye d'infiltrer aussi.» J'ai du mal, vraiment du mal à savoir si c'est du lard ou du cochon. Lollipop doit s'inquiéter d'avoir perdu le contact avec moi, car j'imagine que son brouilleur empêche tout signal de sortir de la pièce.

« Et tes potes, là-haut, ils font partie de cette famille spéciale aussi ?

- Oui, ils sont avec moi. Et si tu veux des infos sur Mogador, je peux t'aider. Je dois commencer un tournage pour lui dans deux semaines. Mais j'aurai besoin d'un coup de main en échange. Et juste par curiosité, pourquoi la Lone Star s'intéresse-t-elle à un producteur de cinéma ? »

Carole poussa un soupir et se leva, commençant à se rhabiller. Elle prit son temps avant de répondre.

« OK, on va la jouer donnant-donnant. Que tu sois runner, à la rigueur je m'en fous, tant que ça n'interfère pas avec ma mission. Si tu peux me donner des infos sur Mogador, on peut faire un deal. Si tu essayes de me rouler, et bien… tu connais nos méthodes. Moi, je suis ici pour essayer de déterrer des infos sur Mogador car il

est soupçonné de plusieurs meurtres et les corps ont une fâcheuse habitude de disparaître. Il s'est débarrassé d'un nombre assez impressionnant de gens qui le gênaient au cours de ces dernières années, et ce principalement via son business de films. Un accident, c'est vite arrivé sur un tournage. Moi, ça fait une semaine que j'essaye d'infiltrer ce club, mais ça fait des mois qu'on est sur sa piste. Jusqu'ici, on n'a pas réussi à aller plus loin que deux ou trois inculpations de fraude, et on n'a rien de solide sur les meurtres. Si toi tu peux t'infiltrer plus loin, il y aura une bonne paye à la clé. Tournage dans deux semaines, tu disais ?

- Oui, deux semaines. Mais c'est juste un essai, y'a rien de garanti pour la suite. C'était juste un coup de bluff pour nous, histoire d'avoir un moyen de revenir dans le coin. Mais revenons au donnant-donnant. Nous, ce dont on a besoin, c'est de récupérer des gens qui sont apparemment retenus au deuxième sous-sol du club. On a moins de 48h pour les récupérer et la sécu est au max presque tout le temps ici. Donc on aurait besoin d'un petit soutien logistique.

- Deuxième sous-sol ? Mais il n'y a pas de deuxième sous-sol !

- Faux. Il y a une cage d'escalier qui contourne le premier sous-sol et atterrit au deuxième. Le problème c'est qu'il va être difficile pour nous de passer par la grande porte, si tu vois ce que je veux dire. Par contre, il y a un mur qui donne en plein dedans au niveau des égouts, et là, on peut passer. Si vous nous filez un coup de main pour, disons, délayer l'arrivée des équipes de sécurité quand l'alarme se déclenche, on devrait pouvoir s'en sortir. Oh, et aussi nous aider à se débarrasser des goules qui sont dans le coin. Une équipe de nettoyage ne serait pas de trop. Ce serait un peu long pour nous de devoir éliminer ces parasites en plus des gorilles du club.

- Je vois que vous avez étudié votre sujet. OK, on va pouvoir faire un deal. Laisse-moi en discuter avec mon équipe et on devrait pouvoir arranger quelque chose. J'ai un agent dans la sécurité de la boîte, ne me l'abîmez pas. Il a des gosses. Tiens, voici ma carte. Appelle-moi pour me donner les détails de votre… petite sauterie et on gèrera la logistique. Une fois fini, en ce qui me concerne, cette run n'aura jamais eu lieu, pigé ?» Elle me tendit une carte tout ce qu'il y avait de plus officielle. « Et en ce qui concerne le tournage, je viens avec toi. Tu viens de gagner une petite amie sac à main. J'arrangerai une équipe pour venir avec nous sur le plateau, mais on en rediscutera plus tard.

- OK, va falloir que j'annonce tout ça au reste de l'équipe. Il y en a qui vont râler.

- Gère, tu es un grand garçon. Allez, va falloir y a aller, ta petite famille va commencer à s'inquiéter. » Elle me fit un sourire et un clin d'œil. « Barbie 2 le retour, c'est parti !»

Et c'était comme si on avait appuyé sur un bouton. Instantanément, elle était redevenue la poupée blonde et idiote d'avant. Impressionnant. En sortant de la pièce, je fis un rapide condensé des infos récoltées à Lollipop et lui demandai de rameuter tout le monde afin qu'on puisse partir du club et avoir une discussion à propos des petits changements de plans. Et Carole, toujours accrochée à mon bras, gazouillait sans cesse, et jouait très bien la petite amie écervelée. Ça allait être marrant.

L'air de rien, on ressortit de la salle privée, comme si de rien n'était. Les autres, qui au début de l'affaire avaient dû se marrer comme des baleines maintenant riaient un peu jaune. Je venais, techniquement, de nous faire embaucher par la Lone Star. Et de commencer une carrière dans le ciné si on survivait. Pour des runners, ça la met un peu mal. Mais il en sortait qu'on pouvait potentiellement s'en sortir mieux que prévu dans cette mission.

Le reste de la soirée se passa sans autre incident, ou presque. On passa pas mal de temps à dégager un plan et une stratégie d'attaque pour le lendemain, avec Carole et son équipe en soutien logistique. Nous étions tranquillement en train de jouer les clients normaux sur la piste quand quelqu'un fendit la foule en notre direction. Quelqu'un de passablement éméché, et visiblement en colère. Quelqu'un qui n'avait pas apprécié notre petit numéro de pub. Quelqu'un plus connu sous le nom de son personnage : Karl Kombat Mage. Et oui, on n'avait pas tablé sur le fait que lui aussi pouvait aller au Chaos Confetti pour se détendre. Il commença à nous insulter avant même d'être à portée, mais on voyait qu'il était fâché. Et une fois arrivé à portée, il essaya de me coller une droite. Mindless, rapide comme l'éclair, prit «accidentellement» le contrôle de ses actes et voilà K.K.M, qui s'étale tout seul sur la piste. J'avoue, j'ai été impressionné par le pain qu'il s'est mis tout seul. Bien sûr, une hilarité générale s'ensuit, très vite calmée par un des videurs venus analyser la situation. En voyant le mec étalé sur la piste, il ne put se retenir de sourire en coin.

« Bon, va falloir y aller mollo les gars, un peu de tenue. Mais, » faisant un clin d'œil à Mindless, « entre vous et moi, il l'a bien mérité. C'est un con. »

Sur l'instant, ça fait du bien, je vous assure.

Une fois nos petites entourloupes terminées, nous revînmes au plan de départ : faire un plan pour le lendemain. On profita d'une des salles privées pour discuter un peu plus précisément de ce que l'on allait faire, et cette fois avec toute l'équipe présente.

Le plan qu'on mijota pour la suite était assez simple : une fois qu'on aurait enregistré les patterns de sécurité et les tours de garde en journée, on utiliserait une fenêtre suffisamment longue pour pouvoir faire une brèche dans le mur du sous-sol. L'alarme, une fois déclenchée, alerterait la Lone Star qui mettrait son temps pour envoyer une escouade de sécurité pour vérifier l'intrusion. Pendant ce temps là, nous, on s'occuperait de récupérer nos colis, et on se casserait aussi vite que possible et on les déposerait au lieu de rendez-vous fixé par le Johnson. Lollipop nous avait trouvé le timing des rondes de gardes et s'était

aperçu que deux fois dans la journée, les systèmes de sécurité étaient suspendus pour permettre à des équipes de nettoyage d'entrer et de sortir, mais aussi à une équipe plus particulière de pénétrer dans le bâtiment. Entrée à 10 heures du matin, sortie à 17h. Nous nous doutions que la seconde équipe était là pour travailler sur nos runners. Il était temps de se bouger. Mais vu la vidéo piratée des caméras de sécurité, la deuxième fournée ne devrait pas nous poser trop de problèmes. Donc, on décida de s'en tenir au plan d'origine. On rentre par les égouts le matin. On casse le mur. On explose les gardes. On repart avec le butin. Pas trop compliqué. Enfin, espérons.

Cela ne nous prit pas bien longtemps pour arriver à un plan d'attaque, et une fois celui-ci en tête et après que Carole eut informé ses collègues de la mission de demain, on quitta les lieux.

Moi, j'avoue, j'étais toujours un peu tendu.

LOC : SEATTLE, EGOUTS, INT JOUR.

On s'est levés tôt pour préparer le matos et les petites choses de dernière minute pour la mission. Une fois tout réuni, on se dirigea vers notre point d'entrée vers les égouts. Nous avions Carole et son équipe en liaison comlink depuis notre point de départ, et nous leur donnions nos coordonnées à mesure de notre progression. Nous fûmes agréablement surpris de ne pas croiser de goules sur notre chemin, mais plus tard nous apprîmes que le service de nettoyage de la Lone Star était tombé sur un nid complet et que trois de leurs agents s'étaient fait blesser. Pas de bol. Pour une fois que ça ne tombait pas sur nous...

On mit moins de temps que prévu pour arriver au pied du mur de béton entourant les fondations de l'immeuble. Cette fois, on avait pensé aux jet-skis. Sur la route, par habitude, je scannais les alentours en ultra-sons et envoyais les infos à Lollipop qui rebalançait tout ça sur les comlinks de tout le monde. On était partis en mode léger : pas plus d'un pistolet lourd par personne. Et pour une fois, on avait pas de grenades. Il était presque 10 heures du matin, et les systèmes de sécurité devaient avoir été suspendus.

Nous étions bien protégés, et en attente. Mindless se planta devant le mur de béton et attendit un peu que tout le monde soit en position. Un rapide balayage de la zone me dit qu'il n'y avait pas grand-chose derrière ce mur mais c'était difficile à dire vu l'épaisseur des murs. Tout le monde était prêt. Il utilisa alors ses pouvoirs d'adepte pour littéralement défoncer le mur avec ses poings ! Je suis toujours soufflé par ça. En deux coups de poings, il avait fait un trou assez grand pour que l'on puisse rentrer sans se baisser. Le temps que la poussière retombe, on était en mouvement et on se retrouva nez à nez avec... un troll. Mais un gros en plus. Sur l'instant, ça surprend. Derrière lui se trouvaient les membres de son équipe qui à vue de nez n'attendaient qu'une chose : nous balancer des pruneaux. Manque de bol pour eux, c'est aussi ce qu'on avait l'intention de leur faire. John, Hunter et Mindless ont fait un boulot remarquable : après les deux premières secondes un peu approximatives pour tout le monde, chacun a facilement trouvé ses marques et l'équipe plutôt aléatoire que nous formions à première vue se transforma en machine de guerre. Mindless et son esprit s'attaquèrent au mage et n'en firent qu'une bouchée, pendant qu'Hunter et moi nous occupâmes des deux autres planqués derrière la montagne de muscle métahumaine. Le troll avec ses poings tazer s'en prit plein les dents, pendant que son pote derrière lui qui essayait de découper Hunter avec ses cybergriffes encaissa du John. Fatal. On se rendit compte aussi qu'on avait eu un petit coup de pouce d'un esprit lié, mais sur le moment ça n'était pas vraiment de qui nous concernait le plus. En moins de six secondes, nous leur avions fait rendre l'âme et malgré quelques balles encaissées nous étions en plutôt bon état.

Une rapide inspection des lieux nous permit de trouver nos cibles et de les ramener aux jet-skis. Ces pauvres bougres étaient dans un sale état et s'étaient visiblement fait torturer. Lollipop, qui était restée derrière en backup, nous aida à les positionner sur les véhicules et à couvrir nos arrières. En chemin, Mindless tenta une manœuvre de premiers soins sur la mage du groupe, l'elfe dont le Johnson nous avait donné le dessin, qui ne se solda pas par des résultats très heureux. Malgré tout, et malgré le fait qu'il leur manquait quelques morceaux pas indispensables, comme des doigts ou des dents, nos cibles étaient en vie, et nous parvînmes à les transporter sur le lieu de rendez-vous que nous avait donné le Johnson sans trop de difficultés. Une fois là, nous transférâmes nos colis à qui de droit, et on en profita pour essayer de comprendre un peu ce qui s'était passé avec ce groupe de runners.

Comme c'est souvent le cas, il nous fallut un peu de temps pour démêler les détails de cette histoire, mais avec assez d'acharnement on y parvint... Il s'avéra que nous avions été engagés par un esprit, invoqué par l'elfe mage que nous avions un poil abîmée pendant l'extraction. Cet esprit, ayant observé les modus operandi des son équipe de shadowrunners décida de faire comme eux et d'engager une équipe extérieure pour sauver la sienne. Nous connaissant tous de réputation mais ses partenaires n'ayant jamais bossé avec nous, il se dit que nous étions les recrues idéales pour à la fois réussir la mission et ne pas trop poser de questions sur la nature de notre vrai Johnson. Évidemment, le notaire n'était que l'intermédiaire dans cette histoire. On a pas cherché à aller plus loin dans la recherche d'infos, sachant que ce qu'on venait de trouver dépassait un peu le cadre normal de nos runs de base (disons que ça n'est pas tous les jours qu'on se fait embaucher par un esprit désormais libre - oui, la mage est morte) et que de toute façon je ne peux pas vous raconter ce qu'on a trouvé: je me ferai soit tuer soit traîner au tribunal pour diffamation si je diffusai ce que je sais. Toujours est-il que nous avons même été

payés : le prix standard, le tout en credsticks certifiés. Bien sûr appartenant à l'équipe de runners que nous avions été chercher.

À partir de là, nous aurions dû faire comme toute bonne équipe de runners et garder des souvenirs émus de cette mission, mais néanmoins nous séparer et aller vaquer à nos occupations. Ça n'a pas eu lieu. En effet, nous avions toujours une run en cours… Et juste deux semaines pour la préparer. Le tournage était toujours sur les cartes, et nous avons mis ces deux semaines à profit pour nous donner toutes les chances nécessaires pour réussir. On resta en contact très serré avec l'équipe d'infiltration de la Lone Star, et plus particulièrement moi avec Carole. Et oui, finalement, on a réussir à finir le business que j'avais dû interrompre pour le bien de la mission, si c'est ce que vous vous demandez, bande de pervers. Mais c'était pour le bien de la run, évidemment.

Comme je le disais plus haut, l'équipe de nettoyage de la Lone Star avait été moins chanceuse que nous. Eux étaient tombés sur un nid complet de goules, et Carole avait moyennement apprécié de perdre un de ses hommes pour une bande de runners. Donc elle nous a fait bosser. Mais pendant ces deux semaines de préparation, on a eu un topo complet sur les activités sur lesquelles nous devions enquêter et un entraînement aux frais de la Lone. Cela dit, cela faisait avancer sa mission également, car maintenant nous avions le champ libre pour nous préparer à notre vraie mission : Runners Superstars.

À suivre...

I.R.L.

L'INTERVIEW : ROB BOYLE

Par Blade

Rob Boyle : Anarchisme, transhumanisme et JDR

Lorsque FASA, l'éditeur original de Shadowrun, a fermé ses portes, Rob Boyle était de ceux qui ont monté FanPro LLC pour récupérer la licence et continuer la gamme. C'est sous sa direction que le jeu est passé à sa Quatrième édition. Anarchiste proclamé et transhumaniste convaincu, il a, depuis 2008, laissé à d'autre le soin d'écrire le Sixième Monde pour se concentrer sur son nouveau jeu : *Eclipse Phase*, un jeu de conspiration et d'horreur dans un univers transhumaniste. Présent à Paris pour le Monde du Jeu 2009, il a accepté de consacrer un peu de temps à Laser de Lune pour répondre à quelques questions sur notre jeu favori.

Laser de Lune : Pour commencer, expression libre : parle-nous de toi.

Rob Boyle : Et bien, je suis un créateur de jeux, mais je fais bien plus que ça.

Je suis père, DJ, je soutiens la musique Rhythmic Noise, j'enseigne un art martial et je joue au dodgeball.

Au niveau politique et social, je me considère comme un anarchiste (de la mouvance anarchisme-socialiste). Sans surprise, je suis un technophile et un fan de science-fiction. Je suis le genre de personne qui essaye de profiter au maximum de la vie.

LDL : Quelle a été ta première expérience de JDR, puis de *Shadowrun* ?

RB : J'ai commencé avec les JDR à l'âge de 10 ans environ, quand un ami a commencé à faire des parties de *Dungeons & Dragons* chez lui. Peu de temps après, je me retrouvais à convaincre mon père de m'acheter *D&D* puis d'autres jeux pour moi. Je me rappelle qu'il m'avait dit que je serai trop grand pour ça un jour ! Je pense qu'on a jamais suivi les règles si bien que ça, vu l'âge qu'on avait, mais on a passé de très bons moments.

Étrangement, cet ami d'enfance s'est tourné plus tard vers la religion et a, en fait, carrément brûlé ses livres de *D&D* avant de se lancer dans des études théologiques dans une université biblique. Ce fut l'occasion de notre dernière discussion, lui et moi. C'est dommage de voir des gens se faire avaler à ce point par l'ignorance.

On m'a introduit à *Shadowrun* vers 1992. Une fois encore, il s'agissait d'amis qui y jouaient déjà. Je suis immédiatement tombé amoureux de l'univers et j'ai commencé à jouer un mage de combat. C'est rapidement devenu un de nos jeux principaux, auquel notre groupe habituel revenait souvent. Quand j'ai commencé à le maîtriser, j'ai dû bien apprendre les règles car l'un de mes joueurs s'avérait être un vrai Powerplayer. En fait, ça s'est révélé être un avantage quand j'ai posé ma candidature pour un boulot à FASA quelques années plus tard.

LDL : Comment résumerais-tu tes années de développeur pour *Shadowrun* ?

RB : Éprouvant, mais gratifiant. Travailler dans l'industrie du jeu est un boulot de rêve pour beaucoup de gens, et ce fut réellement le cas pour moi aussi. Je ne pense pas que je pourrais désormais faire un boulot que je n'apprécierai pas fondamentalement à la base.

Ceci dit, ce n'est pas un travail facile, en aucun cas. J'ai travaillé de longues, longues heures pour une maigre paye, c'était donc un vrai compromis, mais un compromis que je ne regrette pas.

Une partie du travail était assez fastidieuse et monotone, et j'ai maintenant un mouvement de recul à chaque fois que je regarde la quatrième de couverture d'un livre, mais c'est assez satisfaisant de regarder en arrière et de constater toutes ces idées différentes que l'on a prises au fur et à mesure des années pour tisser ensemble un univers de jeu à la fois très complexe et intéressant. C'est aussi une expérience géniale de rencontrer et de parler avec des gens qui aiment clairement lire et jouer à un jeu dans lequel j'ai mis autant de cœur et pour lequel j'ai versé tant de sueur.

LDL : Quel est ton livre de *Shadowrun* préféré ? Celui que tu apprécies le moins ?

RB : C'est un choix très difficile, mais je vais devoir me décider pour *Universal Brotherhood*, qui était brillant et a levé tant d'intrigues pour la suite. *Bug City* et le roman *Burning Bright* (NDR : de Tom Dowd, traduit à l'époque en français sous le titre *Feu d'enfer*, chez Fleuve Noir), réunis, sont aussi de sérieux candidats.

Je ne dirais pas qu'il y en a beaucoup que je rejette, particulièrement parmi les livres de jeu. Je pense que certains romans sont horriblement, horriblement mauvais, comme *Psychotrope*, *Terminus Experiment* et *Run Hard/Die Fast*. Malheureusement, vu la manière dont les choses étaient structurées à FASA, le développeur de *Shadowrun* n'avait, au final, que très peu de regard sur le contenu des romans.

LDL : Y a-t-il quelque chose que tu es particulièrement fier d'avoir ajouté à *Shadowrun* ? Et quelque chose que tu regrettes de ne pas avoir mis ?

RB : Je suis très content des changements que nous avons apportés dans le cadre de la Quatrième édition

du jeu, mais aussi de la manière dont le jeu a évolué depuis. Je pense que nous avons modernisé *Shadowrun*, nous l'avons rendu plus accessible et plus jouable. Nous l'avons ramené à ses racines, tout en ouvrant l'univers au monde entier plutôt que de le concentrer uniquement sur Seattle et l'Amérique du Nord, comme c'était le cas auparavant.

Il y a peu de regrets. Mais je regrette d'avoir coupé la Grèce de l'Europe des Ombres. Nous avions une très bonne proposition en main décrivant une Grèce comme un pays Eveillé, donc nous prévoyions de la couvrir en détail dans un livre séparé, mais ça n'a finalement pas collé avec le planning. Je regrette ne pas avoir eu assez de temps pour finir *Shadows of Latin America* avant le passage à *SR4*. Je regrette aussi ne pas avoir eu de temps d'atteindre quelques-unes des intrigues centrées sur Horizon avant d'avoir arrêté de travailler sur *SR*, mais j'espère qu'elles vont tout de même être formulées ou remplacées par les futurs développeurs.

LDL : Si tu n'avais pu écrire qu'un seul livre pour *Shadowrun* (ou un seul chapitre si tu es fainéant), de quoi aurait-il été question ?

RB : J'aurais aimé avoir travaillé sur *Bug City*. Habitant de Chicago depuis longtemps, j'aurais fait quelques trucs différemment sur la ville. J'aurais aussi aimé en faire un peu plus sur Horizon, parce que nous avions des idées amusantes en tête pour eux.

LDL : A quoi ressemble TON *Shadowrun* ?

RB : Il s'ancre plus dans la dure réalité du quotidien au Sixième Monde, plus Low-Level et désespéré. Les parties que j'ai maitrisées n'ont pas eu beaucoup de liens avec les intrigues de haut vol, elles étaient plutôt centrées sur les vies les plus miteuses, les problèmes et les réseaux sociaux des gens dans les Barrens et les ghettos des conurbations.

LDL : Si tu avais été le seul développeur de Shadowrun, sans devoir t'occuper des fans, est-ce que tu aurais fait les choses différemment ? Si oui, lesquelles et comment ?

RB : J'ai jamais considéré les fans comme un groupe d'opposition, principalement parce que j'ai toujours moi-même été un fan. Je ne crois pas non plus que les fans sont toujours d'accord avec tout. Quand j'ai pris des décisions pour le jeu, j'ai toujours fait ce que je pensais être bon et pour le mieux. Je ne basais pas mes décisions sur leur popularité potentielle, même si évidemment je ne suivais pas ce qui, du moins je le pensais, allait déplaire ou aliéner trop de monde, car ceci aurait été contreproductif.

Quand nous travaillions sur *SR4*, par exemple, il y avait un certain nombre de freelancers et de playtesters qui résistaient à l'idée des technomanciens au début, tout du moins, à l'explication que l'on donnait sur la manière dont ils fonctionnaient, et qui pensaient que les fans les rejetteraient. Nous avons malgré tout poussé plus loin avec eux, et je pense que ça s'est plutôt bien passé.

Donc, au final, je ne pense que je n'aurais changé aucune décision.

LDL : Joues-tu toujours à *Shadowrun* ou à d'autres JDR ?

RB : J'ai un groupe de jeu régulier, mais récemment, nous nous sommes concentrés sur *Earthdawn*, *Delta Green* et *Eclipse Phase*. Je n'ai rien contre le fait de maîtriser ou jouer à *Shadowrun* à nouveau, mais je n'ai pas de plan particulier en ce moment.

LDL : Tu travailles maintenant sur ton nouveau jeu, *Eclipse Phase*. Comment le vendrais-tu à notre communauté de fans de *Shadowrun* ? (Outre le fait qu'on peut y jouer des cyber-poulpes mutants de l'Espaaaaace...)

RB : On qualifie *Eclipse Phase* de jeu transhumaniste, et la plupart des œuvres de science-fiction dite transhumaniste sont classées comme post-cyberpunk, pour de bonnes raisons. Le transhumanisme entrevoit les technologies et les questions qui les entourent un peu plus loin que le cyberpunk, en gardant le radicalisme et l'anti-autoritarisme, mais pas toujours la dystopie. Tout comme le cyberpunk s'intéressait aux développements modernes dans les années 1980 et 1990, je crois que le transhumanisme pose les bases de nouvelles questions et autres thématique pour les années 2000 et 2010. Donc je pense que beaucoup des choses qui attirent les gens vers *Shadowrun* sont aussi présentes dans *Eclipse Phase*.

Il manque les aspects fantastiques, bien sûr, mais on y trouve tout un catalogue de thèmes et de technologies aussi cools qu'impressionnants, comme les backups numériques, le Resleeving *(NDR : la capacité à s'incarner dans un nouveau corps)*, l'immortalité, la nanofabrication...

LDL : Vas-tu continuer à écrire pour *Shadowrun* ?

RB : C'est très possible. J'ai écrit quelques petites parties pour Seattle 2072, et je vais peut-être continuer à l'avenir.

LDL : Jason Hardy est maintenant le responsable de la gamme *Shadowrun*. Si tu pouvais lui donner un conseil, pour avoir été à son poste, quel serait-il ?

RB : Fuis. Fuis, tant que tu peux !!!

Plus sérieusement, je lui dirais de ne pas oublier les racines du jeu, et de ne pas avoir peur de prendre des risques.

LDL : Et pour les joueurs de *Shadowrun*, si tu dois leur révéler un seul truc, ce serait quoi ?

RB : Un des trucs sympas quand on est responsable de gamme, à part de connaitre tous les secrets, c'est de glisser dans le jeu des « œufs de Pâques », que les fans finiront peut-être par découvrir. On en a fait quelques-uns au fil des années. En voilà un que, à ce que j'en sais, personne n'a encore trouvé : il y a des messages codés sur la couverture des livres originaux de *SR4*. À vous de voir.

LDL : Une dernière chose à ajouter avant le bouclage ?

RB : Je voudrais juste dire un grand merci à tous ceux qui ont soutenu le jeu, en particulier tous les gens géniaux qui ont travaillé dessus avec moi au cours de ces années. Beaucoup de freelancers ont mis tant d'énergie et d'efforts dans le jeu, et ils n'ont pas toujours les remerciements qu'ils méritent. Je voudrais particulièrement mentionner Adam Jury, qui a été mon complice pendant nombre de mes années en tant que développeur, et qui a fait bien plus que son devoir à de nombreuses reprises.

Merci à lui, et à tous !

LDL : Pour finir, la traditionnelle question : « Vous savez que vous avez trop joué à *Shadowrun* quand... » ?

RB : Quand la technologie dans votre poche est supérieure ou égale à celle du jeu.

Propos recueillis par Blade.
Photos fournies par Rob Boyle.

le mot des Shadowforums

Par Blade

Salut tout le monde, et joyeux Noël !

Et voilà, la vingtième année de *Shadowrun* s'achève bientôt et c'est donc l'occasion de faire un bilan au niveau de la gamme, de la communauté et de l'association.

Du côté de la gamme ça bouge toujours, avec notamment une magnifique édition anniversaire et même une version collector. À noter qu'à l'heure où j'écris ces lignes, nos confrères des UCAS attendent toujours la leur. Pour une fois que la VF est en avance sur la VO, ça se fête ! Si en plus on considère la gamme Vintage qui va ressortir les meilleurs suppléments passés, on va commencer à faire des jaloux. Avec *Arsenal* en vente et *Unwired* à l'impression, le suivi de la gamme s'annonce bien... et il vaudrait mieux, vu que les gars de Catalyst ont un livre de prévu par mois jusqu'à octobre prochain.

Que dire sur la communauté, si ce n'est qu'elle continue à vivre, et bien vivre, sur les Shadowforums mais aussi du côté de shadowrun.fr, des forums Black Books Edition et probablement aussi au niveau des clubs, associations et tables de jeu... en tout cas à en croire le succès rencontré par la gamme lors du Monde du Jeu.

Et l'association ? Elle a vu avec plaisir le retour de la rencontre estivale, suivie de deux rencontres provinciales qui furent elles aussi de grandes réussites. Et vu comme c'est parti, ça ne s'arrêtera pas là. On a aussi pu retrouver l'association sur différentes conventions et notamment au Monde du Jeu, sur le stand même de Black Book Editions, aux côtés de Rob Boyle et Peter Taylor. On regrettera en revanche une présence limitée sur les conventions en dehors de Paris. Aussi, je me permets de profiter de ce mot pour passer un appel à tous les runners de province : si vous voulez partager votre passion pour *Shadowrun*, n'hésitez pas à nous contacter pour représenter les forums lors des conventions autour de chez vous. L'association pourra vous fournir tout le matériel dont vous aurez besoin pour tenir un stand ou organiser des parties d'initiation.

Et si vous voulez vous investir dans la communauté ou l'association, ou lui faire part de vos projets, profitez-en : l'assemblée générale annuelle devrait avoir lieu prochainement. N'oubliez pas que tous les gens qui vous offrent ce Laser de Lune, les forums, les rencontres et tout le reste, ce ne sont que des personnes comme vous, qui ont juste décidé de consacrer un peu de temps.

La communauté compte sur vous !

Blade,
Président des Shadowforums

Laser de Lune
Inspirations
TEST
LOADING.....

Les relations coréano-japonaises

Par Daegann

Dates clés des relations Coréano-japonaises

1876-1945 : L'ère de la colonisation

La fin du XIXe siècle et la première moitié du XXe siècle marquent le début de l'influence et de la colonisation japonaise en Corée. Les relations difficiles qu'entretiennent aujourd'hui la Corée et le Japon trouvent en grande majorité leurs racines durant cette période.

- **1876 :** Début de l'influence japonaise en Corée.
- **1895 :** Assassinat de l'impératrice coréenne par des agents japonais.
- **1905 :** La Corée devient par la force un protectorat japonais. La même année, le Japon rattache les îlots Dokdo à la province de Shimane sous le nom de Takeshima.
- **1910 :** La Corée devient officiellement une colonie japonaise. Durant la colonisation, le Japon va moderniser le pays mais aussi le piller et tenter d'éradiquer la culture coréenne.
- **1919 :** Empoisonnement de l'empereur Coréen. Cela contribuera à l'apparition, le 1er mars 1919, du mouvement d'indépendance coréen : des manifestations pacifiques ont lieu dans tout le pays. Celles-ci sont réprimées dans le sang par le Japon., bilan : 7 500 morts, 15 000 blessés et 45 000 arrestations (souvent suivies de tortures).
- **1937 :** Début de la guerre sino-japonaise puis de la seconde guerre mondiale. De nombreux coréens sont enrôlés de force par l'armée japonaise tandis que plusieurs dizaines de milliers de femmes coréennes sont contraintes à se prostituer pour les troupes nippones. Ce sont les « femmes de réconfort ».
- **15 août 1945 :** Fin de la seconde guerre mondiale et fin de l'occupation japonaise.

1945-2003 : Entre provocation et réconciliation

La seconde moitié du XXe siècle est ponctuée de tensions, les coréens restant profondément affectés par la colonisation tandis que les nouvelles générations de Jjaponais ne comprennent pas pourquoi. La normalisation des relations entre la Corée du Sud et le Japon prend du temps mais finit par porter ses fruits malgré les provocations répétées de l'extrême droite nippone.

- **1946 :** Des responsables japonais sont jugés pour crimes contre la paix, crimes de guerre et crimes contre l'humanité. Cependant, la famille impériale ainsi que certains responsables tels que les membres de l'unité de recherche 731 ne sont pas poursuivis. Ce passage sous silence et le maintien de la famille impériale donne à la population japonaise le sentiment d'une recherche de boucs émissaires et empêche toute remise en question trop profonde. De plus, le renouveau du nationalisme, encouragé par les USA EU dans un contexte de guerre Guerre froide, tendra à minimiser les crimes commis par le Japon dans l'inconscient collectif. La même année, Dokdo et d'autres îles sont exclues du territoire japonais par le commandement allié.
- **1952 :** Signature du traité de paix entre le Japon et les forces alliés. Dokdo n'est pas mentionné, les îlots sont contrôlés par la Corée mais revendiqués par le Japon.
- **1965 :** Normalisation des relations entre la Corée du Sud et le Japon.
- **1982 :** L'apparition des premiers manuels révisionnistes au Japon indigne la population coréenne en dépit de son faible taux d'utilisation.
- **1996 :** Le premier ministre japonais ravive la controverse au sujet de Dokdo en affirmant que les îlots appartiennent au Japon et en autorisant les Japonais à se déclarer résidents de ces îlots. Plus tard dans l'année, les forces d'autodéfense japonaise effectuent des exercices militaires en mer de l'Est baptisés «exercices de débarquement» mais initialement appelés «reprise d'une île».
- **2001 :** Comme plusieurs de ses prédécesseurs, Koizumi se rend au sanctuaire de Yasukuni, haut lieu du militarisme et symbole des guerres d'invasions où sont honorés les soldats japonais morts pour le pays durant la Sseconde Gguerre mondiale. Les noms de 14 criminels de guerre y figurent également pour être honorés. Cette visite, associée à l'apparition de nouveaux manuels révisionnistes et à diverses provocations japonaises, fait craindre une résurgence du militarisme au Japon.

2003-2059 : Une alliance inégale

Vint ensuite la seconde guerre de Corée, initiant une période d'alliance stratégique entre la Corée et le Japon. C'est le début de ce que certains disent être un nouveau genre d'occupation de la Corée par le Japon, une occupation principalement économique et culturelle. Dans les faits, la résurgence de l'Empire Japonais et les investissements massifs des japanocorps dans l'ancienne Corée du Nord donnent beaucoup d'influence au Japon

sur la Corée, si bien que le président général coréen est proche d'être un dirigeant fantoche aux mains des japonais.

La population coréenne, elle, voit au départ le Japon sous un jour meilleur avant de se rendre compte peu à peu que l'aide japonaise était essentiellement intéressée. Le sentiment de méfiance et d'animosité envers le Japon reprend peu à peu le dessus tandis que les produits culturels japonais envahissent la Corée. Les Chaebols continuent de dominer l'économie nationale mais les Japanacorps y occupent une place importante.

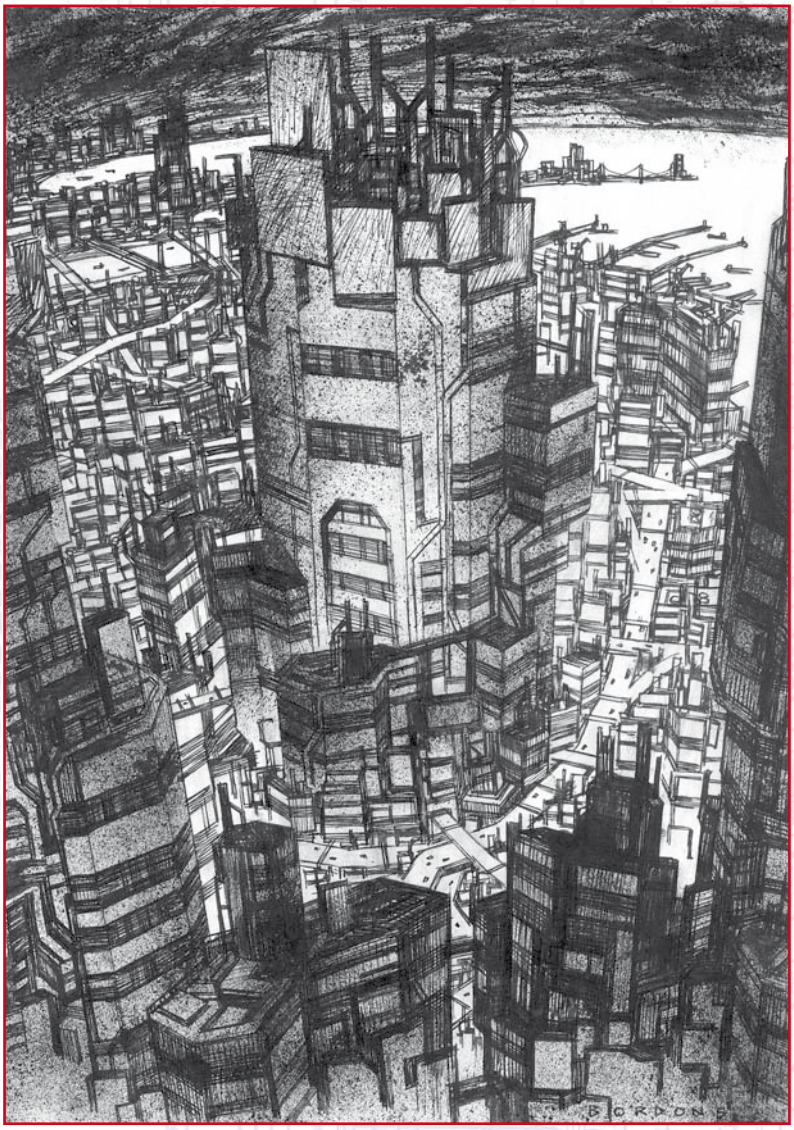
- **2003 :** Retrait des troupes américaines stationnées en Corée dans le cadre du repli généralisé des forces armées US dans le monde.
- **2004 :** Le Japon enterre définitivement l'article 9 de sa constitution, mettant fin à près de 70 ans de paradoxe : les forces d'autodéfense deviennent l'armée impériale.
- **2005 :** Un dissident communiste assassine le président Sud-coréen. On apprendra plus tard que le tueur avait reçu un entraînement au Japon, officiellement par un groupe extrémiste pro nord-coréen. Des rumeurs prétendent toutefois qu'il aurait été formé par les services secrets japonais. Le général Yoon profite de cette mort et du climat de tension entre les deux Corées pour prendre le contrôle du pays et déclarer la guerre à la Corée du Nord aux cotés du Japon, légitimant ainsi la résurgence de l'Empire Japonais sur la scène internationale.
- **2006 :** Fin de la seconde guerre de Corée et création de la zone administrative spéciale Nord-Coréenne. Une ouverture progressive des frontières puis la réunification complète du pays est prévue avant 2036.
- **2007 :** Plusieurs corporations japonaises se voient confier les efforts de reconstruction (principalement au Nord) aux cotés de corporations coréennes. Privatisation des anciennes entreprises d'état nord-coréennes et création de zones économiques spéciales pour redynamiser la région. Les japanacorps investissent massivement pour profiter de conditions avantageuses et d'une main d'œuvre bon marché à proximité du Japon. L'ancienne Corée du Nord devient la «banlieue industrielle» du Japon.
- **2014 :** La Corée accepte l'installation de sites militaires stratégiques japonais sur son territoire. Leurs nombres, localisations et fonctions demeurent secrets. Un SOFA (Status of Forces Agreements) est également signé entre les deux pays : seule une cour japonaise est habilitée à juger un soldat japonais ayant commis un crime en Corée dans le cadre de son activité militaire.
- **2023 :** Sous la pression de Tokyo, le gouvernement coréen reconnaît la souveraineté japonaise sur les îlots Dokdo.
- **2025 :** Fin des travaux du « tunnel de l'amitié ». Ce tunnel sous-marin permet de connecter le Japon au transsibérien via la Corée.
- **2027 :** Afflux en Corée d'immigrés métahumains d'origine japonaise faisant suite à l'ouverture du centre de déportation de Yomi par le Japon.
- **2033 :** Vague d'attentats anti-japonais.
- **2037 :** Signature des Accords de Shimane prévoyant entre autre une subordination militaire de la Corée en cas de conflit ainsi qu'un privilège d'extraterritorialité étendu pour les militaires et officiers de police japonais présents sur le sol coréen (et réciproquement, même s'il n'existe aucune présence militaire coréenne au Japon). En vertu de ces accords, toute affaire judiciaire, quelle qu'elle soit, impliquant des soldats japonais pour des actes commis en Corée ne peut être instruite et jugée que par des tribunaux japonais.
- **2042 :** Busan devient le port d'attache de trois frégates antimissile japonaises.

2059-2071 : Crise d'indépendance

Au fil du XXIe siècle, la population coréenne est de plus en plus consciente d'être devenue l'équivalent moderne d'un état vassal. L'apparition de leaders d'influence tels que Shin Soo-hyun (descendante de la dynastie Chosun), ou le chanteur Zero ainsi que plusieurs scandales politiques attisent ce sentiment. Alors que l'Empire Japonais subit plusieurs revers et que le gouvernement coréen est en mauvaise posture, le pouvoir en place change de politique et joue la carte du nationalisme en même temps que le pays commence à se redémocratiser.

- **2059 :** Création du PPG (Pacific Prosperity Group) avec Eastern Tiger, Samyung Corporation et Kwonsham Industries comme membres fondateurs. De nombreuses autres corporations coréennes rejoindront le PPG, faisant de la Corée une place forte du groupe.

- **2060 :** Un scandale financier impliquant le Japon et le président coréen éclate. Une vague de manifestations et de mouvements étudiants dénonçant le régime coréen et les manipulations japonaises voit le jour. Ces manifestations sont durement réprimées. Sous la pression, le président coréen fini par démissionner.
- **2061 :** Premier attentat du M1919.
- **2063 :** Changement de politique du président Lee, les relations entre le Japon et la Corée deviennent tendues.
- **2068 :** Accrochage en mer de l'Est entre gardes-côtes coréens et militaires japonais lors d'une opération de lutte contre la piraterie.
- **2070 :** Le gouvernement coréen demande au Japon à ce que Dokdo soit restitué à la Corée. La situation dégénère en crise diplomatique après que le Japon aie abattu un appareil militaire coréen en entraînement non loin de Dokdo. L'empereur japonais met le premier ministre sur la touche et consent à céder Dokdo à la Corée en échange du droit d'exploitation de ses sous-sols.
- **2071 :** Mitsuki Takahashi, ancienne ambassadrice japonaise en Corée et artisan de l'accord sur Dokdo est nommée premier ministre au Japon. Sa priorité est d'améliorer les relations avec la Corée. Des discussions sur un programme spatial commun sont prévues entre les deux pays. La même année voit la résurgence du M1919.



background fiction SR4

Par Blade

La courte fiction qui suit est conçue pour faire office de background pour un PJ. N'hésitez pas à vous en inspirer, voire à le reprendre en partie ou en totalité pour vos propres PJs ou PNJs. Il vous reste à définir les caractéristiques du personnage. Bonne shadowrun !

« … Passons maintenant à la mise en place de la mise à jour de la plateforme matricielle de communication. Comme vous le savez, l'IPO de Novatech va sans aucun doute générer l'un des plus gros trafics matriciels. Or, beaucoup de connectés signifie beaucoup de cibles potentielles pour nos clients. Pour pouvoir assurer une couverture la plus complète possible, nous nous devons de mettre à jour la plateforme matricielle.

En raison de nos excellents résultats de l'année passée, Horizon UCAS a choisi Horizon Seattle pour mener à bien cette mission. »

« Bon, et si on passait aux choses sérieuses, comme la désignation de l'équipe ? » bouillonna intérieurement Walter. Un rapide coup d'œil autour de la table lui confirma que les autres partageaient ses pensées. Tous étaient tendus, tous attendaient avec impatience. Après tout, c'était le futur de leur carrière qui était en jeu. Si le projet se déroulait bien, c'était le tremplin assuré vers les échelons supérieurs… Et il n'y avait que ça. Ne pas l'avoir, c'était l'humiliation. Perdre la face. Tous avaient gardé la tête haute pendant les semaines précédentes. Tous avaient eu cet air serein, supérieur, typique des cadres d'Horizon : il fallait respirer la réussite, irradier une aura de confiance. L'apparence était essentielle.

Walter remarqua particulièrement le regard de Simons. Même le visage fin et éternellement jeune de l'elfe était ridé et tendu. Ses yeux parcouraient les membres de l'assistance. Quand ils croisèrent le regard de Walter, le jeune humain eut l'impression d'y voir deux Optiguns prêt à tirer. Simons était le concurrent le plus sérieux de l'équipe de Walter, et la saine émulation avait rapidement laissé place à la concurrence glaciale, puis à la haine totale. Aujourd'hui, ils étaient comme deux duellistes s'apprêtant à en finir. Mais l'issue était déjà déterminée.

« … Nous avons finalement opté pour une équipe qui a fait preuve d'un grand talent technique, mais qui a aussi montré à maintes reprises ses talents de communication : l'équipe D602, de Walter Jones. »

Bang…

« Merci Kent. »

Le supérieur de Walter était un humain d'une quarantaine d'années, relativement athlétique. Il faisait encore jeune, bien que ses cheveux blonds laissent présager un début de calvitie. Son regard était toujours profond, ses mouvements assurés, et sa voix grave et posée. Pour une raison inconnue, Walter et lui étaient devenus de bons amis.

- Pas besoin de me remercier, je ne suis pas intervenu dans le vote, tu sais.

- Ouais… quoique certains aiment à penser, ajouta Walter, alors que Simons passait à côté de lui, les Optiguns remplacés par des Optigatlings.

- Simons ? sourcilla Kent Je pensais qu'il reporterait ça sur ta magie… D'ailleurs, t'as du nouveau là-dessus ?

- Non, j'ai encore passé les tests en début de semaine, mais il n'y a toujours rien… Enfin, si, je suis Éveillé, mais j'ai pas de pouvoir… J'ai pourtant suivi les exercices de Brauenbecker. »

Le supérieur direct de Walter sourit en lui donnant une claque sur l'épaule :

« De toutes façons, tu te débrouilles suffisamment bien sans ! Allez, perds pas de temps, on a besoin d'un système nickel pour l'IPO

- Je ferai de mon mieux.

- Et puis faudra qu'on se termine cette partie, je suis sûr que je peux faire mat en trois coups ! »

Walter profitait enfin de quelques instants de repos, assis dans un large canapé de cuir, un verre de vrai vin dans la main, tout juste déconnecté du cyberdeck posé sur la table basse du salon. L'IPO venait de commencer, la pointe du trafic était passée, et le système avait tenu, faisant rayonner les dernières créations d'Horizon Advertising aux quatre coins de la Matrice. Il avait réussi.

Il avait tant investi de lui-même dans ce travail… Encore plus que par le passé, alors qu'il avait déjà sacrifié toute vie personnelle à la corporation. Un message de Kent apparut sur l'écran, devant lui : « Félicitations ! Maintenant, il est temps de penser à toi… ». Il allait de nouveau avoir droit à la sempiternelle question « alors tu me présentes ta nouvelle copine ? ». Cette fois-ci, il n'aurait plus l'excuse de son travail. Mais avec la position qu'il risquait d'obtenir prochainement, il ne tarderait pas à pouvoir répondre.

Le téléphone se mit à sonner, et s'arrêta aussitôt. Le message sur l'écran disparut brusquement, alors que toutes les lumières de la maison s'éteignaient. Elles revinrent à peine une seconde plus tard. L'écran se ralluma lui aussi, couvert d'inscriptions illisibles. Puis ce fut le reboot, et un message s'afficha alors en grand et

en rouge : « Intrus Detecté ! » tandis que tous les murs montraient l'image correspondante. Celle d'un homme de 25 ans, assis sur un canapé, un verre de vin à la main.

« Vérification du système de sécurité ! »

Rien ne changea

« Override du système ! »

Toujours rien.

Walter ralluma le cyberdeck, passa sur le mode affichage, et commença à taper le code de contrôle d'urgence du système matriciel de l'appartement.

Le système rejeta toute tentative.

« Merde ! Va falloir utiliser la manière forte »

Le jeune homme déconnecta le cyberdeck, l'initialisa en mode chaud, et saisit le casque à électrodes : il aurait préféré un véritable datajack, mais la corpo ne voulait pas porter atteinte à ses capacités magiques… quand bien même il ne les utilisait pas.

Une vibration dans sa poche l'arrêta au moment où il allait enfoncer la fiche : le téléphone sécurisé du boulot. Un message :

« NE TE CONNECTE PAS ! VIRUS DETRUIT SYSTEME HORIZON ! VIENS ASAP. »

Répété trois fois.

Un virus dans le système ? Walter et toute son équipe avaient installé les meilleures protections actuelles. Mais d'un autre côté, cela expliquait ce qui arrivait en ce moment chez lui. Son cerveau commença à sortir une liste d'explications : peut-être y avait-il un traître dans l'équipe, peut-être des shadowrunners avaient-ils eu accès au projet, peut-être était-ce Simons...

Tandis que toutes ces théories se succédaient dans sa tête, le jeune homme récupéra ses affaires, déclencha le système d'ouverture d'urgence de la porte (un système mécanique, heureusement) et sortit. Une fois sur le palier, la porte se referma brusquement, l'expulsant presque de chez lui.

En peu de temps, Walter découvrit que l'immeuble entier avait été infecté par le virus. Quand il fut dans la rue, il comprit qu'il n'était pas face à un virus ordinaire : les voitures étaient arrêtées un peu partout sur la route, certaines encastrées les unes dans les autres, d'autres dans des murs. Les affichages publicitaires étaient recouverts de messages obscènes, de listes de courses. Certains passaient des films, d'autres étaient simplement détruits ou désactivés. De la fumée s'élevait de différents points du Sprawl… Ce n'était pas un virus dans le système d'Horizon… c'était une apocalypse matricielle.

Le monorail en panne, la Gridlink foutue et les routes encombrées par les accidents ou réservées aux secours… Walter n'avait pas d'autres solutions que de se rendre à son bureau à pied, soit deux bonnes heures de marche rapide.

Au fur et à mesure de son avancée, il réalisait l'ampleur de l'événement. Quelques radios encore fonctionnelles (principalement des vieux postes FM) parlaient d'un crash matriciel mondial. Les raisons étaient encore floues, mais les rumeurs en offraient des centaines… Nouvelle Danse Fantôme, révolte de Gaïa, attaques terroristes, retour du virus de 29, esprits insectes, I.A… Tout y était.

Dans certains quartiers, miraculeusement préservés, Walter eut la chance de pouvoir monter dans des taxis ou dans des bus.

Soudain, les messages se mirent à changer brusquement. Les affichages publics, les radios, les moindres zones d'affichage matricielles se couvrirent soudainement de coordonnées, d'informations militaires et d'appels à la mobilisation. Walter les ignorait. En plein chaos, alors que la matrice était à genoux, il continuait son chemin, sans aucun doute inutile. Mais il avait tant investi dans ce projet. C'était pour lui l'opportunité de sa vie, il ne pouvait l'imaginer disparaître ainsi.

Il arriva enfin aux pieds de l'immeuble d'Horizon, où la sécurité, nerveuse, avait été largement renforcée. Il s'avança, agita sa carte d'employé, prévue pour les pannes matricielles, et plaça son œil droit devant le scanner rétinien. Deux orks de 2 mètres de haut et presque autant de large l'entourèrent aussitôt. Il réessaya. Les orks l'agrippèrent.

« La base de donnée doit planter avec le reste ! Walter Jones, je bosse ici depuis plus de 3 ans ! Mais regardez ma carte ! »

Les gorilles le déposèrent, inspectèrent la carte, l'inspectèrent, inspectèrent la carte, l'inspectèrent. Finalement l'un d'entre eux se décida à s'éloigner, sûrement pour communiquer avec ses supérieurs, tandis que l'autre continuait consciencieusement le travail d'inspection.

« C'est la merde complète, hein ? »

Apparemment, l'ork était bien trop appliqué à inspecter pour répondre. Walter abandonna tout espoir de paraître amical et attendit plutôt la suite des événements qui se présenta sous la forme de deux gardes, humains cette fois-ci.

« Mr. Jones, nous allons vous emmener jusqu'à Mr. Kent. »

Walter les suivit :

« Qu'est-ce qui se passe ici ? Vous savez si le système a été déconnecté à temps ? »

Ils ne se montrèrent pas plus bavards que leur collègue ork.

« Walter ! J'ai eu peur que tu aies essayé de te connecter !

- Salut Kent, j'allais le faire quand j'ai reçu ton message… J'ai voulu répondre mais la ligne était HS.

- Oui, on a déco le système juste après. Heureusement que tu t'es pas jacké. Les types qui l'ont fait ont un encéphalo plat actuellement.

- Merde, mais qu'est-ce que c'est que ce truc ? Et le système il a rien ?

- On parle d'un virus surpuissant libéré un peu partout dans la matrice pendant l'IPO. Il a foutu toute la grille de Seattle à genoux en quelques minutes. Même la Pagode s'est effondrée sur son passage… Et en un rien de temps.

- Et le système alors ? »

Kent resta silencieux, plongeant Walter dans un malaise grandissant, et ouvrit la porte de son bureau.

« Simons ! » Walter, ne pu s'empêcher d'exprimer sa surprise.

L'elfe était assis dans le bureau, dans une des deux chaises qui faisaient face au siège de Kent. Ce qui troubla le plus l'humain fut cependant le large sourire qu'il arborait sur son visage.

« Il se marre parce que mon système s'est pété la gueule, Kent va m'annoncer que je suis viré… Non, c'est pas possible, il a dit que toute la grille est tombée, on peut pas me virer pour ça, mais alors, pourquoi… »

Ses pensées furent interrompues par les paroles de son supérieur :

« Walter, je suis désolé. Nous avons mis le système hors ligne avant l'arrivée du virus…

- Mais c'est parfait alors ! » s'écria le jeune homme, de plus en plus mal à l'aise.

Kent leva la main pour l'interrompre. Le sourire de Simons s'agrandit.

« C'est alors que nous avons remarqué que le virus était déjà présent dans le système. Vu que tu étais à la tête du projet, tu es le premier suspect, et en tout cas, responsable. Je suis vraiment désolé, mais nous allons devoir te garder sous surveillance en attendant de pouvoir tirer toute cette affaire au clair. »

Alors que son chef, et ami, lui énonçait les détails de son « arrestation », Walter sentit poindre le désespoir. La présence, et le sourire de Simons à ses côtés l'empêchèrent de monter en puissance. Il redressa la tête, et tandis que les gardes s'approchaient de lui, jeta un regard fier, plein de défi, à son concurrent :

« Je ne suis coupable de rien. Je n'ai rien à craindre. »

Simons resta imperceptible :

« C'est ce que nous verrons… »

Les gardes encadrèrent Walter, tandis qu'ils descendaient les escaliers, les ascenseurs ayant été mis hors service par mesure de sécurité. En temps normal, il aurait dû être emmené dans une « résidence gardée » de la corporation, mais vu les difficultés de transport, il était simplement conduit vers un bureau. La salle de réunion B609 pour être précise. Celle là même où il avait appris, quelques mois plus tôt, ce qui, jusqu'à ce matin, était la meilleure nouvelle qu'il ait jamais entendue.

La porte se referma lourdement, et Walter entendit le cliquetis d'une serrure mécanique, rajoutée spécialement pour l'occasion. Quelques minutes plus tard, le même bruit se fit entendre. Le garde entra, laissa quelqu'un faire de même, ressortit et referma la porte. Le pire était arrivé : Walter se retrouvait seul avec Simons.

L'elfe resta à l'entrée, le visage rayonnant de victoire et de haine.

« C'est vous qui avez tout monté, n'est-ce pas ? » hurla Walter, plein de colère.

« C'est parfait, » commença son adversaire, ignorant les paroles de l'humain « nous pouvons maintenant régler nos comptes là où vous aviez emporté la dernière manche. »

Walter repensa à l'image du duel qui lui était venu lors de cette « dernière manche » et remarqua avec stupeur que son interlocuteur était armé.

« Malheureusement pour vous, j'ai gagné la deuxième… Et il n'y en aura pas de troisième. »

Pétrifié par la peur, rongé par l'impuissance, Walter entendit les paroles de l'elfe résonner dans ses oreilles :

« Quelle idée stupide vous allez avoir de vouloir m'attaquer. Heureusement pour moi, j'aurais le temps de vous abattre avant que vous ne m'atteigniez. Légitime défense, pas de caméra en fonction, pas de traces. Juste ma parole contre celle d'un mort… »

Sans comprendre comment, Walter toucha le sol au moment où la balle fracassait la chaise où il s'était trouvé quelques millisecondes plus tôt. Surpris par sa propre vitesse, il se vit foncer vers la sortie, se jeter sur le côté au moment ou une autre détonation retentissait dans la pièce alors que le garde ouvrait la porte. L'instant où il se glissa dans l'entrebâillement, il lui sembla que le monde tournait au ralenti. Profitant du moment de stupeur des personnes présentes, il s'engagea dans les escaliers. D'autres détonations ne tardèrent pas à retentir derrière lui, mais toutes les balles le loupaient, venant s'écraser lourdement sur les murs et le sol. L'une d'entres elles l'atteignit malgré tout à la jambe. Le choc le fut basculer vers l'avant et chuter vers le bas des marches. Sans bien comprendre comment, Walter se réceptionna dans une roue de gymnastique parfaite et reprit sa course sans s'arrêter. À l'entrée, les gardes le laissèrent passer, médusés, leurs communicateurs apparemment surchargés par des bruits statiques.

Se perdant dans les rues et la foule chaotiques, le jeune homme s'effondra finalement contre un mur, haletant, la jambe gauche brûlant sous la blessure de la balle gel, sans vraiment comprendre comment il avait réussi tout ça. Mais ce n'était pas ce qui occupait son esprit : maintenant qu'il s'était enfui, Horizon allait sûrement le considérer comme vraiment coupable, et n'allait pas le laisser tranquille.

Sa vie était détruite.

« Kent ?
- Walter ?
- Ta ligne est surveillée ?
- Euh… je…
- CONNECTION TERMINEE »

« Kent ?
- Walter ?
- Ta ligne est surveillée ?
- Non, pas celle-là. Mais qu'est-ce que…
- Ecoute-moi, je ne suis coupable de rien, Simons a voulu m'assassiner et faire croire après coup qu'il avait agi en légitime défense. Je suis dans un de ces centres pour les victimes du Crash… et je n'existe plus.
- Allons, n'exagère pas !
- Si, je n'existe plus, je n'ai jamais existé ! Ma SIN n'existe plus. J'ai disparu des bases de données du monde entier !
- C'est une bonne nouvelle…
- Tu déconnes ? J'ai plus une thune, plus de maison, plus de boulot, plus de possibilité d'en retrouver, plus de diplômes, plus rien !
- Calme-toi Walter, écoute-moi. Si tu l'avais encore, tu serais mort actuellement. Horizon te cherche activement. Depuis ta fuite, Simons rajoute chaque jour des chefs d'accusation à ton dossier. Il a bien profité du crash, lui. Il est même mon supérieur maintenant !
- …
- RACCROCHE PAS ! Raccroche pas, je suis toujours de ton côté, Walter. Je l'ai jamais supporté non plus.
- … Mais il te suspecte sûrement, il sait qu'on était amis. Il sait que je vais essayer de te joindre… Je peux pas courir ce risque.
- Ecoute Walter, tu sais qui était responsable de la fuite du dossier V251 lors de notre partenariat avec Novatech ?
- Non… mais je…
- Tu sais qui était le responsable de la disparition du prototype « Dawn Light » ?
- C'était ce type de l'entretien, mais…
- Tu sais qui était le responsable du détournement des infos de NewsNet sur le dossier Ghostwalker ?
- La fille du marketing là… mais pourquoi ?
- Faux sur toute la ligne, c'était moi, moi et encore moi !
- Kent ?
- Et oui, pourquoi tu crois que j'ai pas profité du crash pour monter moi aussi ? Parce que ce poste est le meilleur pour faire du business !
- Non, Kent, t'es pas une ordure, quand même ?
- Je parle bien à celui qui est poursuivi par le service d'inspection d'Horizon Seattle ? Arrête de penser comme un newb ! Le milieu est pourri, tu le sais aussi bien que moi !
- Mais qu'est-ce que ça peut me foutre ?
- Juste que je vais pas essayer de te crosser alors qu'un hacker comme toi pourrait faire du très bon boulot pour moi !
- C'est pas parce que j'ai pas de thunes que je vais me laisser entraîner dans tes plans foireux Kent. Trouve-toi quelqu'un d'autre ! Et puis la Matrice va changer, on parle de wireless partout maintenant.
- C'est toujours le même système derrière tu le sais bien. Et y'a justement plein d'argent à se faire pendant les premiers jours du système. Quand la sécurité sera pas au top.
- Je t'ai dit non Kent. Y'a de l'argent à se faire ? Je me le ferais légalement alors.
- Tu veux récupérer une identité pour te faire retrouver par les agents d'Horizon ?
- Une corpo pourra très bien me couvrir contre eux.
- Pas maintenant… on est en bonne voie pour gagner un siège à la Cour.
- Je trouverai un moyen !
- Ecoute, Horizon va pas tarder à perdre patience et à y aller à renfort de shadowrunners. Voilà une adresse où tu peux aller. C'est plutôt à l'abri de ceux que tu auras sur le dos, et je paierai les frais pour les premiers jours.
- J'en veux pas de ton truc.
- Ok, fais comme tu veux, je te l'envoie quand même…
- Si ça te chante.
- Ah oui, et surtout.
- Quoi ?
- Apprends à esquiver les balles, voire à te servir d'un flingue… Tu risques d'en avoir besoin. »

Toc, toc, toc.

Walter était mal à l'aise. Il vérifia pour la dixième fois que le numéro peint à la main sur la porte correspondait bien à celui indiqué dans le message de Kent. Le bâtiment était un de ces vieux immeubles qui longeaient les avenues de Touristville. Même état de délabrement, même crasse sur les murs, le sol, et même dans l'air. L'allergie à la poussière que Walter avait oubliée depuis son entrée à Horizon revenait, aussi violente que dans ses souvenirs.

La rue était vide, mais le jeune homme se sentait toujours en danger, surveillé. Depuis la semaine dernière, il avait été retrouvé à trois reprises par des agents d'Horizon et, s'il s'en était à chaque fois miraculeusement tiré, il ne préférait pas pousser sa chance trop loin.

« Qui c'est ?

- Walter Jones, c'est Cassie Baxter qui m'envoie. »

Un judas s'ouvrit, révélant des yeux rougis, soupçonneux :

« T'as bien la tête de l'emploi… t'as la carte ? »

Walter sortit sa carte d'employé d'Horizon et la glissa par la fente. Quelques secondes après, la serrure se déverrouilla.

« Bienvenue dans ton nouveau squat, Walter… ou plutôt William.

- William ? »

Le nain, rabattant le petit escabeau derrière la porte, lui tendit un créditube.

« William Summers… Ta nouvelle identité. Tous frais payés par Cassie… Veinard va ! Y'a des gens qui tueraient pour avoir un truc comme ça, dans le quartier. D'ailleurs…

- Quoi ?

- Apprends à esquiver les balles, voire à te servir d'un flingue. Tu risques d'en avoir besoin. »

Milton, le nain, ne connaissait Kent que sous l'identité de Cassandra Baxter, mais ils avaient apparemment pas mal de fois fait affaire ensemble, par la Matrice. Walter, enfin William, crut préférable de ne pas chercher plus de détails. Il avait déjà droit à une nouvelle identité gratuite et à un mois de loyer dans une planque apparemment sûre. Vu l'état actuel de son compte en banque, qui de toutes façons n'existait plus, le jeune humain n'avait eu d'autres choix que d'accepter la proposition de Kent.

Milton lui expliqua rapidement les rudiments de la survie dans les Barrens… Enfin dans Touristville, le « quartier le plus tranquille et le plus calme » selon les paroles du nain, bien qu'il juge bon de répéter régulièrement l'importance de savoir passer entre les balles voire d'avoir une arme.

« Et sinon, tu comptes gagner de la thune comment ?

- J'en sais rien, j'ai jamais bossé en dehors d'Horizon, si ce n'est des petits jobs d'été.

- Tu sais faire quoi ?

- Decking, électronique, négociation….

- Ca t'intéresserait de rejoindre un gang ?

- J'aimerais éviter.

- Achète-toi un flingue… et apprends à esquiver les balles.

- J'ai cru comprendre, ouais, et si tu me disais quelque chose de nouveau de temps en temps ?

- Tu commences à prendre l'attitude locale. Faut bosser un peu la posture, le langage et le ton, mais c'est l'esprit.

- C'est comme à Horizon quoi… Faut savoir s'imposer, se montrer, et pas se faire marcher sur les pieds.

- Ici on dit « S'la jouer wizz sans se faire dreker par un punk » mais l'idée y est. Mais je te conseille de te la jouer cool et profil bas, tant qu'tu sauras pas...

- Esquiver les balles et tirer, j'ai compris … Alors pour le boulot ?

- Deck et électronique tu disais ? Tu serais capable de retaper les systèmes qui se sont pétés la gueule ?

- Je pense, oui.

- Dans ce cas, tu dois pouvoir trouver de quoi faire. Faut juste que je t'explique comment gérer avec l'autorité locale…

- Les services du District ?

- Déconne pas, gamin, je parlais des gangs. Parce que eux, ils savent esquiver les balles et tirer comme des pros, mais ton savoir faire techno, ils aimeraient bien mettre la main dessus…

En quelques semaines, William Summers s'était taillé une petite réputation dans le quartier. Il avait remis debout le système matriciel archaïque et réparé pas mal de matos à droite à gauche. Grace aux conseils de Milton, et à ses leçons de l'époque d'Horizon, il avait réussi à négocier avec les gangs pour garder son indépendance sans être trop inquiété, et même à garder son style corpo, sans trop de problèmes. S'il se sentait toujours en danger dans la rue, c'était plus par peur des shadowrunners qu'Horizon avait lancé sur ses traces, d'après les derniers messages de Kent.

« Alors, qu'est-ce que ça donne ? »

C'était la propriétaire du business. Une ork, plus ou moins runneuse, qui avait récupéré une vieille installation de paint-ball et l'avait modernisé en un centre d'entraînement au combat urbain… Avec simulation matricielle des balles. À mi-chemin entre la VR et la réalité.

Elle était debout, derrière lui, dans l'encadrure de la porte. Pour ce qu'elle avait déjà fait, elle était plutôt jeune. William avait toujours du mal à évaluer l'âge de ces métahumains, mais vu qu'il aurait donné la vingtaine à la fille, elle devait en avoir à peu près 15... Grande, large, comme toutes les orks mais avec un visage qui aurait pu être celui de ces femmes orks qui commençaient maintenant à apparaître en couverture des magazines masculins : un côté ork, mais une beauté relativement humaine. Ses crocs étaient longs mais relativement fins, et si ses traits étaient plus forts que ceux d'une humaine, ils restaient malgré tout plutôt doux. De longs cheveux blonds, descendant en cascade jusqu'au milieu du dos, encadraient le tout. Pendant un moment, William ressentit sa longue période de célibat.

« Le système est opérationnel, mais préhistorique.

- Tu voudrais que je sois SOTA ? C'est les Barrens ici !

- Je parle pas d'être SOTA, je parle d'un truc de moins de vingt ans…

- Hé ! J'ai du matos récent là dedans, ça m'a coûté un bon petit paquet !

- Ouaip, mais avec l'usine à bugs qui tourne dessus, ça doit pas donner grand-chose.

- Tu crois pas que je te vois venir ? Laisse tomber tout de suite, j'ai pas le créditube de ta corpo.

- Je ne suis plus corpo.

- Ha, ça se dirait pas comme ça. J'espère que tu sais passer entre les balles…

- Justement, j'aimerais bien m'entraîner… Je mets à jour le système, et tu m'fais des séances gratuites.

- Je crois que je t'ai mal jugé, t'as du potentiel pour le milieu, gamin. (le surnom fit sourire William). Tu commences aujourd'hui ? »

À la fin de la première séance de l'après midi, la séance légale, peuplée de gamins SINés de Bellevue, William sortit de la salle de combat exténué, le corps couvert de sueur, victorieux, 30/3 à 10 points du second.

« Débutant hein, c'est ça ? »

Sarah, la propriétaire, l'attendait à la sortie.

« Bof, c'était que des gamins…

- Y'en a qui viennent ici toutes les semaines depuis 6 mois. C'est clair qu'ils sont pas au niveau de vrais combattants des rues, mais ils devraient pouvoir faire face à pas mal de gangers. Et puis rien qu'à ton style de combat… Tu vas pas me faire croire que t'as jamais été pris dans une fusillade !

- Juste une fois. Et encore, c'était juste un mélange de chance et d'adrénaline.

- Alors tu dois avoir ça dans le sang… tu continues à m'impressionner gamin.

- Pour tout dire, je me suis surpris moi-même.

- Prends pas la grosse tête pour autant. C'est pas mal, surtout ton sens du combat, mais pour le tir c'est pas encore ça. Tiens, je vais t'emmener au stand de tir.

- Je peux pas prendre une douche avant ? Je me sens complètement mort.

- Désolé monsieur le prince corpo, mais la flotte reviendra pas avant 18h »

Il la suivit, passa à côté des autres participants dont certains le foudroyèrent du regard :

« Pff, c'est n'importe quoi, ce type je l'éclate sans problèmes. Qu'est-ce qu'il vient foutre ici de toutes façons ?

- Ouais, il se tape la patronne alors elle le laisse gagner… »

William se contenta de leur lancer un de ces sourires de défi qu'il avait appris à faire à Horizon.

Ils arrivèrent finalement dans une salle de 300 mètres de long, à en croire les panneaux situés tous les 50 mètres. Un petit muret séparait les tireurs de l'espace des cibles et de petits projecteurs affichaient les statistiques du tireur. Sarah lui expliqua rapidement le principe du stand.

« Bon, maintenant, pour l'utilisation du flingue : déjà t'es gaucher au droitier ?

- Ambidextre. »

Le visage de l'orke afficha un large sourire.

« Sympa. Bon, on va commencer par la main droite, si ça te va. »

Elle lui expliqua rapidement les bases, et William put tester les conseils… Le résultat ne fut pas très brillant.

« Mais qu'est-ce que tu fous ? T'étais largement meilleur tout à l'heure, même en tenant ton arme n'importe comment !

- Je t'ai dit que je m'étais surpris moi-même. Ca devait être un coup de bol. »

Le lendemain, William sortait vainqueur, 30/0 à 15 points du second, sans pour autant s'être tapé la patronne.

« Kent ?

- Tiens, William, qu'est-ce que tu deviens ?

- Ca marche, j'ai commencé à me tailler une petite réput' dans le coin, je commence à manier le flingue correctement, je sais comment me comporter dans la rue et je me suis même habitué à bouffer du nutrisoja sans sauce. Y'a que mon allergie que j'ai pas encore réussi à soigner.

- Content de l'entendre. Et niveau boulot ?

- Justement, je me demandais si ça tenait toujours tes propositions… J'ai suivi les évolutions récentes. J'ai même mis en place le système wireless du quartier.

- T'aurais du demander plus tôt, les meilleures opportunités sont passées.
- T'as rien à me proposer ?
- Si, mais c'est illégal.
- Tu sais Kent, j'ai quand même passé 6 mois dans les Barrens…
- Haha, je vois. Bah dans ce cas, je peux te proposer quelques petits trucs.
- Balance…
- Je t'envoie tout ça… Crypté avec le passe habituel.
- Ok, merci. Sinon mes parents m'ont dit qu'Horizon avait commencé à les laisser tranquilles.
- Ouaip, les poursuites commencent à s'essouffler. Mais vaut mieux que tu restes encore planqué quelques temps. En plus, quelques magouilles de Simons ont commencé à être révélées. C'est qu'une question de temps avant qu'il perde toute crédibilité ici.
- Ravi de l'apprendre.
- Sinon faudrait que tu te connectes plus souvent sur Chessnet à 21h00, ça va faire une semaine qu'on a laissé cette partie en plan !
- T'inquiète, ce soir je te fais mat en 4 coups. »

« Tiens, tu te souviens de Mind, un des types avec qui on était allés boire un coup avant-hier ? »

William arrêta son travail sur le simulateur et se tourna vers Sarah

- Euh, ouais, le type zarb avec la grosse veste noire ?
- Ouaip. C'est un mago, enfin il dit juste qu'il possède un contrôle supérieur de son esprit, mais ça reste un mago. Pendant la soirée il m'a dit que t'avais un potentiel de développement ou un truc dans le genre.
- Quoi ? Ah oui, c'est vrai… Il parait que je suis Eveillé… mais j'ai jamais eu aucun pouvoir.
- Il m'a sorti tout un truc sur les limitations de l'esprit et sur le fait que toi tu les avais fait sauter ou je ne sais quoi. Je pense qu'il voulait dire que t'étais comme un de ces adeptes physiques.
- C'est ce qu'on m'avait déjà dit à Horizon, mais j'ai jamais réussi à développer un seul pouvoir.
- T'es sûr ? Tu penses pas que c'est pour ça que tu te débrouilles comme ça au combat ?
- C'est possible, j'en sais rien.
- En tout cas, il était d'accord avec moi, t'as du talent.
- Merci.
- Tu sais que tu pourrais te faire de la thune avec ça ?
- C'est bon pour le boulot j'ai déjà ce qu'il me faut. Merci de t'en soucier.
- En fait, c'est que j'ai besoin d'un hacker pour une mission, mais je préfèrerais avoir quelqu'un qui sache se battre.
- Désolé, je préfère éviter ce genre de choses. Ce que je fais ici c'est temporaire. Apparemment ça c'est bien calmé à Horizon, donc dans quelques mois je pourrais réapparaître.
- Ok. »

L'orke repartit aussitôt, mais, pendant un instant, William crut distinguer de la tristesse sur son visage. Cela allait faire presque un an qu'ils entretenaient une relation purement amicale et sexuelle.

Fin 2065, Simons fut licencié pour faute grave et Horizon classa plusieurs de ses dossiers, y compris celui de Walter.

Début 2066, Walter Jones réapparut en tant que citoyen des UCAS.

« C'est vrai que ce serait beaucoup plus efficace ainsi, mais le service marketing n'acceptera jamais.
- Laissez-moi m'occuper d'eux » répondit Walter en lui souriant.

Elle avait à peu près son âge, peut-être un peu plus jeune. Une humaine. Des cheveux blonds, des yeux verts, un visage doux comme sa personnalité. Walter travaillait avec elle depuis presque 1 mois, en tant que consultant freelance en sécurité matricielle. Depuis son retour officiel, ses boulots illégaux s'étaient faits plus occasionnels. Il avait préféré se lancer dans une activité légale, rejoignant « Reverse Hacking », le petit groupe de consulting en sécurité matricielle que Kent avait plus ou moins fondé.

Le projet consistait en la mise à jour du système de sécurité du service affaires courantes de la Citibank de Seattle. Walter y avait été assigné à l'origine pour tester la défense du système, mais ses talents de négociation lui avaient permis de s'engager un peu plus loin dans le projet, et de travailler main dans la main avec Alice Tyler. Au figuré uniquement, à son grand regret. Walter ressentait de plus en plus l'envie de se lancer dans une vie familiale, et la rencontre d'Alice avait enfoncé le clou. Cependant, que ça soit par nécessité ou par sentiments, Alice n'entretenait avec lui que des rapports strictement professionnels.

Ce mois de travail fut pour Walter tout aussi agréable que frustrant.

« C'est bon, Slick, la CI est en place. »

L'icône de Bomberman, représentant une petite créature humanoïde tirée d'après le hacker d'un jeu du XXe siècle, vint rejoindre celle de Slick a.k.a. William Summers.

Les derniers mois avaient vu un ralentissement de l'activité de « Reverse Hacking » et Walter avait dû se tourner vers un travail un peu moins légal, comme

il en pratiquait encore à l'occasion. Il était pressé que l'opération se termine. Il avait rendez-vous ce soir à Touristville pour le quart de finale d'un petit tournoi. Il continuait à s'entraîner régulièrement, aussi bien par loisir que pour rester en contact avec Sarah, la seule personne avec qui il avait vraiment réussi à tisser des liens durables depuis le Crash.

Le Johnson était sûrement un collègue jaloux ou une équipe de runners qui préféraient intervenir en l'absence de l'administrateur du système. Le but de l'opération était de pousser un hacker corporatiste à lâcher temporairement la connexion à la Matrice, sans porter atteinte à son intégrité physique. Le serveur ciblé était un serveur de la Citibank, mais Slick n'avait pas bossé dessus. L'éthique des employés de « Reverse Hacking » les empêchait de hacker des serveurs sur lesquels ils avaient bossé légalement. Bomberman et Slick avaient donc mis au point un plan assez simple. Le but était d'installer une CI d'attaque relativement inoffensive mais puissante dans le système, poussant le hacker à passer en mode chaud pour le combat. Lors de sa destruction, la CI enverrait alors au hacker un signal de douleur extrême.

Le signal, sans danger pour le corps ou le cerveau, serait assez douloureux pour faire passer l'envie au hacker de se reconnecter pendant au moins les deux jours suivants.

La partie la plus difficile du travail avait été de maquiller ceci pour faire croire à une défaillance d'une CI, résoluble par une simple réinitialisation du système, plutôt que pour une attaque matricielle : il ne fallait pas que le hacker ressente le besoin de demander à quelqu'un de protéger le système en son absence.

Dissimulés par leurs programmes de furtivité, les deux icônes attendaient la victime. Le plan était maintenant en place, ce n'était plus qu'une question de temps avant l'arrivée du hacker.

Une forme apparut soudainement dans le tube d'entrée du serveur. En un clin d'œil, l'icône fut abordée par la CI trafiquée. Le cybercombat s'engagea rapidement. Dans un tourbillon, l'icône du hacker prit une nouvelle forme : la mode de la forme de combat battait son plein dans certains milieux.

Slick reconnut immédiatement cette nouvelle forme, mais le temps d'intervenir il était déjà trop tard : l'icône d'Alice Tyler avait déjà lancé ses programmes d'attaque sur la CI.

[Override CI Termination Protocol] : FAILED
[Override CI Termination Signal] : FAILED
[Destroy CI Termination Signal] : FAILED

« Bomberman ! Connard de parano ! » pensa Walter. Son collègue avait interdit toute intervention sur la CI et sur le signal qu'elle avait envoyé. Il ne restait qu'une solution.

« Slick ! Crétin ! » Furent les dernières paroles que Walter entendit avant d'être submergé par le signal intense de douleur qui venait de le frapper de plein fouet.

Walter se réveilla chez lui, dans sa maison de Tacoma. Il était allongé dans son lit. Ses souvenirs lui revinrent lentement : il se souvenait du choc causé par le feedback neural. Ensuite c'était le trou noir. Peut-être s'était-il déconnecté, mais en aucun cas il n'avait pu aller s'allonger sur son lit.

Il se redressa brusquement et fouilla la pièce des yeux : quelqu'un était rentré chez lui. Des bruits provenant de sa cuisine lui confirmèrent ses soupçons. Qui cela pouvait bien être ? Bomberman ? Non, il ne savait pas où Walter habitait. D'ailleurs il ne connaissait pas Walter, mais William. Kent ? Possible, mais comment serait-il rentré ? la porte était fermée et son système matriciel était suffisamment sécurisé pour ne pas ouvrir à n'importe qui. Et puis ni Bomberman ni Kent ne seraient venus faire ça.

Walter se maudit de s'être connecté depuis chez lui. Et si Jeanna n'avait pas spoofé correctement les traces ? Et si c'était la Lone Star qui était remontée jusqu'à lui ? Peut-être étaient-ils actuellement en train de fouiller la cuisine ? Non, la Lone Star aurait eu besoin d'un mandat. Des shadowrunners alors ? Oui, ou une équipe d'intervention de la Citibank... Non, ils n'avaient aucun moyen de remonter jusqu'à lui. La connexion était spoofée et Alice ne connaissait pas son icône. Mais pourquoi l'avaient-il transporté jusqu'à son lit, et pourquoi l'avaient-ils laissé là ? Peut-être avaient ils mal estimé l'heure de son réveil ?

Mieux valait être prudent. Walter se leva, et s'approcha de la sortie de sa chambre. Des bruits de pas provenant de l'escalier l'arrêtèrent au moment où il s'apprêtait à ouvrir la porte. Il se plaqua contre le mur, de manière à ne pas être visible par quiconque rentrerait dans la pièce. Les bruits se rapprochèrent : la personne ne cherchait pas à être discrète. La porte s'ouvrit et Walter se jeta sur le bras qui entrait dans la pièce, attrapa l'arme, et la lâcha par terre aussitôt : la tasse était bouillante. Alice lâcha un cri de surprise et de terreur.

« Tyler ? » prononça Walter, se sentant soudainement stupide.

L'humaine se contenta de le regarder, encore surprise, avant de reprendre ses esprits :

« C'est comme ça qu'on me remercie d'être venue vous aider ?

- Désolé… je… désolé… »

Le cerveau de Slick avait du mal à gérer la situation. Des pensées contradictoires se précipitèrent dans sa tête sans qu'il ne puisse en considérer une seule. Il avait froid, mais son visage lui paraissait brûlant.

La fille lui sourit :

« Ne vous en faites pas, je n'ai prévenu personne dans la boite.

- Mais… euh… la porte… ?

- Pour l'adresse ça n'a pas été dur, elle était sur votre contrat avec Citibank. Pour la porte… Vous savez comme moi que ça s'ouvre ces trucs là. »

Les idées de Walter commençaient à s'éclaircir :

« Et comment vous m'avez reconnu, Tyler ? »

Elle s'approcha et suivit de ses doigts le tracé des circuits électriques dessinés sur son visage par les nanopates de tatouage qui ornaient aussi son persona.

« Vous pouvez m'appeler Alice.

- Et… pourquoi êtes vous venue ?

- Ne me dites pas que vous n'avez pas votre petite idée… » répondit-elle avant de l'embrasser.

Message de : Slick
À : Bomberman
Sujet : RE : Bordel qu'est-ce que t'as foutu ?

Désolé, mais crois-moi, c'est bien mieux comme ça.
Slick
PS : Compte pas sur moi pour un autre boulot, rien de personnel, juste la vie ;)

> Bomberman avait écrit :
> BORDEL QU'EST-CE QUE T'AS FOUTU ! T'AS BOTCHE TOUTE L'OPERATION !!!! J'ESPERE QUE T'AS UNE BONNE RAISON !
> J'ai couvert nos traces, mais je crois que la sysop a vu ton icône. Enfin, tu l'as bien cherché !

« Salut Kent !

- Slick, y'a Bomberman qui m'a dit que…

- T'inquiète, ça gère.

- Qu'est-ce qui t'a pris ?

- Tu sais quand tu me disais qu'il me fallait une copine ?

- N'essaie pas de détourner la conversation…

- Pour qui tu me prends ? Tu sais bien que je détourne les conversations mieux que ça !

- Tu t'es pris une psychotrope c'est pas possible ?

- Non, c'est juste que tu te souviens de la sysop de la Citibank ?

- Comment je pourrais l'oublier ? Tu passais ton temps à m'en parler ! Tu vas pas me dire que…

- En fait c'était elle aussi la sysop d'hier. »

Kent marqua une pause

« Fais gaffe, elle va croire que c'est un coup monté pour l'attirer dans ton lit.

- Si c'est le cas elle est tombée dedans de plein gré.

- Bien joué.

- Si jamais ça dure, et j'espère que ça va être le cas, tu peux m'oublier pour les boulots spéciaux.

- Bien compris… Depuis le temps que je te disais qu'il fallait que tu te trouves quelqu'un !

- Et toi alors ?

- Toujours dans la procédure de divorce… C'est pas croyable qu'en 2067 on trouve encore des filles qui s'imaginent qu'un mariage c'est pour avoir des gamins !

- Bon, je te laisse, elle se réveille. »

Pendant deux ans, Walter abandonna complètement l'illégalité, pour se consacrer à ses contrats légaux, à sa femme, et à ses matchs d'Urban Shootout.

En Novembre 2069, Walter et Alice se marièrent.
La vie de Walter était devenue un rêve.

« Oui j'attends Alice, elle est partie acheter de la vraie nourriture pour le réveillon. Et de la bonne ! Et toi ?

- On va au resto ce soir avec Lisa… Je pense la demander en mariage ce soir.

- J'espère que ça se passera mieux qu'avec Donna.

- C'est bon, elle ne veut pas de gamins. Le seul truc qui me chiffonne c'est qu'elle sera encore « jeune » quand je mourrai.

- C'est bon, t'as le temps de voir venir.

- T'as raison… Au fait, j'ai eu une proposition y'a pas longtemps

- Kent… Tu sais bien que je vais refuser !

- Je vais essayer quand même : le type a besoin d'une équipe pour une extraction, il leur faudrait un hacker pour assurer le backup matriciel. Ils veulent quelqu'un d'efficace dans la matrice comme en combat. J'ai pensé à toi…

- Pour la dernière fois, Kent, je suis marié, j'ai pas envie de tout foutre en l'air !

- Attends, là c'est du sérieux. Une équipe de pro, un Johnson réglo, et une paye qui vous dispensera de travail pendant une bonne année, ta femme et toi… De quoi prolonger ton voyage de noces !

- C'est gentil, mais c'est encore non.

- Ok. Comme ça je pourrais pas dire que j'ai pas essayé ! Mais comprends-moi : avec le potentiel que t'as ça me désole de pas te voir bosser dans les Ombres.

- Attends, y'a quelqu'un qui arrive à la porte…
- T'attends du monde ?
- Non, ça doit être un témoin de Jehova… Oui ?
- Monsieur Jones ?
- C'est bien moi.
- Pouvez-vous m'ouvrir, je dois vous parler.
- Bon, a plus Kent, bonne soirée. »

L'identificateur indiquait Thomson Banks, psychologue de la Lone Star dans le district de Tacoma. Les recoupements matriciels supplémentaires que Walter avait installés confirmèrent l'identité. La Lone Star ?

« C'est à quel sujet ?
- À propos de votre femme.
- Elle n'est pas là.
- Laissez-moi entrer s'il vous plait. »

À quoi bon refuser… ça ne ferait qu'augmenter la suspicion. De toute façon, Walter avait laissé tomber ses actions illégales depuis longtemps, et avait consciencieusement effacé toutes traces.

L'humain rentra dans la pièce. Son expression était sombre.

« Je suis venu vous annoncer le décès de votre épouse, dans un accident de la circulation, cet après midi à 14h30. »

Sa vie était détruite… à nouveau.

LE PETIT HORS-LA-LOI

«À L'ANCIENNE»

Par JoKeR

Mais qui sont les Mousquetaires?

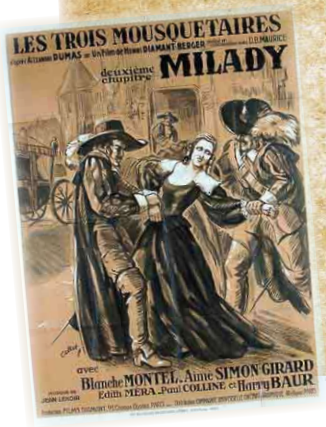
Ils sont à la une de toutes les chroniques Parisiennes, mais nul ne semble en savoir plus. Pour mémoire, il s'agit d'un groupe de nobles anonymes, aussi haut en couleur que bas de plafond. Depuis maintenant deux mois, au moins quatre personnes non identifiées ont décidé de jouer les justiciers masqués à Paris. Ils trainent donc dans les rues des quartiers huppés et sauvent la veuve et l'orphelin... quand ils sont humains. Parce qu'il y a un hic, comme d'habitude. Ces « gentilshommes » pensent en effet qu'être un métahumain est en soi un crime. Du coup la principale activité de ces héros des quartiers huppés consiste à ratisser les rues et casser du méta, orks et trolls en priorité.

>>> Mais pas seulement, reconnaissons à ces enflures, pour une fois, une certaine honnêteté : elfes et nains sont aussi visés. De bon gros purs néo-nazis.<<<
>Paloma

Si vous ajoutez à cela qu'ils sont de fervents royalistes vous comprendrez pourquoi leur communiqués sont si véhéments à l'égard du Président. Pour l'instant leurs actions n'ont visé que des petites frappes et des métahumains. La police ne s'est donc pas trop dépêché pour leur courir après, vu qu'ils font le même boulot. Mais s'ils vont plus loin contre Kervalec et la République, ça risque de se corser.

>>> Sauf que les RG sont noyautés par la noblesse. Quelqu'un les couvre : quelqu'un sait donc qui ils sont. Et à mon avis ça monte haut : Bourbon, D'Orléans, Murat, ... allez savoir ! <<<
>Psion

Obtenir d'autres infos sur eux que leurs communiqués est difficile, donc ils ont un hacker pour couvrir leurs traces. De manière générale ils ressemblent à une équipe de runner compétente et équipée SOTA. Donc si l'envie vous prend de nous débarrasser d'eux, faites gaffe. Bonne coordination tactique, un ou deux câblés, un magicien et ils encaissent bien pour des humains. Affaire à suivre à mon avis, parce que des types à ce niveau de folie et de compétence vont pas en rester là.



>>> Ces types sont des monuments de kitch ! Leur chef s'appelle D'Artagnan, le muscle Porthos, le mago Athos et leur hacker Aramis. Et quand ils font leurs descentes, ils portent des « loups » (vous savez, ces masques que la noblesse utilise pour ses fêtes « anonymes »), des capes et se battent tous à la rapière. Le truc qui les rend sordides c'est qu'ils s'en servent à l'ancienne : bien et mortellement. <<<
>Celui-Qui-N'est-Pas-Assez-Con-Pour-Vous-Dire-Son-Nom

>>> L'autre jour, je fais une course astrale et je tombe sur eux. Pas de collègue en vue : je m'attarde. Ben croyez-le ou pas, mais leurs auras sont presque intactes ! Vu ce qu'ils font, je vois pas à quoi ils marchent. Des drogues ? Ça m'étonnerais pour des nobles. Bref, tout d'un coup je me prend un esprit sur la tronche : leur mago sait camoufler son aura. Pas un noob donc.<<<
>Hex

>>> Ni câblés, ni adeptes ? Ça pue la nanotech et la génétech si tu veux mon avis. Ces types sont de sérieux clients. Et bardés de thunes. <<<
>Giga

>>> 'Z'êtes vraiment fada vous les parigots ! <<<
>Taxi

>>> Nous ne nous attendons pas à votre compréhension. Mais quand le Roi sacré par le Seigneur viendra rétablir sa juste autorité et l'honneur de la noblesse, vous regretterez vos trois siècles de soit disant « république ». <<<
> Aramis

>>> Qu'est-ce que je disais ? Fatché de sang-bleu dégénérés...
>Taxi

MORTELLE AUTO-DÉFENSE

Connaissez-vous l'Ares Star Safety ? Ce petit joujou nous viens tout droit de l'autre côté de l'Atlantique. Fruit de la coopération entre la Lone Star et Ares Armament, il s'agit d'un pistolet léger disponible sans permis. La technologie au service du contournement des législations, c'est toujours amusant. L'arme est équipée en série d'une sécurité biométrique et n'est donc utilisable que par son propriétaire légal. Une caméra couplée à un système WiFi envoie tout ce que voit le flingue aux forces de police et elle est équipée d'un programme de reconnaissance qui identifie les forces de l'ordre et empêche de leur tirer dessus. Enfin et évidemment, il n'accepte que des munitions non létales.

>>>Bien sûr, l'utilisation légale de ce petit joujou n'est valable qu'en cas d'auto-défense. Et chacun sait que ce terme juridique est d'une précision impeccable qui a toujours empêché qui que ce soit de se cacher derrière de manière abusive...<<<
>LAW

Le lancement du Safety a été une réussite énorme en Amérique, mais ça n'était pas gagné pour le marché européen. On a déjà été étonnés que la France, la Confédération Italienne, le Royaume-Uni, une partie des Etats Allemands et l'Espagne acceptent sa mise en vente. On s'attendait aussi à une riposte des locaux, en particulier des industries Esprit. Mais la seule exigence européenne a été que les armes soient à usage unique : le chargeur n'est pas amovible. Les gouvernements estiment qu'ainsi ils lui ôtent son potentiel récréatif ou criminel.

>>>En même temps à 150 euros le joujou...<<<
>Pepper

Depuis un mois qu'il est sorti, le Safety a connu une réussite conséquente, sans atteindre les chiffres américains. En fait il la doit surtout à sa mise en place dans certains distributeurs automatiques. Mais tout cela à changé la semaine dernière. En effet mardi à 23h47 dans les rues de Barcelone, un jeune employé corporatiste a tué un type qui voulait le racketter. L'arme contenait des munitions réelles. Le temps que le rapport balistique le confirme, trois autres incidents avaient eut lieu à Lyon, Bologne et Manchester. Et surtout le mot est passé sur la toile et dans les ombres : ça a été la ruée et l'essentiel des stocks a été vendu en quelques heures ! Ares a évidemment droit à un petit procès, mais ils sauront bien le rediriger sur un sous-traitant laxiste en matière de sécurité.

>>>Tu parles d'une loterie ! Toutes les petites frappes ont voulu avoir leur chance d'avoir une arme létale pour 150 euros. Ça va être un sacré merdier dans les rues. Je vous fiche mon billet que cette semaine il y a eu un taux record d'animaux tués par balle, pour tester, et que la semaine prochaine il va y avoir une flambée de violence, surtout entre les petites bandes bossant pour les russes ou les italiens.<<<
>Zizanie

>>>Moi je dis que si Esprit doit être content d'avoir viré cette épine de leur pied et se préparent à sortir leur équivalent du Safety, ils avaient pas prévu que ça permettrait à Ares de vendre leur stock et donc de pas perdre de sous sur l'opération. <<<
>RunningMan

NEWS

Par Corbo

>La chasse aux rats du diable continue à Paris . La prime est passée à 100 euros par tête et la mairie délivre des permis de port d'armes temporaire et restreints, ainsi que des accès aux égouts. Bien sûr la vérification des ID est très poussée, mais ça reste très intéressant pour nous. Et puis si la chasse en elle même vous intéresse, un ami l'a fait et a ramené 100 têtes en deux jours. Soit 8500 net en déduisant les frais d'hosto et de grenades. Dépêchez-vous avant que l'opposition n'obtienne la diminution des primes pour raisons budgétaires.

>A Marseille, une dispute, entre un vétéran des Guerres du Désert de chez SK et un gladiateur dans un bar de la Fosse, a dégénéré en bataille rangée. Bilan : 12 morts, dont le vétéran, démembré et éparpillé aux quatre coins de la ville. Et tout plein de blessés. Sans compter le bar... Ça va chier pour les mafieux qui gèrent les arènes locales.

>Romaric Costadiss, le chouchou des françaises est en fait possédé par un esprit libre. Celui-ci à produit un contrat en bonne et due forme par lequel Romaric lui prête son corps pendant 20 ans en échange de la moitié des bénéfices réalisés par cette utilisation. On tombe bien entendu dans le flou juridique le plus total. Mais vu le pic d'audience sans précédent de « Meilleure la vie », son principal show, suite à l'annonce de ce contrat, je pense qu'il va créer un antécédent juridique.

>>>J'espère pour le vrai Romaric qu'il est au moins conscient de ce qui se passe. L'esprit brûle le corps par les deux bouts : au moins il aura le souvenir d'avoir couché avec toutes les plus belles femmes de la profession. <<<
>Paparazzi

DIVINATION OU DÉLIT D'INITIÉ ?

J'aime Esprit. Sincèrement. Un amour complètement désintéressé et purement récréatif. Une corpo de cette taille avec un CA aussi divisé, c'est toujours une source de rigolades. Il y a trois mois de cela, le parquet de Bordeaux ouvraient un dossier suite à une plainte pour délit d'initié contre Émilien Potreau, un cadre supérieur de Thalès, une des plus grosses filiales du groupe et petit actionnaire. Lui et d'autres sur ses conseils ont investi toutes leurs économies dans des actions du groupe, quelque jours à peine avant l'annonce d'un nouveau contrat entre le Total, la branche pétrolière du groupe, et Proteus, pour une nouvelle exploitation off-shore.

>>> Et pile poil au moment où l'action chutait à cause du retard chronique d'un projet clef avec ESUS. <<<
>Bleu Ciel

Ce qui a frappé dans ce dossier sommes toutes classique, c'est l'évidence des preuves. En général les délits d'initiés sont discrets, off-the-record, etc. Dans ce cas là, c'est limite si Potreau n'avait pas mis l'info sur son blog. Sérieux, la plainte a été déposée sur un appel enregistré par les RG suite à une dénonciation anonyme. Tout s'est expliqué quand l'accusé a présenté sa défense : il avait fait appel à un devin, Jean De St-Martin-Du-Touch, membre de la Guilde des Voyants. Ce dernier à confirmé avoir prédit un revirement prochain de la situation de la corporation. Il aurait fourni un enregistrement de la séance à la justice.

>>> Depuis l'affaire de l'héritage Granier, quand le fils aîné a convaincu son père de signer une assurance vie après qu'un devin lui ait prophétisé la mort de ce dernier, la Guilde des Voyants et la justice française ont en effet un accord de ce type. Le problème c'est qu'il est difficile d'attester de la réalité de la pratique magique. Les avocats se régalent sur ce coup là. <<<
>LAW

>>> Yep ! Y a quelque mois Pierre-Hyppolyte DeMontgolfier a obtenu des circonstances atténuantes pour le meurtre de sa maîtresse. On lui avait prophétisé qu'elle le trompait. Que ce ne fut pas le cas mais qu'elle l'ait fait chanter n'a pas été retenu par le parquet de Montpellier... Coïncidence ? Je ne crois pas.<<<
>Beholder

Mais l'affaire vient de connaître un nouveau retournement : la Guilde des Voyants intente un procès à Jean De SMDT pour fausse prophétie, faute professionnelle, non respect de la Charte … bref tout ce qu'ils peuvent. Selon eux le devin serait en fait un arnaqueur, magicien certes, mais pas devin. Ca paraît quand même gros. Il était en activité depuis trois ans et la Guilde repère souvent ces imposteurs avant même qu'ils ne postulent.

>>> Et ils ne font pas de cadeaux ! Le pauvre type qui se fait chopper voit son nom roulé dans la boue et son imposture éventée dans tous les milieux, de la presse people jusqu'aux ombres. Ils se servent même de ça pour pourrir la réputation de vrais devins qui ne veulent pas les rejoindre. Ces derniers n'ont plus qu'à changer de nom et de pseudo. <<<
>Mistigri

Il est plus probable que le Ministère de la Justice en ait eut marre de ce recours trop facile à la prophétie. Kervalec cherche désespérément des alliés dans le gouvernement et l'administration. Il aura usé de son influence toujours forte au sein de la Guilde pour faire du voyant un bouc émissaire.

>>>Mouais. Je pencherai plutôt pour une lutte interne. SK est un actionnaire du groupe qui met toujours des bâtons dans les roues de Total.<<<
>Tito

>>>L'hypothèse de JoKeR vient d'être renforcé par la création d'un groupe d'étude chargé d'écrire un projet de loi réglementant les usages des prophéties, en particulier comme recours en justice.<<<
>LAW

>>>Et pendant ce temps là, à Essen...<<<
>SunRun

NEWS SUITE

>La cellule royaliste de Bordeaux qui avait fait parler d'elle ces derniers temps était constituée d'étudiants nobles du professeur Québénal, mage historien. Ce dernier fait partie des plus fervents opposants à la présidence depuis l'élection d'Aurélie de Paladines. La cellule, coupable de l'enlèvement et du meurtre de deux élus républicains métahumains, a nié tout lien avec l'universitaire qui ne sera donc pas inquiété.

>>>Ce fou furieux prétend que le fantôme de Louis XIV, « le Roi Soleil » le guide sur la voie de la magie et de l'excellence. <<<
>MaD Fox

$$$ Prime Time ! $$$

par $amba

> Lord Gleendale , de Bristol offre 10,000 euros a qui lui ramène son fils Damien (vivant et en bonne santé) et Milena Carter (morte ou vive), l'escort avec qui il a fugué dans notre beau pays. Faîtes juste attention que la nana appartenait à un maquereau affilié aux Triades anglaises. Ça peut valoir une prime si elle est vivante, des ennuis si elle est morte.

>>>L'année dernière j'avais vu Damien à une teuf du côté de Perpignan. Défoncé ras-la-gueule et insupportablement snob. Et pourtant j'en ai vu des snobs !<<<

>Green

> Fabien Gazon, le patron du Stade Toulousain, offre 30,000 euros à qui lui ramène le stock de maillots et ballons dédicacés et une partie des trophés du club. Il rajoute 10,000 si on amène en prime, vif, le ou les voleurs. Selon lui il s'agit d'une bande de gitans. Si c'est le cas, bon courage pour les retrouver vu qu'ils sont des milliers à Lourdes en ce moment.

>>>LES ENFOIRES !!! Je rajoute 5000 pour les salopards, morts ou vifs !<<<

>Toulousaing

> Camilia de St-Estève, veuve éplorée à 25 ans du défunt Théophile de St-Estève, 75 ans, mort dans un accident d'hélicoptère au dessus d'un des coins les plus craignos de Saint-Denis, offre 15,000 euros à qui lui ramènera le corps de son mari. Ayez pitié d'une pauvre veuve abandonnée dans le besoin par le vil avocat de son mari qui réclame une preuve de sa mort avant de la laisser hériter...

>>>L'« accident » consistait en un tir de roquette. Une des bandes armées du coin est mêlée à ça, et les goules se fournissent dans le quartier. Bref ça risque d'être coton.<<<

>Cyberat

SEE YOU SOON !

les coins sympas

par Taxi

>Le Twenty est un bar Marseillais

que je conseille à tout les gens de passage. Enfin, tous les gens de goût appréciant la culture du 20ème siècle. Dans une déco de posters papier de concerts de l'époque, venez écouter les débuts du rock, le vrai, du rap, le vrai, de l'électro, le vrai, etc. Un parfum d'authenticité dont vous me direz des nouvelles. Le patron, Marcel « Twenty » Loret est un des premiers bébés EGI nain, né en 2012. Un vieux qui en a vu des vertes et des pas mures et qui pourra vous en apprendre beaucoup si vous l'écoutez.

>>>Faut voir l'antiquité que ce gars se tape en guise de cyberbras. Un vieux truc qu'on s'étonne qu'il soit pas rouillé, tout apparent, avec des pistons et tout, même pas une imitation de muscle. Une horreur.<<<

>Giga

>>>Vieux mais bien entretenu, le bras comme le proprio. Il bossait sur les docks et a remplacé son bras après un accident en 2035. Je l'ai vu virer un ork qui s'était trop empégué sans soucis pas plus tard qu'hier soir.<<<

>Marius

>L'Auberge des Trois Champignons

est une petite merveille d'étape culinaire peu connue, entre Toulouse et Carcassonne. Sérieux, la proprio et cuisinière ne fait que de la cuisine aux champignons, mais comme vous en avez jamais goûté avant. Faut venir ici avant de prétendre savoir ce que c'est qu'un champignon. Ils sont partout : dans les assiettes, sur les murs, sur les poignées, les couverts. Et, fait moins connu, cette fée du logis est une sorcière à l'ancienne : elle ne lance pas de sorts, mais connait les remèdes et confectionne de nombreuses potions alchimiques... à base de champignons ! Moyennant le bon prix et si vous connaissez son petit nom secret, elle pourra vous remettre sur pied après une course trop violente.

>>>Monsieur vous êtes un vil flatteur. Ne croyez pas que vous aurez des réductions pour cette pub intéressée. Et pour les petits malins, mon « petit nom secret », n'est pas mon pseudo. Pas la peine de venir si je ne vous connais pas ou que vous n'êtes pas introduits par quelqu'un de confiance.<<<

>Mistigri

Laser de Lune
M.J.
Laser de Lune #25 >> M.J.

Samar, chasseur de la zone

SR4

Par Namergon

Race : ork (20 PC)

Note : vision nocturne naturelle

Attributs (210 PC)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Edge
7	4	4 (6)	5	2	4	2	4	3

Essence : 1,83

Initiative : 8 (10)

Passes d'Initiative : 1 (2)

Compteur de Dommages physiques : 13

Compteur de Dommages étourdissants : 10

Compétences actives (140 PC)

Armes à feu (GC) : 3

Armes contondantes (Matraques) : 1 (+2)

Armes tranchantes (Lames cyber) : 5 (+2) (+1)

Combat à mains nues (Ars cybernetica) : 5 (+2) (+1)

Esquive : 0 (+1)

Filature : 2

Influence (GC) : 2

Mécanique automobile (Véhicules à roues) : 1 (+2)

Perception : 2

Survie (urbaine) : 2

Véhicules terrestres (Motos) : 2 (+2)

Connaissances (18 PC gratuits)

Connaissance des environs : 2 (3)

Identification de gangs : 3 (4)

Parazoologie : 4

Planques : 2 (3)

Territoires de gangs : 2 (3)

Tuning : 3

Compétences de langues

Français : M

Arabe : 2

SR4

Traits (+15 PC)

Ambidextrie (5 PC)

Arts martiaux (5 PC) (Avantage choisi : +1 à la VD des attaques d'Armes tranchantes)

Incompétent (Hacking) (+5 PC)

L'école de la rue (5 PC)[1]

Monstre de combat (+10 PC)[2]

Personnes à charge (sa « tribu », femmes, enfants et quelques jeunes, tous orks, une vingtaine au total, dépendant partiellement de lui et vivant avec lui à La Cantine) (+15 PC)[3]

Préjugés (envers les humains, francs) (+15 PC)[4]

Territoire (La Cantine, squat de sa « tribu ») (10 PC)

Tripes (5 PC)

Équipement (27 PC)

Evo Pegasus[1] / combinaison de moto avec 2 casques / 1 grenade Esprit « Petite brume »[2] / jumelles (Indice 2) / kit de mécanique automobile / lampe Lucifer avec ampoule de 3 heures[3] / faux SIN (Indice 3) / faux permis de conduire (Indice 4) / faux permis (Cougar Fine Blades, Ceska Black Scorpion, épée à monofilament, lame rétractile, Remington Roomsweeper, Yamaha Pulsar, tous Indice 4), 3 créditubes certifiés.

Niveau de vie

La Cantine : squat industriel près d'une gare de ferroutage désaffectée et de l'A7, qui abrite sa « tribu », à savoir une bonne vingtaine de personnes, dont la moitié de jeunes enfants.

Catégories (10 PN) : Confort (2 PN), Divertissements (2 PN), Nécessités (2 PN), Quartier (1 PN), Sécurité (3 PN).

Traits (+2 PN) : Fortifié (+2 PN), Gremlins domestiques niveau 2 (–3 PN), Lieu de travail (+1 PN), Mauvaise isolation (–1 PN), Tunnel d'évasion (+3 PN)

Coût total du Niveau de vie : 3 200 ¥ par mois, plus une grosse partie des frais de sa tribu, soit 10 000 ¥ par mois. 1 mois payé d'avance.

Augmentations

Cyberware : bras droit cybernétique personnalisé « Evo Kali »[1] d'occasion [Constitution 7, Agilité 4, Force 8, Blindage 1, modification de corpulence[2] 1, Capacité restante 0, avec lame rétractile et projectile[3]] / chevelure en fibre optique[4] (dreadlocks, valeur 1 000 ¥) / système move-by-wire[5] d'occasion (Indice 1).

Bioware : fixateurs de réflexes d'occasion (Combat à mains nues, Armes tranchantes) / piquants[6] (bras gauche) / pompe à adrénaline d'occasion (Indice 1).

Nanoware : nanocolonie[7] (Indice 1) / nanotatouages[8] (Indice 1, sur tout le corps sauf le bras droit, visage compris).

Équipement matriciel

Commlink Sony Emperor [avec OS Redcap Nix, module sim, électrodes en nanocrème et logiciel de personnalité (Orxanne)]

Programmes [Analyse 2, Catalogue 2, Commande 1, Édition 2]

Virtual Person (son frère)

Lunettes (Indice 4, avec interface visuelle, smartlink, vision thermographique et compensation anti-flash)

Armes

Ceska Black Scorpion (avec holster dissimulable, atténuateur de son, 2 chargeurs supplémentaires et 100 balles normales)/ Couteaux Cougar Fineblades[1] (1 lame longue, 1 lame courte)/ Épée à monofilament/ Nitama Optimum II [2] (avec bandoulière, 2 chargeurs supplémentaires, 30 balles à pointe creuse et 100 balles normales, 10 balles en argent, 10 balles normales et 10 balles fléchettes pour le shotgun)/ Remington Roomsweeper (avec visée laser, 20 balles fléchettes, 10 balles en argent et 20 balles normales et holster rapide)/ Yamaha Pulsar (avec holster dissimulable, smartgun interne et 20 dards).

Contacts (18 PC)

Les Barbares de l'A7, go-gang (Inf. 1 (3) / Loyauté 4)[1]

N'Doye, Doc des rues (Influence 2 / Loyauté 3)

Yamina, Strip-teaseuse (Influence 3 / Loyauté 3)

Histoire (gratuit mais non optionnel)

Né et élevé dans les Quartiers Nord de Marseille, Samar a vite adopté le style de vie du gang de motards, dès qu'il a été en âge de montrer sa valeur (et de barber sa première bécane). En grandissant, il est devenu un guerrier endurci de et par la rue, et sert de gros bras pour le gang.

Il y a trois ans, sa bande et lui se sont fait massacrer par une meute de goules enragée dans une rixe pour le contrôle d'un bâtiment. Samar sera le seul survivant de sa fratrie.

Depuis, il partage ses jours et ses nuits entre la traque des goules et autres métacréatures infestant les quartiers (abandonnés par le gouverneur, les corpos et les humains en général) d'une part, et gagner de quoi faire vivre sa « tribu » orke constituée de sa sœur, des familles de ses frères disparus et de quelques jeunes en perdition. Pour financer sa croisade, il a commencé à rendre des services sous la forme de runs, et s'est aperçu que ses talents de prédateur urbain pouvaient lui rapporter plus rapidement de quoi nourrir les siens.

Sous des dehors rudes et des manières bourrues, Samar est en fait un bon samaritain au fond du trou. Il se sent responsable de la famille de ses frères auxquels il a survécu et c'est beaucoup de bouches à nourrir dans un lieu très hostile.

Description :

Samar arbore un physique de guerrier qui peut paraître ostentatoire, mais dont le but n'est pas que l'intimidation. Grand, presque élancé pour un ork, à la musculature sèche et la peau hâlée. Ses canines inférieures sont limées, ses dreadlocks en fibre optique sont un festival de teintes entre le blanc et le jaune lumineux de jour, du bleu au noir de jais la nuit. Des nanotatouages néotribaux complètent cet étrange tableau, parcourant tout le corps de l'ork jusqu'à son visage ; seul le bras droit cybernétique chromé en est exempt.

Contrastant avec ce corps sculpté pour la violence et la mort, le regard bleu azur de l'ork rappelle peut-être une douceur perdue un peu plus à chaque baffe de la vie.

Références

Ce personnage a été créé en utilisant les règles de *SR4, édition anniversaire*, sauf pour les éléments ci-dessous.

Compétences : la compétence Ars cybernetica est décrite p. 159, *Arsenal.*

Traits : l'avantage Arts martiaux est décrit p. 156, *Arsenal.* Les références suivantes sont du supplément *Le Guide du runner.* [1] p. 100, [2] p. 105, [3] p. 106, [4] p. 107.

Équipement : les références suivantes sont du supplément *Arsenal.* [1] p. 109 (Thundercloud Contrail), [2] p. 68, [3] p. 68.

Niveau de vie : les règles avancées des Niveaux de vie se trouvent p. 153, *Le Guide du runner.*

Augmentations : les références suivantes sont du supplément *Augmentations.* [1] p. 35, [2] p. 44, [3] p. 42, [4] p. 34, [5] p. 42, [6] p. 66, [7] p. 112, [8] p. 110. Les règles sur les implants d'occasion sont décrites dans *Augmentations* : p. 32 (cyberware) et p. 61 (bioware).

Armes : les références suivantes sont du supplément Arsenal. [1] p. 14, [2] p. 27.

Contacts : [1] voir les règles sur les groupes comme contact dans *Le guide du runner*, p. 124. Les caractéristiques de la Strip-teaseuse sont p. 14, *Livret de l'écran du meneur de jeu.*

Les Blanchisseuses

ep.4 / Fin

Par NMAth

SR4

LES BLANCHISSEUSES

Épisode 4 : Retourner sa veste

« Les Blanchisseuses » est une courte campagne de quatre scénarios pour *Shadowrun 4*. La campagne tourne autour des filières de trafics et de blanchiments d'argent. Ces scénarios ont été écrits dans le cadre du jeu « Générateur Online » sur les Shadowforums. Certains noms de personnages et de corporations sont donc susceptibles d'apparaître dans d'autres scénarios proposés dans des rôles radicalement différents.

RÉSUMÉ

Knight Errant fait encore appel aux runners pour enquêter sur deux cadres d'Ares Arms qui sont suspectés de préparer une vente d'armes, malgré les instructions de leur hiérarchie. Ils sont envoyés pour sortir d'une prison au pôle sud le cerveau des circuits de blanchiment d'argent du trafic d'armes, qui leur révèle l'existence d'une source qui finance tous les réseaux en Amérique du Nord.

SEATTLE

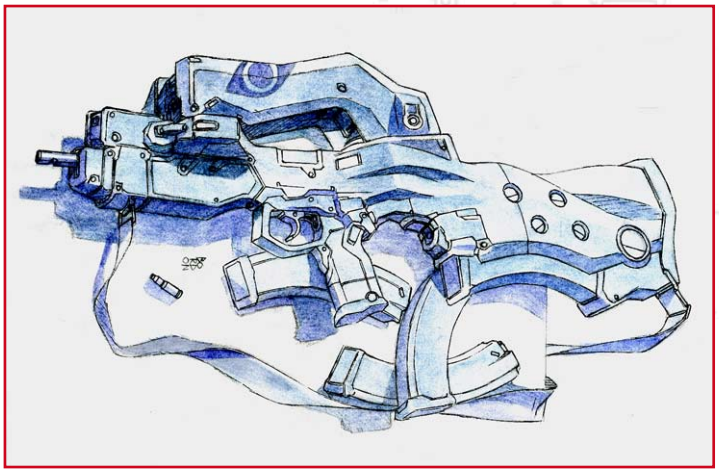
Comme dans le reste de la campagne « Les Blanchisseuses », Seattle est par défaut la ville où opèrent habituellement les runners.

Le contact

Les runners reçoivent chacun un appel d'un service de blanchisserie avec livraison à domicile. Le message publicitaire est remplacé par un rendez-vous avec un employeur au Club Penumbra.

Le Rendez-vous

Le Club Penumbra se trouve dans le centre de Seattle, sur la 5e avenue et Yesler Way. C'est une des plus anciennes boîtes de nuit de Seattle, et son décor mélangeant les cratères lunaires et les structures métalliques industrielles n'a jamais changé. Pour les vétérans des ombres, et ceux qui les imitent, c'est un terrain neutre.



À l'heure du rendez-vous, Kevin Nellis, alias Canavis, installe les runners à une table privée. C'est lui qui règle toutes les consommations pendant qu'ils discuteront de l'opération qu'il leur propose.

D'après Canavis, Ares Arms serait en train de mettre un terme à certains trafics d'armes dans lesquelles elle était impliquée. Il respectera la règle en vigueur dans les ombres en ne mentionnant pas le fait qu'Ares Arms fait partie du même groupe que son employeur, quand bien même les runners pourraient le savoir aussi bien que lui. Il le concèdera d'ailleurs avec une pointe d'ironie si on lui en fait la remarque.

L'employeur de Canavis suspecte deux employés d'Ares Arms de poursuivre leurs activités, malgré les ordres de leur hiérarchie. Canavis veut confirmer ce soupçon et, le cas échéant, savoir d'où proviennent les fonds qui financent cette opération. Il leur donne le nom et le numéro de SIN des deux suspects : Daniel Perkins et Patricia Windston. Ils résident et travaillent actuellement à Baltimore.

Le paiement prévu pour cette mission est de 50 000 nuyens. Canavis peut également accepter de laisser jusqu'à 50% des fonds saisis aux runners, qu'il estime être de l'ordre de 3 à 8 millions de nuyens. Il revient au maître du jeu d'ajuster le montant que sont susceptibles de gagner les runners dans les trois chapitres de ce scénario.

L'envers du décor

Lors d'une opération de la division des investigations spéciales de Knight Errant, des employés d'Ares Arms ont informé des trafiquants d'armes de l'identité de l'agent infiltré au sein du gang (cf. épisode 3). La direction d'Ares Macrotechnology a décidé de mettre un terme aux activités de cette filière de trafics contrôlée par Ares Arms.

Malgré les affirmations de leurs homologues d'Ares Arms, les dirigeants de Knight Errant veulent s'assurer du démantèlement effectif de la filière. Ils s'interrogent notamment sur la loyauté des personnes impliquées, si celles-ci persistent malgré les ordres de leur hiérarchie.

Antivirus

Selon la tournure des événements lors de l'enquête des runners à Boston (cf. épisode 3), la confrontation avec les agents d'Ares Arms a pu éventuellement déboucher sur la mort de Kevin Nellis. Il peut être remplacé par le lieutenant Karl Sargeant, de la division des investigations spéciales de Knight Errant.

BALTIMORE-WASHINGTON

Baltimore et Washington sont deux villes voisines dans la Baie de Chesapeake, sur la côte est des UCAS. L'agglomération de Washington est environ deux fois plus grosse que celle de Baltimore, et les deux regroupent un peu moins de 10 millions d'habitants.

Washington est le siège du gouvernement et des forces armées des UCAS. Les installations militaires et les agences fédérales et leurs fournisseurs se sont installés dans et autour de la ville, jusqu'à Baltimore : le siège de la NSA se trouve à Fort Meade, dans la banlieue de Baltimore, et le siège d'Ares Arms, à Baltimore même.

Daniel Perkins et Patricia Windston sont employés par Seal Defense LLC. Seal Defense est une petite société de conseil pour les industries de défense qui emploie environ 25 personnes. Les bureaux occupent un étage d'un petit immeuble en périphérie de Baltimore.

Le capital de Seal est détenu pour moitié parà Ares Arms, et pour l'autre moitié par la corporation britannique IWS (dont Ares Arms est également actionnaire, à hauteur d'environ 30%). Les activités habituelles de Seal Defense consistent à assister les petites filiales et les sous-traitants d'Ares Arms et d'IWS pour se restructurer et passer des contrats. Patricia Windston dirige le service Asie de Seal Defense. Daniel Perkins travaille en tant qu'expert en logistique des matériels militaires.

L'envers du décor

C'est au maître du jeu qu'il revient d'équilibrer selon le profil de l'équipe de runners les moyens à mettre en œuvre pour récupérer les informations qu'ils recherchent. Celles-ci peuvent potentiellement se trouver en cinq endroits : les commlinks de Perkins et Windston, les systèmes informatiques de Seal Defense et d'Ares Arms Eastern Hemisphere Assets Management et le système central de sauvegarde d'Ares Arms. Dans chaque cas, l'intrusion physique ou matricielle peut être possible. Au choix du maître du jeu, le système bureautique de Seal peut être coupé de la Matrice, par souci de sécurité. Les informations recueillies par les runners seront les suivantes :

- Perkins et Windston traitent actuellement d'un dossier confidentiel avec Kim Yong-Gi d'Ares Arms Eastern Hemisphere Assets Management (EHAM) à Séoul.
- Kim Yong-Gi est entré à leur demande en contact avec des fournisseurs à Séoul, Erika Vlasakova et/ou Lativa Saint-Clair (cf. épisode 2, à moins qu'elles n'aient été mises hors circuit).
- Les fournisseurs seront payés par une ligne de crédit ouverte entre la Pan Europa Bank de Bâle et la Beniko-Gyousei Bank de Kuala Lumpur.
- La transaction porte sur des armes légères et des munitions, ce qui dans ce contexte inclut tout de même des mitrailleuses et des lances-grenades.
- Le transport de la marchandise se fera par voie aérienne, depuis Incheon, près de Séoul directement jusqu'à Denver. Le problème des contrôles douaniers est déjà réglé.
- Le destinataire à Denver est un dénommé Robert Redwood. Les récentes opérations visant les filières de trafic d'armes ont pratiquement paralysé l'approvisionnement du marché noir et fait grimper les prix. Ces deux informations ne peuvent être obtenues qu'en piratant les comlinks de Perkins et Windston ou en les interrogeant directement.

Des documents plus anciens sur le trafic d'armes entre l'Inde et le Texas, et sans rapport direct avec l'affaire en cours, sont susceptibles de mentionner Irvin Lebeau ou Michael Surenson (cf. épisode 3).

Les runners peuvent également tenter d'obtenir ces informations directement de Perkins et Windston. Cependant, ils ne pourront obtenir par ce biais les numéros des lignes de crédits que ni l'un ni l'autre ne connaissent par cœur. Ils pourront néanmoins apprendre que ça n'est pas la première fois qu'ils font appel à la Pan Europa Bank pour payer un intermédiaire. Seule Patricia Windston sait que c'est Bob Redwood qui l'a recontactée après la suspension par la direction d'Ares Arms des opérations en cours, en lui indiquant qu'une tierce partie était prête à avancer l'argent au travers de la Pan Europa Bank, sans en dire plus.

Daniel Perkins

C 4(5) A 3(4) R 3 F 4(5) Ch 4 I 3 L 4 V 4
E 4 Init 6 PI 1 MC 10/10 Pro 5

Compétences actives : GC Armes à feu 5, Armurerie 3, Combat à mains nues 3, Course 2, Esquive 3, Étiquette 3, Infiltration 3, Intimidation 4, Leadership 4, Natation 2, Navigation 3, Perception 3, Premiers soins 3, Survie 4, Véhicules aquatiques 2, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissance : Anglais N, Espagnol 3, Ares Arms 4, Armement 5, Cuba 3, Défense des UCAS 4, UCAS Marine Corps 5

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, infrarouge, interface), amortisseur de sons, ossature renforcée en plastique, substituts musculaires 1

Matériel : pistolet automatique Ares Predator [SA ; 5P PA-1 ; chargeur de 15 coups ; interface], comlink (5)

Patricia Windston

C 3 A 3 R 3 F 2 Ch 5 I 4 L 6 V 5
E 5.78 Init 7 PI 1 MC 11/10 Pro 4

Compétences actives : GC Influence 5, Combat à mains nues 2, Informatique 3, Perception 3, Recherche de données 4

Compétences de connaissance : Anglais N, Espagnol 4, Français 3, Ares Arms 5, Diplomatie des UCAS 4, Mode féminine 3, Personnalités de Washington 5

Implants : booster olfactif (Perception +1 pour les odeurs ; le booster est réglé pour détecter et ignorer les phéromones), datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, amplification de lumière)

Matériel : bracelet taser [5E PA/2], tailleur et pantalon sur-mesure, comlinkCommlink (5)

Kim Yong-Gi

C 3 A 3 R 5 F 2 Ch 3 I 4 L 5 V 6
E 5.7 Init 9 PI 1 MC 11/10 Pro 3

Compétences actives : Baratin 3, Cybercombat 4, Étiquette 3, Guerre électronique 4, Hacking 3, Informatique 5, Négociation 3, Recherche de données 4, Perception 3

Compétences de connaissance : Coréen N, Anglais 4, Ares Arms 3, Jeux en ligne 5, Mesures de sécurité 4, Système informatique d'Ares Arms 5

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, amplification de lumière)

Matériel : comlink (5), programmes standards (5), programmes de hacking (4)

Agents de sécurité Ares Arms / Seal Defense

C 4 A 4 R 3 F 4 Ch 3 I 2 L 2 V 4
E 5.4 Init 5 PI 1 MC 10/10 Pro 3

Compétences actives : GC Armes à feu 3, Armurerie 2, Combat à mains nues 3, Esquive 2, Informatique 2, Intimidation 3, Perception 4, Premiers soins 2, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissance : Anglais N, Armement 2, Championnats de basketball 3, Procédures de sécurité 3, Rumeurs internes 4, Sites de la corporation 3

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, infrarouge, amélioration +2), oreilles cybernétiques (amortisseur, amélioration +2)

Matériel : gants électrochoc [5E PA/2], pistolet automatique Ares Predator [SA ; 5P PA-1, chargeur de 15 coups ; interface], veste pare-balles [8/6], comlink (3)

»» Variantes : ork [C+3 F+2], magicien [M 4 ; GC Conjuration 3, GC Sorcellerie 3 ; Augmentation des réflexes, Barrière physique, Boule étourdissante, Détection de la vie]

Systèmes informatiques de Seal Defense

Localisation : 2409 Peppermill Drive, Glen Burnie, Maryland, UCAS

Firewall 4 Réponse 4 Signal 3 Système 4

Accès : réseau UCAS-Baltimore

Programmes : Analyse 4, CI 4 (Analyse 4, Attaque 4)

Système informatique d'Ares Arms (partiel)

»» Node 1 (passerelle d'accès)

Localisation : Ares Arms, Baltimore, Maryland, UCAS

Firewall 5 Réponse 8 Signal 4 Système 8

Accès : node 2, réseau UCAS-Baltimore, réseau d'Ares Macrotechnology, réseau d'IWS

Programmes : Analyse 5, CI 3 (Analyse 3, Renifleur 3), 2x CI 5 (Analyse 5, Attaque 5, Armure 5)

»» Node 2 (archives externes)

Localisation : Ares Arms, Baltimore, Maryland, UCAS

Firewall 4 Réponse 6 Signal 1 Système 6

Accès : node 1, réseau d'Ares Macrotechnology

Programmes : Analyse 3, 2x Agent 6 (Analyse 3, Catalogue 6), Agent 4 (Cryptage 4, Décryptage 4), CI 4 (Analyse 4, Attaque 4)

Système informatique d'Ares Arms EHAM

Localisation : Kuala Lumpur, Malaisie

Firewall 4 Réponse 4 Signal 0 Système 4

Accès : réseau coréen, réseau d'Ares Arms

Programmes : Analyse (4), CI 3 (Analyse 3, Attaque 3)

Renseignement - Ares Arms et le trafic d'armes

Contacts appropriés : employés d'Ares, forces de l'ordre, journalistes, trafiquants

Résultat (contact / recherche matricielle) :

- **0/0** *« Pour une mégacorporation comme Ares, les quantités concernées par le trafic d'armes sont négligeables par rapport aux vrais contrats. »*
- **1/2** *« Bien sûr, il y a toujours des situations où il ne faut pas laisser de traces. »*
- **2/4** *« Ares arme comme ça les paramilitaires colombiens contre Aztlan, la PLA de San Francisco contre MCT, et ainsi de suite. »*
- **3/6** *« Ils restent discrets sur le sujet, mais récemment, le patron de Knight Errant a exigé qu'Ares Arms fasse le ménage dans ce genre d'activité. »*
- **4/-** *« Il y a encore moyen de trouver des armes. Je peux te mettre en relation avec El Major si tu veux. »* (employés d'Ares et trafiquants uniquement)

Renseignement - Seal Defense

Contacts appropriés : cadres d'Ares Arms, cadres du secteur de la défense

Compétences appropriées : Ares Arms, IWS, Industries de défense (-2)

Résultat (contact ou compétence / recherche matricielle) :

- **1/1** *« Seal Defense LLC, 2409 Peppermill Drive, Glen Burnie, Maryland, UCAS. »*
- **2/2** *« C'est une petite société de consultant dans les activités de défense. »*
- **3/4** *« Ares contrôle Seal : Ares Arms et IWS se partagent le capital. »*
- **4/8** *« Ils conseillent des filiales et les fournisseurs d'Ares à l'étranger pour favoriser leur intégration verticale dans l'ensemble du groupe. »*
- **5/16** *« Il est arrivé que Seal favorise aussi la dispersion d'une partie de la production sur le marché noir, pour financer les opérations clandestines d'Ares Arms. »*
- **6/24** *« La direction générale d'Ares a demandé un audit sur les activités de Seal. Des têtes pourraient tomber. »*

Renseignement - Daniel «El Major» Perkins

Contacts appropriés : vétéran de l'UCAS Marine Corps, cadres d'Ares Arms

Résultat (contact / recherche matricielle) :

- **1/1** *« C'est un ancien Marine. Il a quitté le service actif pour se reconvertir. »*
- **2/2** *« Il est salarié par Seal Defense, sur Washigton-Baltimore. »*
- **3/4** *« Lieutenant colonel en fin de carrière. Mais ca paye toujours mieux dans le privé. »*
- **4/8** *« El Major ? Quand il avait ce grade, il a été affecté à Guantanamo Bay, juste avant que la Navy ferme la base et laisse la place à Ares. »*
- **5/-** *« C'est lui qui assurait la liaison avec les autorités cubaines pour le commandant de la base. Ares avait besoin de son carnet d'adresses pour que les choses se passent bien. »*
- **6/-** *« Il continue toujours à magouiller. On dit que Seal couvre des trafics d'armes. »*

Renseignement - Patricia Windston

Contacts appropriés : fonctionnaires du département d'état des UCAS, personnalités de Washington (-1), cadres d'Ares Arms

Résultat (contact / recherche matricielle) :

- **1/1** *« C'est une employée de Seal Defense. »*
- **2/2** *« Elle dirige le service Asie de Seal : négociation de contrats d'armements, conseils stratégiques, ce genre de choses... »*
- **3/4** *« On la voit souvent dans les cocktails et les soirées de l'ambassadeur. »*
- **4/6** *« Elle travaillait avant au département d'état des UCAS, il y a quinze 15 ans. »*
- **5/10** *« Vu son goût pour la haute couture, elle a eu raison de rejoindre le privé. »*
- **6/-** *« Mais elle est sur la sellette pour des affaires pas très légales en Inde. »*

Renseignement - Ares Arms Eastern Hemisphere Assets Management

Contacts appropriés : cadres d'Ares, cadres corporatistes coréens (-1), cadres corporatistes singapouriens (-2)

Compétences de connaissance appropriées : Ares Arms (-1), Ares Macrotechnology (-3), Corporations coréennes (-3)

Résultat (contact ou compétence / recherche matricielle) :

- **1/1** *« EHAM est le cœur de la division asiatique d'Ares Arms. Ils contrôlent toutes les activités d'Ares Arms en Extrême-Orient. »*
- **2/2** *« Ils occupent une suite d'affaires du complexe Hilton de Séoul. Le reste est dématérialisé sur un serveur informatique. »*
- **3/4** *« Presque tous les employés font du télétravail, depuis Detroit, Tokyo, New Delhi... »*
- **4/-** *« C'est à se demander à quelle point Ares Arms se préoccupe de la gestion de ses actifs asiatiques. »*

Renseignement - Kim Yong-Gi

Contacts appropriés : hackers coréens (-2), employés du service informatique d'Ares Arms (-2), Oombres de Séoul (-4)

Résultat (contact / recherche matricielle) :

- **0/0** *« Tu sais combien il y a de Kim en Corée ?! »*
- **1/1** *« Il est employé par Ares Arms Eastern Hemisphere Assets Management à Séoul comme administrateur système. »*
- **2/2** *« Il connaît son sujet, mais il n'a rien d'une terreur de la Matrice. »*
- **3/-** *« Ares Arms n'a personne d'autre à Séoul en ce moment. Ils doivent passer par lui s'ils veulent faire quelque chose sans que la maison-mère soit au courant. »*
- *4/- « Par ailleurs, il parie beaucoup sur les tournois de jeux tridéos. Et il perd. »*

Renseignement - Robert «Bob Red» Redwood

Contacts appropriés : trafiquants d'armes, fixers, runners de Denver, vétérans de l'UCAS Marine Corps (-2)

Compétences de connaissance appropriées : Ombres de Denver

Résultat (contact ou compétence / recherche matricielle) :

- **1/2** *« C'est un fixer de Denver. »*
- **2/-** *« Si tu le cherches, la majeure partie des gens l'appellent juste Bob Red. »*
- **3/-** *« Il a plus de 50 ans. Mais le chrome ne rouille pas, pas vrai ? »*
- **4/4** *« Il a servi dans le corps des Marines UCAS. Il n'aime pas en parler mais je crois qu'il est toujours un peu patriote au fond de lui. »*
- **5/8** *« Son père aussi était militaire, lieutenant-colonel sur la base de Miramar. Robert devait avoir 15 ans quand son père a «déserté» pour rejoindre une unité clandestine qui est resté à San Diego après le déploiement des forces aztlanes. Présumé mort en mission. »*

Durcir le ton

Après la mort d'un agent de Knight Errant (cf. épisode 3), la direction générale de la maison mère Ares Macrotechnology a demandé un audit sur les activités clandestines d'Ares Arms. C'est précisément le résultat de ces audits que la division des investigations spéciales de Knight Errant remet en cause. Celle qui a effectué l'audit de Seal Defense s'appelle Megan Blackmore. Malgré le résultat de l'audit, elle peut être encore en train de surveiller Perkins et Windston, et peut donc repérer les runners. Comme elle n'est pas informée de leur mission, sa réaction est laissée à l'initiative du MJ. Blackmore peut encore intervenir à Denver.

Megan Blackmore

C 3 A 3 R 4 F 2 Ch 4 I 5 L 5 V 5
E 5.2 M 5 Init 8 PI 1 MC 11/10 Pro 4

Compétences actives : GC Influence 4, Analyse astrale 5, Contresort 4, Esquive 2, Guerre électronique 3, Hacking 3, Informatique 5, Intimidation 4, Invocation 3, Lancement de sorts 4, Perception 4, Pistolets 3

Compétences de connaissance : Anglais N, Français 3, Ares Macrotechnology 5, Bars de Baltimore 2, Bars de Detroit 3, Bars de Houston 2, Comptabilité 4, Rumeurs internes d'Ares 4

Tradition : magie hermétique [drain : Volonté+Logique]

Sorts : Analyse de la véracité, Barrière physique, Doigts télékinésiques, Éclair étourdissant, Invisibilité améliorée, Lévitation

Implants : booster olfactif 1, datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, amplification de lumière, interface, amélioration 3), oreilles cybernétiques (amortisseur de sons, amélioration 3), régulateur de sommeil

Matériel : pistolet automatique Ares Lightfire [SA ; 4P ; chargeur de 16 coups ; interface], vêtements pare-balles [4/0], comlinkCommlink (5), équipements de surveillance

Renseignement - Megan «Black Pyro» Blackmore

Contacts appropriés : cadres d'Ares Macrotechnology (-1)

Résultat (contact / recherche matricielle) :

- **0/0** *« Morgan Blackmore. L'ancienne avant-centre d'Urban Brawl de Detroit ! La demi-finale de 52 !!! »*
- **1/1** *« C'est une éveillée, magicienne, qui travaille pour Ares. »*
- **2/2** *« Elle est au service des audits internes. Une comptable, pas un mage de combat. »*
- **3/4** *« Son service dépend directement de la direction générale d'Ares Macrotechnology. Les cadres qui sont dans leur collimateur sont rarement heureux. »*
- **4/8** *« Elle a opéré pendant une paire d'années dans les Ombres. Elle ne se contente pas de lire les documents comptables... »*

Antivirus

Dans le cas où ils seraient arrêtés par la sécurité d'Ares, ou même par la police, les runners peuvent être couvert par Canavis, ou Megan Blackmore si elle est informée de leur mission. S'ils échouent à obtenir les documents, Knight Errant pourra les obtenir par des moyens internes (y compris Megan Blackmore). Canavis recontactera les runners pour une nouvelle mission ensuite.

Ramasser les morceaux

Les runners peuvent remettre les documents à Canavis au fur et à mesure qu'ils les obtiennent. Toutes les investigations du coté de la Pan Europa Bank se heurteront à la sophistication du système de blanchiment d'argent de cet établissement. Pour pouvoir remonter cette piste,

Canavis veut que les runners retrouvent celui qui conçu ce système, Luthor Schulz.

Les services de renseignement, y compris ceux de Knight Errant, ont identifié Luthor Schulz comme le cerveau d'un dispositif de blanchiment d'argent il y a près de deux ans. Il a été la cible d'une opération d'enlèvement par l'un de ses services, interrogé et mis au secret dans une prison de la société Revlup Secure Solutions dans l'océan Antarctique, le complexe C-8. Canavis veut que les runners sortent Schulz de cette prison pour pouvoir l'interroger.

ANTARCTIQUE

Le complexe pénitentiaire cryogénique C-8 de Revlup Secure Solutions est une plate-forme maritime flottante située dans l'océan Antarctique. La localisation précise de la prison dans l'océan Antarctique est laissée au choix du Maître du Jeu. Selon l'endroit où elle se trouve, les runners devraient transiter par Buenos Aires en Argentine, Le Cap en Azanie, ou Melbourne en Australie.

Canavis ou un autre contact des runners pourra les mettre en relation avec « War Tank », un rigger suédois spécialisé dans les opérations spéciales maritimes, qui peut disposer d'une embarcation furtive ou bien d'un petit voilier pour approcher la prison.

La plate-forme se compose de six piliers qui portent un bloc principal et un bloc secondaire à quarante 40 mètres au-dessus du niveau moyen de la mer. Le niveau supérieur du bloc principal est subdivisé en quatre sections cryogéniques où se trouvent les détenus. Les génératrices et les réserves de liquide alimentaires se trouvent au niveau inférieur. Le bloc secondaire contient une salle de contrôle, un bloc médical et la réserve d'équipement de secours. Le bloc principal est relié au bloc secondaire et les pistes d'hélicoptères par une passerelle principale et une passerelle de secours mobiles qui ne peuvent être déployées que depuis le bloc secondaire.

L'approche de la plate-forme est signalée par une annonce radio sur toutes les fréquences standards de communication, qui indique sa position précise et recommande de ne pas entrer dans le périmètre de feu de ses armes.

L'envers du décor

Les prisonniers sont seuls à bord de la plate-forme. Revlup n'envoie une équipe qu'en cas d'incident, lors du transfert d'un prisonnier, et pour le ravitaillement (en bateau) tous les deux mois. Les prisonniers sont placés en cryogénie à terre avant d'être transportés jusqu'au complexe. Lors de leur sortie, l'opération est généralement initiée sur la plate-forme ; le prisonnier reste alors sous sédatif pour la durée du transport pour le cas où il récupérerait particulièrement vite. Il arrive qu'un client veuille récupérer un prisonnier au plus vite, auquel cas la cryogénie est faite à terre, ou laissée à la charge du client. Il revient au MJ de décider la complexité pour les runners de l'opération de sortie de cryogénie.

Les tourelles dotées d'autocanons lourds ouvrent le feu sur tous les véhicules qu'ils détectent dans un rayon de 2 kilomètres. Les missiles sol-air et sol-mer peuvent atteindre des cibles distantes de 10 kilomètres, mais ils ne sont tirés que dans le cas où un signal d'accrochage (radar, laser...) ou un impact de tir sur la plate-forme est détecté. La plate-forme elle-même et les accès au bloc principal sont protégés par des tourelles dotées de mitrailleuses. Toutes ces armes sont désactivées à distance lorsqu'une équipe se rend sur la plate-forme, mais peuvent toujours être utilisées depuis la salle de contrôle du bloc secondaire. Enfin, un esprit de l'air et un esprit de l'eau de puissance 4 sont invoqués quotidiennement par un magicien à terre pour protéger la plate-forme.

Tout le système informatique du complexe est câblé (et n'a donc pas d'indice de Signal).

Le déclenchement de l'armement de la plate-forme, ou tout mouvement anormal à l'intérieur du bloc principal ou du bloc secondaire fait l'objet d'une alerte transmise au centre de surveillance de Revlup à Zurich. Selon la situation, une ou plusieurs équipes techniques, médicales ou de sécurité sont envoyés en hélicoptères depuis une base terrestre ou un navire, ce qui prend entre une et douze heures. Ils sont généralement précédés du magicien de l'équipe de sécurité en projection astrale qui inspecte les lieux et donne éventuellement des instructions aux esprits de garde.

Luthor Schulz

C 3 A 2 R 3 F 2 Ch 5 I 5 L 6 V 4
E 5 Init 8 PI 1 MC 10/10 Pro 5

Compétences actives : GC Influence 5, Falsification 3, Informatique 4, Intimidation 3, Perception 3, Recherche de données 4, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissance : Allemand N, Anglais 4, Français 3, Japonais 2, Banques suisses 3, Clients de la Pan Europa Bank 2, Droit fiscal 4 (droit fiscal suisse +2), Fonctionnement de la Pan Europa Bank 5, Procédures d'audit 4, Voitures de sport 2

Implants : datajack, booster olfactif 1, yeux cybernétiques, oreilles cybernétiques, puce de localisation

Matériel : uniforme de prisonnier

Drones Saab-Thyssen VAS-2

Man. 0 **Acc. 5/10** **Vit. 40**
Auto. 3 **Constit. 3** **Blind. 6** **Sens. 2**
Matériel : monté sur rail, autocanon lourd [TA ; 11P PA-6 ; recul -9; bande de 200 coups ; interface] ou missile sol-air [22P PA-6 ; senseurs 6] ou missile sol-mer [16P PA-4 ; senseurs 6] (défenses extérieures) ou mitrailleuse légère [TR ; 6P PA-1 ; recul -9 ; bande de 200 coups ; interface] (défense intérieure)

Logiciel : Acquisition 3, Clearsight 3

Système informatique du complexe C-8

››› Node 1 (système principal)

Localisation : complexe C-8, bloc secondaire
Firewall 5 **Réponse 5** **Signal 0** **Système 4**
Accès : node 2 et 3, liaison satellite vers le centre de surveillance de Revlup à Zurich
Programmes : Analyse 4, CI 4 (Analyse 3, Cryptage 4), CI 3 (Analyse 4, Attaque 4), CI 3 (Analyse 4, Renifleur 3)

››› Node 2 (gestion des systèmes de cryogénie et d'alimentation)

Localisation : complexe C-8, bloc secondaire
Firewall 3 **Réponse 5** **Signal 0** **Système 5**
Accès : node 1
Programmes : Agent 5 (Command 5, Médecine 5), Analyse 5

››› Node 3 (contrôle de l'armement)

Localisation : complexe C-8, bloc secondaire
Firewall 4 **Réponse 4** **Signal 0** **Système 4**
Accès : node 1
Programmes : Analyse 4, Autopilote 3 (Acquisition 3, Clearsight 3), CI (Analyse 4)

Agent technique de Revlup

C 4 A 4 R 3 F 4 Ch 3 I 4 L 4 V 4
E 5.7 Init 7 PI 1 MC 10 Pro 1
Compétences actives : Escalade 3, Hardware 4, Informatique 4, Mécanique industrielle 4, Mécanique nautique 3, Natation 3, Recherche de données 3, Parachutisme 2, Survie 2

Compétences de connaissance : Plan du complexe 4, Procédures de Revlup 3, ...

Implants : datajack, yeux cybernétiques (antiflash, infrarouge)

Matériel : gilet de sauvetage, téléphone satellite, trousse à outils

››› Variantes : informaticien [GC Informatique 4 ; comlink (4) avec programmes (4)]

Agent médical de Revlup

C 3 A 4 R 4 F 3 Ch 3 I 4 L 5 V 4
E 5.7 Init 8 PI 1 MC 10 Pro 2
Compétences actives : Combat à mains nues 3, Médecine 3, Natation 4, Parachutisme 2, Perception 2, Premiers Soins 4, Survie 4

Compétences de connaissance : Cryogénie 5, Procédures de Revlup 4, ...

Implants : datajack, yeux cybernétiques (zoom)

Matériel : pistolet hypodermique [CC ; sédatif (puissance 10) ; chargeur de 5 aiguilles], gilet de sauvetage, téléphone satellite, medikit (6)

››› Variantes : magicien [M 3 ; GC Sorcellerie 3, Analyse astrale 3, Invocation 2 ; Contrôle des actes, Désintoxication, Doigts télékinésiques, Hibernation, Résistance à la douleur, Soin de maladie, Soins, Stabilisation]

Pilote de Revlup

C 4 A 3 R 4 F 3 Ch 3 I 3 L 3 V 4
E 5 Init 7 PI 1 MC 10 Pro 3
Compétences actives : Appareils aériens 5, Armes de véhicules 2, Combat à mains nues 2, Mécanique aéronautique 3, Mécanique nautique 3, Natation 2, Navigation 3, Perception 2, Premiers soins 2, Pistolets 2, Survie 3, Véhicules aquatiques 4

Compétences de connaissance : Météorologie 3, Procédures de Revlup 4, ...

Implants : datajack, interface de contrôle, yeux cybernétiques (anti-flash, infrarouge, interface, amélioration +3)

Matériel : pistolet automatique Beretta 101T [SA 4P, chargeur de 12 coups ; interface], combinaison de vol, casque, gilet de sauvetage

Agent de sécurité de Revlup

C 5(6) A 4 R 4 F 5 Ch 3 I 4 L 3 V 5
E 4.75 Init 8 PI 1 MC 11 Pro 4
Compétences actives : GC Armes à feu 4, Armes contondantes 4, Armurerie 3, Combat à mains nues 5, Esquive 3, Intimidation 3, Natation 4, Négociation 2, Parachutisme 3, Perception 3, Premiers soins 2, Survie 4

Compétences de connaissance : Procédures de Revlup 3...

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, infrarouge, interface), oreilles cybernétiques (amortisseur), ossature renforcée en plastique, réservoir d'air interne

Matériel : matraque électrique [allonge +1 ; 6E PA/2], PM Heckler & Koch MP-5 TX [SA/TR/TA ; 5P ; recul -3 ; chargeur de 20 coups ; interface], pistolet hypodermique [CC ; sédatif (Puissance 10) ; chargeur de 5 aiguilles ; interface], armure anti-émeute [6/9], radio

››› Variantes : magicien [M 4 ; GC Conjuration 4, GC Sorcellerie 4, Analyse astrale 3 ; Boule étourdissante, Barrière physique, Détection des ennemis, Eclair étourdissant]

Renseignement - Luthor Schulz

Contacts appropriés : banquiers suisses, espions, fixers d'envergure internationale (-1), trafiquants d'armes (-1)

Résultat (contact / recherche matricielle)

- **1/1** *« C'était un des directeurs de la Pan Europa Bank de Bâle. »*
- **2/3** *« Un type brillant. Il s'est retiré il y a un ou deux ans. »*
- **4/6** *« La Pan Europa Bank est au cœur d'un réseau de blanchiment d'argent, et c'est Schulz qui le gérait. »*
- **8/12** *« Je ne sais pas pourquoi le système n'a pas été démantelé, mais je sais pourquoi Schulz a disparu. Il a été enlevé par une équipe de pro. »*
- **10/-** *« Il est toujours en vie, placé dans une prison de Revlup. »*

Renseignement - Revlup Secure Solutions

Contacts appropriés : activistes politiques (+2), cadres d'une mégacorporation (-2)

Compétences appropriés : Corporations, Prisons

Résultat (contact ou compétence / recherche matricielle) :

- **1/1** *« C'est une société de service carcéral. »*
- **2/2** *« Ils se sont spécialisés dans les prisons offshore, en dehors de toutes les juridictions. Ces prisons sont dans le collimateur de pas mal d'organisations de défense des droits de l'homme. »*
- **3/4** *« La majeure partie de leurs prisons sont au pôle sud, sur des plateformes en mer ou sur le continent Antarctique. Tout est automatisé. »*
- **4/8** *« Beaucoup de mégacorporations, et quelques états leur confient les prisonniers les plus remuants, plutôt que d'avoir à gérer leurs propres prisons. »*

Renseignement - Le complexe C-8

Contacts appropriés : activistes politiques (-2), cadres de Revlup (+4)

Résultat (contact / recherche matricielle)

- **1/1** *« C'est une prison Revlup, dans l'océan Antarctique. »*
- **2/2** *« Elle se trouve là (où le MJ le décide). »*
- **3/4** *« La lettre C veut dire 'cryogénique' : tous les prisonniers sont congelés. »*
- **4/8** *« C'est une plateforme, avec tout un arsenal automatisé pour repousser les visiteurs indésirables. Mais il n'y a aucun personnel à bord. Juste les prisonniers. »*

Antivirus

Si les runners sont capturés par Revlup, ils pourront peut-être échapper à la détention cryogénique grâce à l'intervention de Knight Errant, qui est un client important pour la corporation.

Si Luthor Schulz est tué ou dans un état qui le rend incapable de fournir les informations dont les runners ont besoin, ils peuvent tenter de retrouver Laure Dubois, l'informaticienne qui a développé les procédures automatiques de la Pan Europa Bank en suivant les instructions de Schulz.

Durcir le ton

Avant de se lancer dans une opération risquée sur le complexe C-8, Canavis peut vouloir essayer de casser le système de la Pan Europa Bank. Dans ce but, les runners devraient travailler avec la spécialiste du sujet au sein des services de renseignement d'Ares Macrotechnology. Il s'agit d'Angela Sheen, alias Marcellus, de la SARS Corporation, une filiale d'Ares Matrix Services . Comme elle avait déjà tenté de le faire avec l'argent du trafiquant Philippo Gonzalez (cf. épisode 1), Sheen voudra dérober l'argent en s'associant ou bien avec Perkins et Windston, avec Laure Dubois, ou bien avec les runners. Dans ce dernier cas, les objectifs de la mission pourraient être éclipsés par la perspective de gagner assez d'argent pour partir en retraite.

Ramasser les morceaux

Les runners et Canavis doivent encore obtenir de Luthor Schulz (ou Laure Dubois) qu'il (ou elle) coopère en livrant les clefs du système de blanchiment d'argent de la Pan Europa Bank. Schulz ne peut cependant pas se montrer très difficile : il est entre leurs mains, et il est, pour le reste du monde, déjà mort.

Schulz peut détailler les procédures qu'il a mises en place. Elles reposent en fait sur une source qui blanchit l'intégralité des fonds qui sont versés sur une série de comptes, et alimente d'autres comptes pour fournir des fonds propres. Schulz révélera que ce système a été mis en place à la demande de cette source pour aider à l'achat d'armes sur le marché noir de tous les groupes armées d'envergure en Amérique du nord, quels que soient leurs objectifs : le groupe humain raciste Alamos 20 000, les pro-métahumains des Sons of Sauron et de la People Liberation Army d'Oakland, les catholiques extrémistes des Knights Of The Red Branch... Son interlocuteur était, à l'époque, un dénommé Robert Redwood. Celui qui est aujourd'hui l'acheter de Perkins et Windston.

Une fois cette information obtenue, Canavis voudra que les runners se rendent à Denver et profitent de la transaction pour capturer Redwood.

DENVER

La ville de Denver se situe en plein cœur des Montagnes Rocheuses. Le Traité de 2018 a fait de l'agglomération une « zone libre » . Le grand dragon Ghostwalker a pris le contrôle de la zone en 2061, en laissant aux pays signataires du traités le contrôle de leurs secteurs respectifs. Il y a actuellement quatre secteurs : CAS, Pueblo, Sioux et UCAS. Le centre-ville se trouve dans le secteur CAS, mais incluts deux enclaves sous autorité des UCAS et des Sioux.

Daniel Perkins se rend à Denver pour réceptionner les armes. Un avion cargo transporte les armes depuis Incheon en Corée, jusqu'à l'aéroport de Lowry dans le secteur CAS de Denver. Perkins appelle Robert Redwood à ce moment pour lui indiquer lequel des points de rendez-vous convenus à l'avance il choisit. En l'occurrence, il s'agit d'une grande blanchisserie industrielle, toujours dans le secteur CAS. Les armes sont chargées dans un camion et amenées au point de rendez-vous. L'échange se fait au milieu du va-et-vient des camions qui arrivent et repartent de la blanchisserie.

L'envers du décor

Redwood est venu avec les clients à qui il veut revendre les armes pour conclure les transactions directement. Il y a ainsi à la blanchisserie, dans une ambiance tendue, Wilson Crigger d'Alamos 20 0000 (humain), Darren Joslin des Sons of Sauron (ork), Katherine Holder et Jesse Franklin de la People Liberation Army de San Francisco (orks), Peter Askuwheteau de la Crying Masks Society algonquine (humain) et Alyson Overlock de la Rinelle ke'Tesrae-Brat'mal (elfe).

En plus des hommes de main présents, Redwood est protégé (et surveillé) par une garde du corps de la société Ellen Escort, Betty Lanmore.

Redwood compte pleinement sur le fait que les armes sont désormais difficiles à trouver sur le marché noir, et qu'il pourrait ne pas y avoir de nouvelles livraisons avant longtemps. Redwood, tout comme le patron d'Ellen Escort et Adam Grenhill (cf. épisode 1), œuvrent pour une organisation secrète de «patriotes» qui veut réunifier les États-unis (cette organisation anonyme est décrite dans le supplément Threats 2). L'approvisionnement en armes du marché noir leur permet de déstabiliser tous les pays d'Amérique du Nord.

Robert Redwood

C 4 A 4(6) R 4 F 3(5) Ch 5 I 4 L 5 V 5
E 3 Init 8 PI 1(2) MC 11/10 Pro 6

Avantages & défauts : Résistance à la magie (2)

Compétences actives : GC Armes à feu 4, GC Combat rapproché 3, GC Influence 4, Armes lourdes 3, Armurerie 3, Course 3, Explosifs 2, Esquive 3, Informatique 3, Natation 3, Navigation 2, Perception 4, Premiers soins 2, Survie 3, Véhicules aquatiques 3, Véhicules terrestres 3

Compétences de connaissance : Anglais N, Espagnol 3, Sioux 2, Affaires corporatistes 3, Affaires politiques nord-américaines 3, Armement 4, Implants 3, Ombres de Denver 5, Projets des Patriotes 2, Rues de Denver 4

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, infrarouge, interface), oreilles cybernétiques (amortisseur), substituts musculaires (2), réflexes câblés (1)

Matériel : pistolet automatique Ares Predator [SA ; 5P PA-1 ; chargeur de 15 coups ; interface], gilet pare-balles [6/4], comlink (6)

Betty Lanmore

C 4 A 3 R 6(8) F 3 Ch 4 I 5 L 4 V 6
E 5.05 M 5 Init 11(13) PI 1(3) MC 11/10 Pro 6

Compétences actives : GC Armes à feu 4, GC Furtivité 3, Analyse astrale 5, Armurerie 2, Combat à mains nues 5, Esquive 4, Étiquette 3, Guerre électronique 2, Informatique 2, Intimidation 4, Perception 5, Premiers soins 3, Recherche de données 2, Véhicules terrestres 4

Compétences de connaissance : Anglais N, Français 3, Japonais 2, Grande cuisine 2, Procédures de sécurité 5 (protection rapprochée +2), Règles protocolaires 3.

Pouvoirs : Perception astrale, Réflexes améliorés (2), Résistance aux sorts (2)

Implants : datajack, datalock, booster olfactif, orthoderme (3)

Matériel : gants électrochoc [5E PA/2], pistolet-mitrailleur Ares Executive Protector [SA/TR/TA ; 5P ; recul 0/-1 ; chargeurs de 30 coups ; interface] dissimulé dans une mallette, veste pare-balles et armure moulante [total 15/9], lunettes (anti-flash, infrarouge, interface), medikit (4)

Les acheteurs

C 3 A 3 R 3 F 3 Ch 5 I 4 L 4 V 5
E ~5 Init 7 PI 1 MC 11/10 Pro 4

Compétences actives : GC Armes à feu 4, GC Combat rapproché 3, GC Influence 4, Esquive 3, Explosifs 5, Filature 3, Infiltration 3, Informatique 3, Intimidation 5, Perception 4, Recherche de données 4, Véhicules terrestres 3

Compétences de connaissance : Anglais N, Affaires politiques 4, Marché noir 4, Procédures de police 3, Propagande 5...

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, interface d'arme, thermographie), oreilles cybernétiques (amortisseur)

Matériel : pistolet automatique calibre .45 [SA ; 5P PA-1 ; chargeur de 10 coups ; interface], gilet pare-balles [6/4], comlink (4)

»» **Variantes :** Darren Joslin, Katherine Holder et Jesse Franklin [ork ; C+3 F+2], Alyson Overlock [elfe ; R+1 Ch+2], Peter Askuwheteau [chaman initié ; E 6 M 5(6) ; Analyse astrale 4, GC Conjuration 5, GC Sorcellerie 4 ; Changeforme, Éclair de force, Invisibilité améliorée, Masque physique, Soins, ... ; aucun implant]

Les hommes de main

C 4(4-5) A 4 R 3 F 4 Ch 2 I 3 L 3 V 3
E ~4 Init 7 PI 1 MC 10/11 Pro 5

Compétences actives : GC Armes à feu 3, GC Combat rapproché 2, Esquive 3, Explosifs 3, Filature 2, Infiltration 3, Intimidation 3, Perception 4, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissance : Anglais N, Agenda politique 3, Armement 3, Rues de Denver 3...

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, interface d'arme, thermographie), oreilles cybernétiques (amortisseur), membres cybernétiques divers (compartiment) ou densité osseuse 1

Matériel : couteau [3P], pistolet-mitrailleur Uzi [TR ; 5P ; chargeurs de 24 coups ; interface] ou fusil d'assaut M-23 [SA/TR/TA ; 6P PA-1 ; recul -1 ; chargeur de 30 coups ; interface], gilet pare-balles [6/4], comlink (2)

»» **Variantes :** ork [C+3 F+2], elfe [R+1 Ch+2], hacker [GC Hacking 3, GC Électronique 4, comlinkCommlink (5), programme (4)], rigger [Véhicules aériens 3, Véhicules terrestres 4 ; interface de contrôle], mage [M 4 ; GC Conjuration 3, GC Sorcellerie 3 ; sorts au choix du MJ]

Antivirus

Les runners pourront cette fois encore être tirés d'affaire par Knight Errant. KE assure le service de police dans le secteur CAS de Denver, et Canavis pourra obtenir l'envoi d'une force d'intervention pour interpeler tout le monde à la blanchisserie. Au maître du jeu de choisir s'il veut envoyer les runners au poste de police avec le reste des personnes présentes, ou les mettre dans une situation où seuls eux pourront poursuivre Redwood et Lanmore.

Durcir le ton

Canavis peut demander aux runners d'aider à l'arrestation de tous les chefs terroristes présents à la transaction. Les runners devront alors trouver un plan qui les empêche de s'enfuir. Le maître du jeu peut également déplacer la blanchisserie dans un autre secteur. Hors du secteur CAS, Knight Errant ne peut pas intervenir officiellement. Les runners devront alors agir seuls.

Ramasser les morceaux

Les runners doivent capturer Robert Redwood et tenter de récupérer les fonds que lui, Perkins et Windston détiennent. Robert Redwood disparaîtra de la circulation. Il sera interrogé par les spécialistes de Knight Errant. Mais les renseignements qu'ils obtiendront pourraient ne jamais faire surface si les «Patriotes» disposent d'agents au sein même de KE.

CONCLUSION

Cette dernière opération va interrompre pour un certain temps l'approvisionnement en armes du marché noir à Denver. Pour fêter dignement ce succès, les runners sont invités par Canavis et Knight Errant Security Services à diner dans ce qui se fait de mieux comme restaurant à Detroit. Le maître du jeu peut profiter de cette occasion pour introduire les runners auprès de nouveaux contacts et d'envisager de futures missions contre les «Patriotes», à moins qu'il ne s'agisse de travailler pour leur compte.

La campagne «Les Blanchisseuses» est terminée.

KARMA

- Obtenir les documents privés de Daniel Perkins et Patricia Windston +1
- Obtenir les documents de Seal Defense +1
- Obtenir les documents d'Ares Arms +1
- Obtenir les documents d'EHAM +1
- Entrer dans la prison +1
- Sortir de la prison +1
- Entrer et sortir de la prison sans déclencher l'envoi d'une équipe d'intervention +1
- Libérer Luthor Schulz +1
- Aider à l'arrestation d'un des chefs terroristes à Denver +1
- Aider un chef terroriste à s'échapper (si le personnage a les mêmes convictions) +1
- Neutraliser Betty Lanmore +1
- Capturer Robert Redwood +1
- Tuer Robert Redwood -2

la grande farce yak

SR4

Par Namergon et Blade

L'EMBROUILLE

En bref (synopsis)

La Mafia (la famille Carniello) engage les runners pour faire un raid matriciel contre les fonds d'un clan yakuza : le Shigeda gumi.

En effet, des informateurs de la Famille ont découvert qu'un hacker dénommé Cube détenait un générateur de clef contenant tous les codes d'accès à un serveur privé du Shigeda gumi et a prévu de l'utiliser dans la programmation d'un worm conçu pour se répandre dans le nœud privé, collecter tous les fonds et les rediriger vers une série de comptes numérotés dans des banques suisses et des Iles Caïman. Cube agit pour le compte d'un anneau Seoulpa (Komun'go, mais les PJs ne le savent pas encore), car il n'a pas les ressources matérielles pour mener son projet seul (sans parler de la peur des représailles). Il a donc chargé le générateur et le code source de son worm dans un nœud privé de l'anneau Seoulpa et doit récupérer le worm prêt à l'emploi lors d'une des connexions à la Matrice de ce nœud privé (qui reste coupé du réseau le reste du temps), puis pirater le nœud privé yakuza pour y implanter son worm.

Le job des runners consiste en

1. Aller prendre le worm à Cube et s'arranger pour que celui-ci ne puisse pas agir avant la fin du raid.
2. Modifier le worm : remplacer les numéros de compte qui y sont inscrits par ceux fournis par la Famille.
3. Pénétrer le serveur des Yaks, et y activer le worm, tout s'en s'assurant que la sécurité des Yaks n'interrompra pas le processus en plantant le serveur.
4. Laisser des indices impliquant les Seoulpas.

Bien entendu, diverses complications viennent pimenter le travail des PJs : Cube se fait dessouder par les Yakuzas juste avant que les PJs ne puissent le contacter et, avec un peu de chance, les Seoulpas mettent cet assassinat sur le dos des PJs. La mort prématurée de Cube obligera les PJ à pirater le nœud fantôme des Seoulpas pour y prendre le worm, en utilisant les infos de connexion envoyées au commlink du défunt hacker. Tout ça en échappant aux Seoulpas et à une équipe de runners engagés par les Yakuzas.

ACTE I : IMPRÉVU

• Scène 1 : l'embauche

Un des contacts des PJs (de préférence un qui peut plausiblement être en cheville ou en dette avec la famille Carniello) leur propose une run « facile et bien payée ». Il tente vraiment de les convaincre (en fait, on peut imaginer que son avenir dépend de ses dons de persuasion…).

Il arrange une entrevue entre les PJs et un lieutenant de la famille Carniello. Ce lieutenant s'appelle Vito la Main (il a une chance pas possible au poker…), c'est un homme costaud du haut de son mètre 85 et de ses 95 kg, mais qui manque d'exercice, et s'empâte un peu. Il porte un costume Sleeping Tiger ainsi que les gants assortis. Il aime passer à tabac les mauvais payeurs dans cette tenue très mode… Sacré Vito.

Le rendez-vous a lieu dans un entrepôt de conditionnement de produits d'aquaculture, dont le propriétaire a « généreusement » prêté les clefs à Vito (l'est vraiment populaire, Vito). Il y fait frais, voire froid. La respiration de chacun s'y exprime sous forme d'un nuage de condensation. L'odeur fait presque regretter le doux fumet du diesel…

Vito est escorté d'une dizaine d'hommes visibles (MJ, ce mot est pour vous, à vous de définir l'invisible en fonction du besoin), dont deux toujours aux côtés de leur patron. Les autres font potiche un peu partout dans l'entrepôt, suivant le groupe au fur et à mesure de la discussion. En effet, Vito n'aime pas parler affaire assis, donc il marche tout le long de la discussion, comme s'il faisait la visite guidée de l'entrepôt aux PJs. Il se montre apparemment courtois voire familier avec eux, comme s'ils n'étaient plus des inconnus s'apprêtant à parler de choses carrément pas légales. Mais ce n'est qu'une façade : qu'un des PJ se montre trop familier avec lui, et il perdra tout sourire…

Il propose donc finalement, après avoir un peu cherché à cerner les PJs et leurs compétences, le job décrit dans le synopsis. Je vous laisse le soin de la façon dont il leur présentera. Le fait est qu'il ne cagne rien à la Matrice, donc il restera très verbeux et langue de bois. Faudrait pas qu'on lui fasse sentir ses lacunes, bien entendu…

Paie, etc.

Au choix du MJ, voire des PJs (si le MJ et/ou Vito sont de bon poil) :

- Une somme correspondant à 5 000 ¥ par PJ.
- Une paie alternative, à la limite préférée par la Famille, consisterait en un paiement en nature : armes, drogue, équipement en tout genre… Ce qui correspondrait à une paie de toujours 5 000 ¥ par PJ, mais pour l'acquisition de matériel volé et/ou d'occasion (-20% du prix indiqué dans SR4).

Si les PJs négocient dans le sens du poil, ils peuvent obtenir 20%, pas davantage. Vito a une patience toute limitée et lorsqu'il s'intéresse à votre pointure de chaussure, vous savez que vous approchez dangereusement de cette limite…

Vito fournit les infos suivantes :

- le nom et l'adresse de Cube
- le nom du Yakuza visé
- l'adresse du nœud privé du Yakuza

Il ignore avec quel anneau Seoulpa Cube travaille.

Parlons carac'

Les hommes de Vito ne sont pas des flèches, ni des commandos, mais ils sont fidèles et vigilants. Utilisez les caractéristiques du Groupe de sécurité corporatiste **(SR4, p. 277/SR4A, p. 283)**. Un d'entre eux est équipé d'un shotgun **(Remington 990, voir SR4, p. 311/ SR4A, p, 321)**. Si le groupe des PJs comprend un personnage magiquement actif, Vito peut être accompagné d'un mage : utilisez les caractéristiques du Lieutenant de la Sécurité **(SR4, p. 277/SR4A, p. 283)**.

Vito a les caractéristiques du Lieutenant des Halloweeners **(SR4, p. 277/SR4A, p, 283)** avec les différences suivantes : Combat à Mains Nues 4, Spécialisation Mafia au lieu de Rue pour Étiquette, Force 4, Ossature Renforcée (Plastique, +1 en Constitution, Dommages Physiques à Mains Nues), pas de griffes, pas de cocktails Molotov.

• Scène 2 : Touristville

L'appartement de Cube est dans Redmond. Les PJs connaissent l'adresse, obligeamment fournie par Vito mais, vu le type de quartier, ils ont besoin d'une connaissance du coin pour trouver l'endroit **(test de Compétence de connaissances appropriée, seuil 2)**. Le squat du hacker se situe à l'est de Touristville, la partie potable de Redmond (sécurité C, au lieu de E pour le reste), donc au bord des Barrens. Sur le territoire des Crimson Crusher.

Ce gang d'orks arborant des vêtements de cuir rouge sert de « comité de quartier » et protège les orks du secteur. Il faudra 50 « billets » par personne pour les convaincre de la bonne volonté des PJs. S'ils savent s'y prendre **(Etiquette (Rue), seuil 2)**, ils pourront même trouver plus rapidement le squat de Cube. Après tout, ce n'est qu'un norm…

Parlons carac'

Utilisez les caractéristiques des Membres du gang des Halloweeners et du Lieutenant des Halloweeners **(SR4, p. 277/SR4A, p, 283)** si les PJs sont assez stupides pour manquer de diplomatie ou s'il vous prend l'envie de pimenter la scène par une petite bagarre ou défi entre un des PJ et un membre du gang. Les gangers sont deux fois plus nombreux que les PJs et peuvent être encore plus nombreux très rapidement. Ceci dit, si les PJ sortent l'artillerie lourde, les Crimson Crusher préféreront fuir pour se venger plus tard que de se faire massacrer héroïquement…

• Scène 3 : Cube

Dites-le avec des mots

Quand les PJs arrivent, un groupe à la solde des yaks vient de « faire le ménage » : le hacker est mort, sa piaule est retournée.

Le squat est au sixième étage (ascenseur au fonctionnement aléatoire et à l'aspect peu engageant) d'un bâtiment ayant appartenu à une société d'informatique qui a fait faillite durant le crash 2.0. Ya une paie, quoi. Autant dire que l'état du bâtiment s'en ressent. Le squat lui-même est en trois parties.

Les deux plus petites sont la partie cuisine et la partie salle d'eau, toutes deux le résultat probable de journées de bricolage acharné et, pour ce qui est de la cuisine, d'une croyance en l'évolution naturelle de ce genre de pièce en jungle d'immondices et de vaisselle en plastique garnie de restes vieux de… mieux vaut ne pas y penser.

La troisième partie, qui a la même taille que les autres réunies, semble celle qui donne la meilleure idée de ce que fait Cube. Un lit de camp douteux occupe un coin de la pièce, les draps froissés défaits, à côté d'un placard métallique de caserne, portes tordues grandes ouvertes, semblant avoir vomi toute la garde-robe qu'il contenait (au vu du style et de l'odeur de celle-ci, on peut le comprendre) dans la pièce. En effet, la pièce semble avoir été redécorée à la grenade à concussion : même le coin où Cube devait travailler, un bureau de PDG maculé de traces de soudure et à moitié rongé par les termites (qui n'avaient probablement pas compris que le meuble était en plastique) est dévasté. Seuls quelques appareils, comme un lecteur de BTL, semblaient ne pas avoir cédé à la tentation de se jeter par terre.

Un commlink noirci par la fumée s'en dégageant encore ne semblait pas avoir apprécié de recevoir le contenu d'une soupe soj-noodles sur la tronche. Les feuillets de papier disséminés au sol non plus, d'ailleurs. Sans

doute avaient-ils voulu sauver la moquette à la couleur incertaine d'une tache disgracieuse en s'imbibant du liquide saumâtre… Le commlink semble encore connecté à son propriétaire. Cube, un bonhomme gras et sale, n'avait sans doute même pas senti la balle lui pulvériser la cage thoracique. Étonnant comme la balle avait réussi à se frayer un chemin dans une telle couche de graisse et de sueur. Les yeux du cadavre étaient révulsés et un filet de sang coulait encore des lèvres gercées sur la barbe de trois jours… En prenant son courage à deux mains et en humant l'air près du macchabée, on pouvait encore sentir l'odeur de la chair brûlée : balle explosive.

L'envers du décor

La description ci-dessus suppose un très bon résultat de la fouille de la planque de Cube. Contentez-vous d'une description succincte de la scène, sans parler de la balle explosive ni du commlink par exemple, puis attendez que les PJ vous disent s'ils fouillent la planque ou s'ils se contentent de votre description. Une fouille demande un test étendu de Perception **(intervalle : 1 minute)**. S'ils se mettent à plusieurs pour passer la planque au peigne fin et / ou chercher des indices concernant la mort de Cube, ses meurtriers et le worm, appliquez les règles sur les tests de travail en équipe **(SR4, p. 59, SR4A, p. 65)**.

Le nombre de succès indique les indices trouvés (chaque niveau de succès ajoute ses informations à celles du niveau d'avant) :

Nombre de Succès

- **0** Merde, l'est mort ! Putain, qu'il était gras !
- **3** Cube a été tué par un tir d'arme de poing. Il était sous BTL quand c'est arrivé, il a été facile à surprendre.
- **6** Ils étaient plusieurs pour faire un tel bazar si rapidement. Ils ont pas emporté son commlink, mais celui-ci a l'air HS (1).
- **9** Odeur et trou caractéristique d'un tir à balle explosive.
- **12** Une douille est retrouvée (2). Le dessous du socle du lecteur de BTL porte un symbole qui n'est pas d'origine (3).
- **15** Un des PJs trouve un bouton de manchette qui déteint avec le décor (probablement tombé pendant la fouille des yakuza) : un symbole est moulé sur le bouton (4).

(1) Le commlink du hacker est encore exploitable **(test de Hardware seuil 3 pour le pronostiquer)**. En effet, il contient deux messages cryptés : un datant d'environ une heure, l'autre de seulement quelques minutes avant l'arrivée des PJs. Les joueurs devront réussir un **test étendu de Hardware (8, 1 minute)** pour récupérer les données. Une complication peut entraîner la perte des données d'un des deux messages.

(2) Un examen de la douille par un PJ compétent **(test de Connaissances Balistiques ou Pistolets seuil 2)** peut révéler qu'il s'agit d'une balle de calibre PM ou Pistolet Léger. Une réussite critique indique que le PJ reconnaît un numéro de série ou une marque caractéristique d'un SCK Executive 2, un PM de marque japonaise (équivalent du Ceska Black Scorpion).

(3) **Un test d'Etiquette (Rue) seuil 4, d'Etiquette (Seoulpa) ou de Compétence de connaissances appropriée seuil 2** permet d'identifier le symbole comme celui de l'anneau Seoulpa Komun'go.

(4) **Un test d'Etiquette (Rue) seuil 4, d'Etiquette (Yakuza) ou de Compétence de connaissances appropriée seuil 2** permet d'identifier le symbole du bouton comme celui du Shigeda gumi.

Antivirus

Les PJs doivent tirer le maximum d'infos de l'appartement avant que les hommes de Komun'go n'arrivent. Ils disposent pour cela de cinq minutes. Passé ce délai, des hommes de l'anneau Komun'go commencent à investir le bâtiment. En effet, ils ont appris que des hommes de Shigeda avaient été aperçus près de la planque de Cube et ils viennent en espérant qu'il n'est pas trop tard. S'ils croisent les PJs, ils penseront qu'ils sont à la solde des Shigeda et qu'ils ont tué le hacker, ce qui impliquera une fusillade entre les Seoulpas et les PJs.

Les Seoulpas sont aussi nombreux que les PJs. Prenez les carac' de la Bande des Triades **(SR4, p. 277/SR4A, p. 283)**. Un d'entre eux est un Lieutenant si les PJs ont un Éveillé parmi eux. Les Seoulpas viennent à l'origine pour éviter que Cube ne tombe aux mains des Yakuzas ou ne soit tué par eux. Quand ils sauront qu'il est trop tard et si les PJs leur donnent du mal, ils ne pousseront pas trop leur chance et s'enfuiront, laissant cette manche aux runners.

ACTE 2 : THE SHOW MUST GO ON

• Scène 1 : vous avez un message…

Dites-le avec des mots

Voilà, la run devient assez classique : tout part en sucette ! Votre cible se fait déquiller avant que vous ayez pu lui extorquer la moindre information et vous vous retrouvez au milieu de plusieurs syndicats du crime pas contents après vous ou à cause de vous (du moins, ils pensent que c'est de votre faute).

Va pas falloir passer à côté des infos que vos maigres indices peuvent vous donner…

L'envers du décor

Les PJs ont normalement récupéré les données du commlink de Cube, ou ils l'ont au moins emporté avec eux. Les données consistent en deux « paquets », à priori

des messages d'après leur signature et leur emplacement dans la mémoire du commlink.

Chaque message est crypté et demande un **test étendu de Décryptage + Réponse (10, 30 minutes)** pour que son contenu soit décrypté. Le message le plus récent est également équipé d'une Bombe Matricielle 4 qui détruira le fichier si elle est déclenchée.

Les messages

Le message le plus récent vient d'un serveur distant qui se connecte à la Matrice à différents moments (un nœud fantôme). Le message contient l'adresse matricielle à laquelle vient de se connecter le nœud fantôme ainsi que l'heure du prochain message ; l'heure indiquée par le message correspond à quelques heures après que les runners décryptent le message. S'ils veulent accéder au nœud fantôme des Seoulpas, ils devront lire le prochain message que celui-ci enverra à cette heure au commlink de Cube.

Le plus vieux des deux messages est quant à lui une série de données sur une autre run que préparait Cube (et un spin-off, un !)…

Pendant ce temps

Pendant que le hacker du groupe fait mumuse avec le commlink de feu son bouddhaesque collègue, le reste du groupe peut faire le tour des popottes pour savoir dans quoi ils se sont fourrés. Les PJs peuvent se rencarder sur :

- Cube (mieux vaut tard que jamais).
- Ce qui se dit sur le meurtre de Cube (s'il se dit quoi que ce soit).
- L'anneau Seoulpa avec lequel fricotait Cube (s'ils ne l'ont pas encore découvert).
- Le symbole sous le lecteur de BTL (s'ils l'ont trouvé et qu'ils ne savent pas encore de quoi il s'agit).
- Le symbole sur le bouton de manchette laissé par un yakuza (s'ils l'ont trouvé et qu'ils ne savent pas encore de quoi il s'agit).
- Les Komun'go (s'ils ont découvert le symbole du lecteur de BTL et qu'ils savent à quoi il correspond).
- Le Shigeda-gumi (il serait temps).

Antivirus

>>> Si les PJs ont emporté le commlink avec eux en partant de chez Cube

Deux possibilités :

1. les PJ remettent en état le commlink pour pouvoir lire le message qu'il recevra. La réparation nécessite un **test étendu de Logique + Hardware (8, 1 heure)** pour que les PJs puissent obtenir le message grâce au commlink. Le hacker du groupe devra cependant hacker le commlink pour cela. Le commlink a, dans son état actuel, un indice 3. Le message est crypté comme le précédent.
2. les PJ récupèrent le commcode du commlink et ils interceptent le message et le redirigent vers le commlink du hacker du groupe. Obtenir le commcode du hacker requiert un **test étendu de Logique + Hardware (8, 10 minutes)**. Le PJ hacker devra ensuite utiliser ce commcode pour déterminer quel anonymizer Cube utilisait pour ses communications avec le nœud fantôme : il devra réussir un test étendu de **Logique + Recherches de Données (8, 1 minute)**. Le hacker devra hacker ce nœud, constitué d'un chokepoint d'indice 5 (avec CI orientées poutrage et hackers de sécurité en cas d'alerte) puis d'un nœud d'indice 3, sauf Système (4). Une fois ce nœud compromis, le hacker n'aura plus «qu'à» intercepter le trafic **(Hacking + Renifleur, le nombre de succès donne le seuil pour tout test destiné à repérer l'interception)**. Le message est crypté comme le précédent.

Une fois que les PJs ont récupéré l'adresse du nœud fantôme, passez à l'Acte 3. Si vous pensez que les PJs s'en sortent trop bien, ou simplement que vous avez le temps ou n'importe quelle excuse qui vous convient, faites se rencontrer les PJs et les runners envoyés sur leurs traces par les Yakuzas : allez à la Scène 2.

>>> Si les PJ ont eu la mauvaise idée de laisser le commlink sur place

Les PJ peuvent toujours retourner au squat du hacker pour tenter de le récupérer – mais les Seoulpas surveillent le squat (ils ont laissé le commlink comme appât). Réutilisez l'équipe de l'Acte 1, Scène 3. L'équipe a également un hacker à disposition.

Les Seoulpas ont également mis le nœud du commlink sous surveillance matricielle au cas où des messages arriveraient. Un test de Perception matricielle réussit permet de repérer cette surveillance. Il s'agit d'un Agent chargé par un hacker seoulpa d'intercepter le message en provenance du nœud fantôme.

L'agent est d'indice 4 et chargé avec : Armure, Édition, Furtivité, Renifleur. S'il est attaqué avant d'avoir intercepté le message, il envoie un appel à l'aide au hacker seoulpa.

• Scène 2 : on pense à vous

Les Yakuzas ont remonté la piste du générateur de clefs cryptographiques manquante jusqu'au hacker, mais n'ont pu le trouver dans son appartement. Les informateurs du Yakuza ont alerté leur chef de l'arrivée des PJs à l'appartement et les chefs ont envoyé des runners à leurs trousses sur l'hypothèse que les PJs pourront les mener au générateur de clefs. Les PJs doivent éviter les runners à la solde des Yaks tout en trouvant comment découvrir quand le nœud fantôme va se rouvrir la prochaine fois.

Organisez une rencontre entre les PJs et le groupe de

runners engagé pour retrouver les PJs. Les circonstances de la rencontre devraient toutefois permettre aux PJs de s'en tirer relativement facilement, en fuyant ou, s'ils sont doués (ou chanceux), en faisant fuir les runners, qui préféreront se replier en cas de problème, quitte à renouveler leur action plus tard.

Parlons carac'

Afin de proposer à vos PJs une opposition intéressante et adaptée, tout en limitant votre travail, vous pouvez former une équipe à partir des archétypes Anywhere disponibles sur le Cyber-Espace des Shadowforums.

ACTE 3 : LA CLEF DES CHAMPS

• Scène 1 : le sésame

Une fois que les PJs apprennent l'heure de la prochaine apparition du nœud fantôme et sa localisation matricielle, un hacker PJ doit pénétrer le système et passer ses défenses pour récupérer le worm dans sa cachette. Entre temps, les autres PJs doivent s'occuper des Seoulpas, qui ont remonté la piste des runners jusqu'à leur planque et ont envoyé une équipe pour les capturer. Les Seoulpas ignorent que les PJs sont si avancés dans leur mission, sinon la mission de capture deviendrait une mission d'exécution. Si jamais le hacker du groupe des PJ se fait pister, l'équipe Seoulpa recevra des instructions dans ce sens.

Les Seoulpas

Les Seoulpas disposent d'un van depuis lequel un rigger coordonne les infos via des drones de surveillance (2 MCT Fly-Spy) et un drone de soutien (GM-Nissan Doberman avec Mossberg AM-CMDT) qui couvrira l'éventuelle fuite des Yakuzas. Le rigger sert de chauffeur pour ce van également, et est escorté d'un soldat.

Les autres viennent en vans (GMC Bulldog Step-Van) et avec une Mercury Comet **(voir SR4, p. 345/SR4A, p. 351)**. Le nombre d'hommes de ce groupe est supérieur à celui des PJs de 2. Leur but n'est pas de tuer les PJs, mais de les capturer pour les interroger. Bien sûr, il suffit souvent d'une seule personne pour obtenir les infos désirées… Les Seoulpas sont des gens violents qui ne font pas dans la dentelle. Les PJs doivent être poussés à fuir leur planque en catastrophe.

Dans le groupe de soldats, deux sont des vétérans, dont un adepte et un magicien.

Le nœud fantôme

Ce système appartient à l'anneau Seoulpa Komun'go.

Il se matérialise comme un grand dragon oriental bleuté ondulant dans la GTL de Seattle, apparaissant et disparaissant après quelques minutes dans le « ciel » de la Matrice.

Tenter une connexion au serveur se traduit par le fait de se jeter dans la gueule du dragon. Après un long couloir chaud et humide, le visiteur débouche dans un décor de jungle, à la lisière d'une immense clairière abritant un temple comme ceux de Thaïlande. Le sol est dallé à perte de vue, des statues représentant Bouddha ou diverses créatures de la mythologie asiatique y sont disposées de façon très ordonnée.

Au centre, une tour de pierre. C'est là que le hacker doit entrer.

Le temple : chokepoint

Réponse 5 **Signal *** **Système 5** **Firewall 5**

Ce nœud est le sas de sécurité du nœud fantôme du Seoulpa. Il contrôle les accès depuis et vers le nœud fantôme ainsi que le trafic de données.

Programmes : Analyse 5 (pour surveiller l'activité), Cryptage 5 (par mesure de sécurité, le nœud et ses connexions sont cryptées), Filtre de réalité 5 (un obstacle sur la route des hackers et une touche de style)

CI de Contrôle 5 chargée avec Analyse, Catalogue, Exploitation, Pistage

Cette CI vérifie la signature de tous les utilisateurs et déclenche une alerte au moindre problème. Elle prend la forme de chauve-souris : une nuée lors d'un Pistage, un ou deux individus (plus discrets) pour les autres programmes.

CI d'Intervention 5 chargée avec Analyse, Armure, Attaque, Black Hammer, Medic.

Cette CI est chargée de contrer les intrus belliqueux et/ou lourdement armés. Elle attaque l'intrus jusqu'à son plantage, voire pire. Elle prend la forme d'une créature mythique représentée sous forme de statues dans le temple, genre gargouille.

En cas d'alerte active : si le chokepoint identifie clairement une intrusion et/ou qu'une CI est plantée, un hacker de sécurité est envoyé pour localiser l'intrus physiquement si ce n'est déjà fait ou le retenir pendant que la CI de Contrôle le piste, planter son persona, ou empêcher l'intrus d'agir le temps que le système reboote (test étendu de Système + Réponse (10, 1 Tour de Combat)). Le persona du hacker de sécurité se présente sous la forme d'un moine guerrier, d'un guerrier en tenue de combat traditionnelle thaïlandaise voire d'un artiste martial tout droit sorti de Mortal Kombat : en clair, lâchez-vous !

La tour :

Réponse 4 **Signal *** **Système 5** **Firewall 4**

C'est ce nœud qui renferme le générateur de clef que Cube comptait utiliser. En fait, Cube n'avait que l'algorithme de création de la clef servant de sésame dans le système yakuza, la « tour » génère la clef à partir de cet algorithme. Le nœud est un serveur servant de base de données et abritant les programmes permettant à l'anneau seoulpa de falsifier toutes sortes de documents électroniques, dont les SIN. Toutes les données sensibles, dont la clef, sont cryptées et ont une bombe matricielle qui leur est attaché. La « tour » est régulièrement connectée en connexion câblée à un nœud de backup. Il faut brancher physiquement l'appareil de backup au serveur de la « tour » pour que la connexion puisse se faire.

Programmes : Bombe Matricielle 5, Catalogue 5, Commande 5, Cryptage / Décryptage 5, Édition 5

CI de Contrôle 5 (cf. ci-dessus, il s'agit du même modèle de CI).

En cas d'alerte active : en cas de compromission avérée, le système s'éteint, c'est aussi simple que ça.

• Scène 2 : Le Jackpot

Une fois le worm récupéré, le hacker PJ doit se dépêcher de l'utiliser avant que les Seoulpas n'exterminent les PJs ou ne les vendent aux Yakuzas et que ces derniers ne mettent leur magot en sécurité. Le tout peut se faire pendant que les PJs sont poursuivis, par les runners engagés par les Yakuzas, ou par l'anneau Seoulpa, ou les deux…

Système yakuza

Le serveur se présente comme une propriété traditionnelle japonaise. Villa en bois et papier de riz, servants et servantes humbles, la tête toujours baissée, en tenue traditionnelle. Jardin zen, prières shinto, la totale. Le jardin entourant la villa est un dédale qui représente le choke point défendant le nœud principal (la villa proprement dite) abritant les données de valeur du Shigeda-gumi. Le hacker doit traverser le jardin jusqu'au bassin aux carpes de l'autre côté de la demeure.

Nœud extérieur : le chokepoint

Réponse 5 **Signal *** **Système 5** **Firewall 6**

Ce nœud est filtre les accès depuis et vers le nœud principal ainsi que le trafic de données.

Programmes : Analyse 5 (pour surveiller l'activité) Cryptage 5 (par mesure de sécurité, le nœud et ses connexions sont cryptées) Filtre de réalité 5 (un obstacle sur la route des hackers et une touche de style)

CI de Contrôle 5 chargée avec Analyse, Armure, Attaque, Medic, Pistage

Cette CI vérifie la signature de tous les utilisateurs et déclenche une alerte au moindre problème. Elle se présente sous la forme d'un samouraï en armure portant les deux sabres traditionnels et acompagné d'un jeune apprenti. Ce dernier représente l'utilisation des programmes Armure, Medic et Pistage (l'apprenti s'interpose, soigne et court porter des messages).

CI d'Intervention 5 chargée avec Analyse, Armure, Black Hammer, Furtivité, Medic.

Cette CI est chargée de contrer les intrus belliqueux et/ou lourdement armés. Elle attaque l'intrus jusqu'à son plantage, voire pire. Elle prend la forme d'un ninja qui surgira de nulle part pour porter le coup fatal.

En cas d'alerte active : si le chokepoint identifie clairement une intrusion et/ou qu'une CI est plantée, un hacker de sécurité est envoyé pour localiser l'intrus physiquement si ce n'est déjà fait ou le retenir pendant que la CI de Contrôle le piste, planter son persona, ou empêcher l'intrus d'agir le temps que le système reboote (test étendu de Système + Réponse (10, 1 Tour de Combat)). Le persona du hacker de sécurité se présente sous la forme d'un moine shinto.

Nœud principal

En termes de métaphore matricielle, le hacker doit en fait verser des leurres de carpes dans le bassin des carpes de la propriété, avant de lever l'écluse en bois du bassin, faisant partir du même coup les carpes dans la rivière. En termes de jeu, le hacker doit se connecter en tant qu'admin et charger et d'exécuter le worm dans le système : le hacker doit effectuer un test étendu de Hacking + Edit (10, 1 Tour de Combat). Une fois le seuil atteint, le worm est actif et, à la fin Tour de Combat suivant, il a fini son travail.

Réponse 4 **Signal *** **Système 5** **Firewall 4**
Programmes : bombe Matricielle 5, Catalogue 5, Commande 5, Cryptage / Décryptage 5, Édition 5

CI de Contrôle 5 (cf. ci-dessus, il s'agit du même modèle de CI.

En cas d'alerte active : En cas de compromission avérée, le système s'éteint (test étendu de Système + Réponse (10, 1 Tour de Combat)), c'est aussi simple que ça.

Conclusion

Si tout se passe bien, les PJs reçoivent le paiement promis, moins les éventuelles avances déjà perçues.

Bien sûr, ils ont intérêt à jouer profil bas vis-à-vis du Shigeda-gumi et de Komun'go pendant un bon moment…

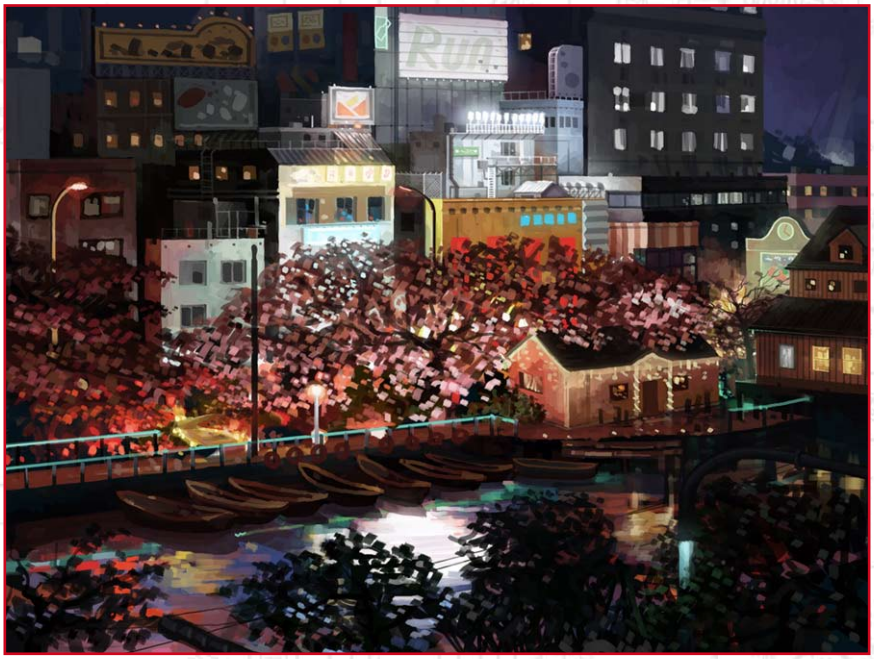
Si les Shigeda ont remonté la piste jusqu'aux PJs, le rendez-vous du paiement pourrait avoir du piquant…

KARMA

Danger 1

Objectifs :

- Récupérer la clef +1
- Vider les comptes du Yakuza +1
- Le Yakuza n'a pas d'indice sur les employeurs des PJs +1



Par JoKeR

Seattle : les Nazis Urbains sont Fous (S.N.U.F)

Ce scénar est un one shot avec des personnages pré-tirés. Les joueurs vont interpréter les membres d'un petit gang des barrens de Puyallup. Pas question ici de super gangers des Ancients ou des Spikes, mais juste d'ados désœuvrés et violents, élevés à la loi du plus fort et du soutien entre « frangins ». Ici celui qui a un peu de câblage est une terreur, et ne parlons pas de qui affiche un Predator... L'idée est de dépayser les joueurs dans Seattle, de leur montrer une vision plus sombre et dure et de leur faire jouer autre chose que des runners surentraînés. Le scénar veut aussi placer les joueurs face à des choix moraux pas forcément faciles à trancher. Enfin, dans la mesure où il s'agit de personnages pré-tirés, les joueurs sont poussés à un roleplay différent de leurs habitudes et surtout tout le monde peut agir et réagir sans penser au devenir de la campagne.

Je vais commencer par présenter la situation puis le synopsis. Ensuite suivront les PJs et leurs caractéristiques, avant de détailler le scénario en lui-même. Les caracs des PNJs seront décrites en pools de dés. Personnellement j'utilise peu les règles, donc je décris les situations : libre à vous d'y rajouter des jets. La possession de *Seattle 2060*, de *Capitale des Ombres*, de *Seattle 2072* ou une bonne connaissance de la ville en 2070 seront un plus non négligeable pour l'ambiance et certains noms.

Seattle, septembre 2070 : la campagne électorale bat son plein et tout les seattlites en suivent avec attention les nombreux rebondissements. Même dans les barrens, parmi les SINless, on s'en soucie : le policlub Humanis fait le fier avec son candidat en tête. Alors, aux frontières entre districts, ça barde plusieurs fois par semaine, laissant imaginer ce que l'élection de Brakhaven pourrait engendrer comme émeutes. Le gang des Morningstar a son territoire au nord de Puyallup, à quelques blocs de la 470 qui sépare le barrens d'Auburn, où les tensions raciales sont à leur comble. C'est là que nous rencontrons les PJs, membre de ce gang communautaire dont l'immense territoire s'étend à tout un pâté de maisons.

Bart, aka Thunder

Bart est un ork de 14 ans imposant, tout en muscles. Frère aîné d'une nombreuse fratrie dont deux ont survécu à leurs parents, Hugo et Kalsha, c'est le bras droit du chef des Morningstar, un combattant réputé dans son coin de barrens. Il faut dire qu'il a réussi à se faire implanter un peu de cyber et à se payer un Roomsweper interfacé, ce qui fait de lui une terreur. Et il n'a pas atteint ce rang en étant tendre. Il est violent, fier et colérique. Mais aussi plus futé que la moyenne. Il est particulièrement remonté contre Humanis et les humains en général qui veulent réduire sa race en esclavage.

Hugo, aka «La Gouaille»

Hugo est le petit demi-frère de Thunder, son aîné de huit mois. Mais leur ressemblance s'arrête aux yeux : Hugo est gros et calme, baratineur devant l'éternel. Sous la protection de son frère il conduit l'essentiel du business du gang : le deal de BTL de mauvaise qualité que lui fournissent les Chulos. Son souhait le plus cher est d'arriver à se sortir des barrens. Parce que même quand un gros bras comme Thunder vous couvre, être gros, incapable de se défendre la plupart du temps et homosexuel n'est pas une partie de plaisir dans cette partie de la ville.

Ed, aka « Smarty »

Smarty est un ork petit gabarit, nerveux et plutôt moche. Il ne fait pas réellement partie du gang, étant le larbin du «mécano» du coin. Mais il aime bien traîner avec les «vrais» et il a le défaut de ne pas savoir fermer sa bouche. Et dans certain cas c'est bien d'avoir un «gros» pour couvrir ses arrières. Pourquoi les autres le supportent ? 1/ il est toujours bon d'avoir un souffre-douleur 2/ surtout quand ce souffre-douleur, en plus d'être un bricoleur qui sait se montrer utile, possède et sait conduire un van qui contient tout le crew...

Marta, aka « Gut's Reaper », aka GR

Marta est une trolle sexy selon les amateurs, mais elle ne le sait pas et manque de confiance en elle, ce qu'elle compense par un comportement assez garçon manqué. Même si elle parle peu et semble souvent distraite, elle est loin d'être stupide. Et elle aussi guette son ticket sans trop y croire, étant poursuivie par la poisse depuis sa naissance. Alors elle essaie de profiter de la vie au jours le jour et prend particulièrement plaisir dans une bonne baston. Son feeling avec les bêtes est parfois bien pratique et elle quitte rarement ses deux molosses qu'elle appelle «toutous».

Il y a deux jours les Morningstar et d'autres gangs sont allés ratisser le sud d'Auburn, vandalisant tout ce qui pouvait avoir l'air pro-humanis : les humains et leurs possessions. Alors ce soir, c'est relâche. Sauf que

Bart, aka Thunder

Bart est un ork de 14 ans imposant, tout en muscles. Frère aîné d'une nombreuse fratrie dont deux ont survécu à leurs parents, Hugo et Kalsha, c'est le bras droit du chef des Morningstar, un combattant réputé dans son coin de barrens. Il faut dire qu'il a réussi à se faire implanter un peu de cyber et à se payer un Roomsweper interfacé, ce qui fait de lui une terreur. Et il n'a pas atteint ce rang en étant tendre. Il est violent, fier et colérique. Mais aussi plus futé que la moyenne. Il est particulièrement remonté contre Humanis et les humains en général qui veulent réduire sa race en esclavage.

C 6(7) A 4(5) R 3 F 5(6) Ch 3 I 3 L 3 V 3
E 4,5 Edge 3 Init 6 PI 1 MC 10/11

Traits : Poussée d'adrénaline, Territoire (son bloc), Ecole de la rue (déjà pris en compte) / vindicatif, préjugés graves (3) envers les humains

Compétences :
Pistolets : 2 => 7 + interface : 9
Combat à mains nues : 2 => 7
Armes contondantes (massue) : 3(5) => 8(10)
Esquive : 2 => 5
Course : 2 => 7
Gymnastique : 1 => 6
Escalade : 1 => 7
Perception : 2 => 5
Survie (urbaine) : 1(3) => 4(6)
Orientation (urbaine) : 1(3) => 4(6)
Infiltration (urbaine) : 1(3) => 6(8)
Etiquette (les barrens) : 2(4) => 5(7)
Leadership : 2 => (5)
Intimidation (physique) : 2(4) => 5(7)

Connaissances et langages :
Puyallup : 3 => 6
Gangs de Seattle (Puyallup) : 3 (5) => 6(8)
Bars de Redmond : 2 => 5
Goblin Rock : 2 => 5
Urban Brawl : 2 => 5
Réseaux de contrebande à Seattle : 1 => 4
Underground ork : 2 => 5
Américain (argot gangsta) : N/E
Or'zet : 2 => 5

Contacts:

Gang des Morningstar : L5/C4. Thunder est le meilleur combattant du gang, un des «vieux» et jouit d'un véritable prestige, qui dépasse parfois les limites de son gang

«Loco», Street Doc : L2/C2. C'est un junkie qui a fait, dans une autre vie, des études de médecine jamais validées, mais il vaut toujours mieux se faire recoudre ses plaies (même par lui) plutôt que de les laisser à l'air libre.

«Sammy», barman : 5/3. Sammy est le grand frère d'adoption de Thunder. C'est lui qui lui a enseigné la vie et lui a laissé sa place dans le gang quand il a eu l'opportunité d'ouvrir un bar minable dans la partie la plus «équipée» des barrens.

Jobar, ganger de l'underground ork : L2/C2. Lui est un vrai dur, d'au moins 17 ans. Il embauche Thunder pour des «commissions», ce qui permet à l'ork d'arrondir ses fins de mois. Et de temps en temps il le rencarde pour un cassage de doigts pour la mafia.

Équipement : Massue cloutée (+1 d'allonge / 5P), Gants renforcés (4E), Remington Roomsweeper (SA, 8 munitions normales 5P, AP-1 et 8 balles fléchettes 7P(f) PA+2), interface externe et holster, Lunettes (smartlink et anti-flash), Gilet pare-balle (4/2), 23 nuyens

Cyberware : substituts musculaires 1 et armure dermale 1

Hugo, aka «La Gouaille»

Hugo est le petit demi-frère de Thunder, son aîné de huit mois. Mais leur ressemblance s'arrête aux yeux : Hugo est gros et calme, baratineur devant l'éternel. Sous la protection de son frère il conduit l'essentiel du business du gang : le deal de BTL de mauvaise qualité que lui fournissent les Chulos. Son souhait le plus cher est d'arriver à se sortir des barrens. Parce que même quand un gros bras comme Thunder vous couvre, être gros, incapable de se défendre la plupart du temps et homosexuel n'est pas une partie de plaisir dans cette partie de la ville.

C 8(9) A 2 R 3 F 4 Ch 4 I 3 L 3 Vol 3
E 5,3 Edge 2 Init 6 PI 1 MC 10/12

Traits : 1ère impression, École de la rue (déjà pris en compte) / Incompétent (Combat à mains nues), dépendance légère aux BTL

Compétences :
Pistolets (revolver) : 2(4) => 4(6)
Esquive : 2 => 5
Course : 1 => 3
Perception : 2 => 5
Survie (urbaine) : 1(3) => 4(6)
Orientation (urbaine) : 1(3) => 4(6)
Infiltration (urbaine) : 1(3) => 3(5)
Etiquette (les barrens) : 3(5) => 7(9)
Leadership (persuasion) : 1(3) => 5(6)
Escroquerie (baratin) : 3(5) => 7(9)
Négociations (marchandage) : 2(4) => 6(8)

Connaissances et langages :
Puyallup : 3 => 6
Gangs de Seattle (Puyallup) : 2(4) => 5(7)
Bars gays du sud de Seattle : 2 => 5
Goblin Rock : 2 => 5
Réseaux de BTL à Seattle : 2 => 5
Américain (argot gangsta) : N/E
Or'zet : 2 => 5
Espagnol : 2 => 5
Chinois : 1 => 4

Contacts:

Gang des Morningstar : L3/C4. Si le gang accepte un gros lard comme La Gouaille, c'est uniquement parce qu'il rapporte des sous et surtout parce que Thunder le protège et l'impose. Lui comme les autres savent qu'il n'attend qu'une chose : une opportunité pour se casser.

«Slide», chulos fournisseur de BTL : L2/C3. Slide est un des lieutenants chulos, il gère un des stocks de BTL. Il n'aime pas Thunder et appelle La Gouaille «sa petite tapette».

Papa Angelo, prêtre barman : 3/3. «Papa» est une curiosité du coin, un prêtre qui officie de temps à autre, n'importe quel jours de la semaine et a toujours un peu de vin de messe pour ses «ouailles». Son vrai fond de bizness c'est l'information, son «église» étant territoire neutre (avoir un fusil à pompe automatique interfacé et quatre chiens hargneux, ça aide). C'est lui qui a formé La Gouaille aux techniques de baratin de base.

Purple, reality hacker : L4/C2. Cet ork «fluo chrome» fêtard est un pote et amant occasionnel de La Gouaille. Mais ils se disputent trop facilement pour que ça devienne sérieux.

Équipement : Ruger Super Warhawk (6P PA-2) 6 munitions (sert surtout pour épater et être laissé tranquille), Manteau renforcé de piètre qualité (4/2), 10 puces BTL, Fringues «correctes»

Cyberware : Datajack, module simsens (mode chaud), armure dermale 1

Ed, aka « Smarty »

Smarty est un ork petit gabarit, nerveux et plutôt moche. Il ne fait pas réellement partie du gang, étant le larbin du «mécano» du coin. Mais il aime bien traîner avec les «vrais» et il a le défaut de ne pas savoir fermer sa bouche. Et dans certain cas c'est bien d'avoir un «gros» pour couvrir ses arrières. Pourquoi les autres le supportent ? 1/ il est toujours bon d'avoir un souffre-douleur 2/ surtout quand ce souffre-douleur, en plus d'être un bricoleur qui sait se montrer utile, possède et sait conduire un van qui contient tout le crew...

C 5 A 4 R 4 For 3 Ch 1 I 4 Log 3 Vol 2
E 5,9 Edge 3 Init 8 PI 1 MC 9/11

Traits : École de la rue, Bricoleur / Sensible à la douleur, Vantard

Compétences :
Pistolets (semi-automatiques) : 1(3) => 5(7) +1 laser : 6(8)
Combat à mains nue : 1 => 5
Esquive : 2 => 6
Course : 2 => 6
Escalade : 2 => 5
Gymnastique : 1 => 5
Perception (visuelle): 2(4) => 6(8)
Survie (urbaine) : 2(4) => 6(8)
Orientation (urbaine) : 2(4) => 6(8)
Infiltration (urbaine) : 2(4) => 6(8)
Etiquette (les barrens) : 1(3) => 2(4)
Véhicules terrestres (à roues) : 3(5) => 7(9)
Serrurerie : 2 => 6
Hardware (maglock) : 2(4) => 5(7)
Informatique : 2 => 5

Connaissances et langages :
Puyallup : 4 => 8
Gangs de Seattle (Puyallup) : 1(3) => 5(7)
Territoires de gangs à Puyallup : 3 => 7
Seattle (sud): 1(3) =>5(7)
Raves Sud Seattle : 3 => 7
Trideo SF : 2 => 6
Electro : 2 => 6
Jeux matriciels : 3 => 7
Américain (argot gangsta) : N/E
Or'zet : 2 => 5
Espagnol : 2 => 5

Contacts:

Gang des Morningstar : L2/C4. Smarty est pratique pour ouvrir une voiture ou autre. Mais il tape sur les nerfs. Et il est frustrant : on peut pas le taper sinon il boude et il laisse pas monter dans le van... rabat-joie.

Mike, mécano / brocanteur / teneur de casse / ... : L3/C3. Mike est l'oncle de Smarty, un alcoolique notoire qui le bat de temps a autre. Mais il lui a appris le métier et lui offre un toit mieux entretenu que la plupart, alors l'ado ne se plaint pas.

Smiley, Cereal Killer : 3/2. Ils se connaissent surtout matriciellement et forment une excellente team pour les FPS. Et de temps à autre ils se rendent un service, Smiley étant un hacker novice tout à fait acceptable.

Équipement : Fichetti 600 (SA 4P, 30 munitions, 1 recul compensé, visée laser), Gilet pare-balles (4/2), Kit hardware, GPS, Autocrocheteur 2, Séquenceur 1, Pinces coupantes, Ciseaux, Mini poste de soudure, Kit mécanique, GMC Bulldog d'occasion.

Cyberware : Datajack

Marta, aka «Gut's Reaper», aka GR

Marta est une trolle sexy selon les amateurs, mais elle ne le sait pas et manque de confiance en elle, ce qu'elle compense par un comportement assez garçon manqué. Même si elle parle peu et semble souvent distraite, elle est loin d'être stupide. Et elle aussi guette son ticket sans trop y croire, étant poursuivie par la poisse depuis sa naissance. Alors elle essaie de profiter de la vie au jours le jour et prend particulièrement plaisir dans une bonne baston. Son feeling avec les bêtes est parfois bien pratique et elle quitte rarement ses deux molosses qu'elle appelle «toutous».

C 7 A 3 R 3 F 8 Ch 2 I 2 L 3 V 3
E 5,7 Edge 2 Init 5 PI 1 MC 10/12

Traits : Dur à cuire, Affinité avec les animaux, Ecole de la rue (déjà pris en compte) / Malchanceuse

Compétences :
Armes de jets : 2 => 5
Combat à mains nues (armes cyber-imp.) : 3(5) => 6(8)
Esquive : 2 => 5
Course : 1 => 4
Gymnastique : 1 => 4
Escalade : 1 => 9
Perception : 1 => 3
Survie (urbaine) : 1(3) => 4(6)
Orientation (urbaine) : 1(3) => 3(5)
Infiltration (urbaine) : 1(3) => 4(6)
Etiquette (les barrens) : 2(4) => 4(6)
Intimidation (physique) : 2(4) => 4(6)
1ers soins (blessures de combat) : 1(3) => 4(6)
Dressage : 1 =>3

Connaissances et langages :
Puyallup : 3 => 5
Gangs de Seattle (Puyallup) : 2(4) => 4(6)
Goblin Rock : 2 => 4
Urban Brawl : 2 => 4
Arts martiaux : 1 => 3
Combats clandestins à Seattle : 2 => 4
Américain (argot gangsta) : N/E
Or'zet : 1=> 3

Contacts :

Gang des Morningstar : L4/C4. Marta a beaucoup d'avantages pour être populaire : elle ne menace pas le chef, elle est plus balaise que les autres (même que les deux autres trolls) et elle fait office d'infirmière.

« Weevil », membre des Spikes : L3/C2 Pour Marta, Weevil est son copain, dont elle est amoureuse même si elle ne l'avouera jamais (jeunesse, jeunesse...). Pour lui, elle est une de ses régulières. Mais si elle continue comme ça, il pourrait lui proposer de rejoindre le gang ou un gang plus proche.

Mickey O'Banon, soldato : 2/3. Mickey est un collecteur de dettes dans Puyallup et Auburn et il embauche Marta comme muscle supplémentaire de temps à autre.

Équipement : Gants renforcés (allonge +1 6E), Gilet pare balles (4/2), 3 couteaux de lancer (6P), Medikit 2

Cyberware : lames de poings rétractables (allonge +1 7P)

la petite sœur de Thunder et La Gouaille a la mauvaise idée de sortir avec un type des Chulos, le gang de latinos dominant du coin, un humain qui plus est. Et ce gars-là l'emmène à une rave à Auburn, où ils finissent bien entendu par se retrouver sur un matelas qui ne mérite presque pas son nom. Là où les choses se gâtent c'est quand Frank Heller, a.k.a Bastard, chef sadique d'un gang anti-métahumain affilié aux Night Hunter, se ramène, égorge le Chulos et embarque la sœur pour faire un BTL snuff movie avec elle. Car c'est ça le gagne-pain de ses « Reals » : des BTL SM sur des orks des barrens, cette « vermine ». Quand les PJs arrivent sur les lieux, Frank est déjà parti avec leur frangine, laissant un lien pour télécharger une BTL où il torture une ork et la viole avant de la tuer, puis on passe à la scène où il capture la sœur avec écrit en gros : « incoming ». D'une manière ou d'une autre il faut trouver que ce sont des Night Hunter qui ont fait le coup, et qu'ils ont une fête dans un de leurs bars du district.

Le souci c'est que les Hunter sont un rassemblement disparate de groupuscules racistes plus ou moins violents mais qu'ils sont ici sur leur territoire et jouent dans la catégorie au-dessus de celle des PJs. Au bar en question ils sont une trentaine : aux PJs de se débrouiller pour en chopper un et lui arracher les infos menant à la famille de Heller, voire obtenir son numéro. Il vit avec sa grand-mère et son petit frère dans une maison d'un quartier ouvrier de zone C. Ils arrivent à contacter le ravisseur qui leur montre ce qu'il est en train de faire à leur sœur. Il refuse de céder à tout chantage, d'autant plus que si les PJs kidnappent le frère pour faire pression, ils auront une surprise. Le jeune Kyle Heller est en effet un membre de l'ORC assez connu et son enlèvement par des orks provoque une levée de bouclier favorable à Brakhaven. Si les PJs n'arrivent pas à s'entendre sur un échange avec Heller, les images montrées par ce-dernier peuvent permettre de le localiser. Tout cela finit dans une usine désaffectée au sud du district. Les balles et les coups pleuvront, et comme c'est le final, il y a des chances qu'un perso y passe, voir tous s'ils gèrent mal (mais c'est pas prévu pour).

Au final les joueurs auront peut-être sauvé leur sœur, mais il est fort probable que leurs actes jouent beaucoup dans l'élection du nouveau gouverneur. Sans parler des blessures, des contacts fâchés... Si vos joueurs en ressortent avec un goût amer, c'est que c'est réussi.

1/ Hey ! ta sœur s'est cassée avec un Chulos !

Fin de journée, les quatre gangers prennent une soybière à l'abri de la pluie sous un auvent de tôle rouillée. Thunder et GR ont encore quelques blessures superficielles des bastons d'avant hier. L'humeur est morose. La Gouaille a du mal à écouler son stock et Smarty sent bien que c'est pas le moment de la ramener. La nuit tombe et bientôt, difficilement, le seul lampadaire en état de la rue s'allume. C'est alors que débarque un gamin du bloc, essoufflé.

« Thunder ! Thunder ! [halète] Ta sœur... [halète]

- Quoi ma sœur ? Cause ou j'te fracasse !

- Elle s'est cassée avec un Chulos, un rose ! »

Inutile de dire que, vu l'ambiance, ça devrait pas faire plaisir à Thunder. Le gamin fournira des détails : Kalsha, la sœur en question, surveillait les mioches avec ses copines quand débarque une voiture pleine de Chulos dont un qui la siffle. Visiblement elle l'attendait parce qu'elle s'est faite belle et elle monte dans la voiture après avoir fait semblant de refuser. Ils seraient ensuite allés à la Bonita, le bar / cantine qui sert de repère aux Chulos dans le coin. S'ils tentent de la joindre ils tombent sur ce message audiovisuel : Kalsha faisant un fuck et disant « fais pas chier Thunder, je suis grande ! ».

La Gouaille, outre qu'il n'est pas inquiet pour sa sœur, après tout elle a le droit de s'amuser, est plus préoccupé par les difficultés que son frère pourrait avoir avec les Chulos. Ces derniers sont non seulement le plus gros gang des barrens mais aussi ses fournisseurs en BTL. Si les PJs veulent y aller, ils peuvent faire appel à des gars de leur gang et regrouper maximum une petite dizaine d'orks et trolls.

Au bar en question, une quinzaine d'habitués boivent et discutent tranquillement, dont la moitié sont habillés en marron, la couleur des Chulos. Voir débarquer quatre Morningstar ou plus, sur leur territoire, n'est pas pour leur plaire. Ils sont majoritairement humains (mais aussi quelques orks et un nain) et sont conscient de la supériorité physique des joueurs (Thunder et GR ont une certaine réputation). Mais ils savent qu'ils peuvent compter sur plus de gens rapidement. La situation est donc tendue et les actions des joueurs en détermineront l'issue. Une baston peu éclater mais les persos, même Thunder, savent qu'il ne faut pas dépasser les bornes : sortir les armes serait une déclaration de guerre. Au demeurant les Chulos sont tout à fait disposés à dire ce qu'ils savent sur le couple Kalsha / Toro Rojo (Taureau Rouge en espagnole) et se moquer de Thunder au passage. Les joueurs peuvent ainsi apprendre :

- que le chulos drague Kalsha depuis une semaine et que c'est un vrai tombeur ;
- qu'il l'a emmené à une rave avec trois frangins ;
- que cette rave a lieu au sud d'Auburn, de l'autre côté de la 470 ;
- que personne n'a la moindre idée de qui organise cette rave.

Les Chulos

Les chulos ont les pools suivantes :

- 5 dés en combat à mains nues (3E de dommages, 5E pour les orks et le nain)
- 4 dés en pistolets
- 4 dés en esquive
- 7 dés pour encaisser (9 pour les orks et le nain)
- 4 dés en social (vu que la situation leur est favorable).

Ils sont équipés de vestes légèrement blindées, de poings américains et de pistolets légers (4P, mode SA), le tout bas de gamme.

2/ Une rave d'enfer

Ladite rave a lieu dans un entrepôt désaffecté bardé d'amplis, de RA, de gens (majoritairement des humains) et de drogues diverses et très variées. Quand ils arrivent la soirée bat son plein et les alentours sont pleins de gens en train d'exercer toute sortes d'activités plus ou moins légales et intimes. La Gouaille reconnaît un collègue et un ou deux clients. L'un d'entre eux confirme qu'il a vu des Chulos ce soir, mais il y a de ça une heure ou deux.

L'entrepôt est divisé en deux parties, l'une contient la «piste de danse», l'autre est un espace encombré de caisses et autre sièges improvisés où les fêtards s'adonnent à toutes sortes de vices. On a même aménagé des «alcôves» séparés par des parois de bric et de broc ou des rideaux. Dans la pièce principale se trouvent deux chulos fort occupés à employer deux travailleuses nocturnes. Ils ne sont que deux et pas sur leur territoire mais leur chef (Toro Rojo) leur a dit de s'assurer qu'on ne le dérange pas pendant qu'il s'envoie cette «salope de chica à dents longues». Cela dit ils ne savent même plus dans quelle alcôve le couple se trouve.

Il faut aller tout au fond de l'entrepôt, au bout d'un long couloir entre les alcôves pour trouver une bien désagréable scène : le jeune homme est étendu en travers du lit, égorgé et vidé de son sang (il y en a vraiment beaucoup). Une balise RA estampillée «Real Production» trône au milieu de la pièce. Elle propose une BTL de snuff movie où le spectateur est un humain (Frank Heller) qui viole et torture de toutes les façons possibles et imaginables une ork attachée à un lit. Puis on suit ce même humain marchant dans le couloir menant à cette alcôve, y pénétrant, égorgeant Toro Rojo en plein acte et tabassant Kalsha. C'est une BTL : quiconque la regarde « est » le tortionnaire et, même s'il n'est pas SM, prend son pied sur le moment. On ne peut pas l'interrompre volontairement et de l'extérieur tout semble normal. Par contre quand c'est fini, celui qui l'a regardé (probablement La Gouaille) est en état de choc. La bonne nouvelle c'est qu'il a pu reconnaître un tatouage des Night Hunter sur les bras du « réalisateur ».

Pour peu que les joueurs aient bousculé les Chulos et que ceux-ci ne les aient pas accompagnés au début, quand ils arriveront ils seront bien entendu convaincus de la culpabilité des joueurs. Ce n'est pas forcément dur à infirmer, mais ça rajoute toujours à la tension et l'horloge tourne. Une enquête de proximité plus ou moins musclée révèlera que :

- ça s'est passé il y a environ 1/2h (on a entendu crier) ;
- quatre humains menés par une armoire à glace accompagnaient une ork de manière musclée derrière l'entrepôt (il y a en effet une issue au bout du couloir des alcôves et elle permet de ne pas avoir à repasser devant tout le monde) ;
- un petit groupe Night Hunter s'est chauffé avec des orks en début de soirée ;
- des Night Hunter ont une soirée d'anniversaire de l'exécution du premier président de l'ORC au St George à Renton.

3/ Le St George

C'est un bar assez explicite : symbolisé par un aigle dans le pur style III° Reich et avec la mention « la direction se réserve le droit de refuser l'entrée de la clientèle », on vous laisse deviner quels sont les critères de la maison. Les vitres sont teintées et on ne voit pas l'intérieur (seuls les habitués le peuvent grâce à un abonnement gratuit). Mais ça n'est pas nécessaire pour savoir qu'il y a du monde : une dizaine d'humains, mecs et nanas, sont en train de discuter dehors, profitant d'une averse. Au moins l'un d'entre eux est habillé aux couleurs des Night Hunter.

L'idée est de dissuader les joueurs de l'attaque frontale : outre qu'ils sont en grande infériorité numérique, même avec des renforts, ça ne manquerai pas de faire rappliquer la Lone Star. Il va donc leur falloir chopper un trainard ou quelqu'un qui part tôt, et le faire parler. Grand baraqué à la mode Duke Nukem, petit merdeux tatoué de croix gammées qu'il prend pour un symbole du XXI° siècle, gros con plein de bière, vieille peau aigrie, petite chieuse trop maquillée, monsieur très select dans son costard Mortimer, none… Vous avez le choix : en ces temps de campagnes électorales beaucoup de gens très différents se retrouvent au St George. Néanmoins seul un membre des Night Hunter pourra réellement renseigner les gangers et leur révéler :

- que les tattoos sont ceux des Reals, une petite bande menée par un certain Frank Heller ;
- que Frank Heller est un champion de boxe poids lourd local et sert de gros bras pour l'Humanis ;
- qu'il travaille comme gardien dans une entreprise du coin et connait les usines comme sa poche ;
- que les Reals font dans le BTL snuff via un contact de Heller dans le bizness.

Il faudra pousser un peu plus pour obtenir :

- que Frank Heller vit avec sa grand mère et son petit

frère de 13 ans (l'âge de Kalsha), un gamin prodige : blond, fort en classe, sportif et charismatique ;

- la rue où ils habitent, dans un quartier C ouvrier de Renton, pas loin des usine désaffectées depuis là crise de 64.

4/ 88th North Street

Dans les années 40 le district de Renton a décidé de se refaire une image et de passer pour la ville où les cols bleus étaient heureux. On vendit deux grands terrains communaux où les promoteurs privés firent construire des lotissement de petites maisons avec mini coins de jardin, dont la ville finança l'achat à crédit taux 0 grâce aux nouveaux impôts locaux que payaient principalement les employé de la zone. Une fois le bénéfice réalisé, on se rendit compte que le projet était moins glamour que prévu : mauvaises isolations, réseaux d'évacuation des eaux de pluie insuffisants, etc. Aujourd'hui les petits promoteurs ont racheté les lotissements suite au crash de 64 et les loue à un prix aberrant pour ce que c'est, sans en assurer l'entretient. La Star passe de temps à autre, les coins des rues voient s'entasser les déchets et l'électricité et l'eau potable sont rationnées. Les rues sont longues, une herbe rouillée pousse ça et là dans le bitume que borde de petites maisons vétustes. De temps en temps un gros rat du diable traverse un espace à découvert avant de plonger dans une autre cachette. Certaines zones ont été rasées et les débuts de travaux pour des barres d'immeubles plus classiques commencent à voir le jour. Bref, aux yeux des gangers c'est un petit paradis : pas de meutes de chiens plus ou moins éveillées ou mutées qui trainent, pas besoin de guetter des signes du gang d'à côté en permanence, des murs en dur et des toits qui ne fuient pas trop…

La sécurité n'est pas conséquente dans ce quartier, il faut surtout se méfier des regards inquisiteurs des voisins qui ont la main près du PanicButton ou d'un chien au sommeil léger. La maison des Heller, une parmi tant d'autres, n'est protégée que par une serrure à l'ancienne et un lecteur de carte d'indice 1. A l'intérieur règne le silence. On doit être en plein milieu de la nuit, et Sebastian et Eve Heller dorment profondément. Enfin, surtout la vieille : le jeune, attendant le retour de son frère, se réveillera s'il y a des bruits suspects. Mais de l'aîné, pas de traces.

Si un des deux occupants se réveille et aperçoit les intrus il appellera la police. Si les joueurs décident d'attendre en planque (des fois qu'ils n'aient pas compris que le temps est compté pour leur sœur), un voisin vient voir ce qui se passe au bout d'un quart d'heure. La vieille est une carne à moitié hystérique qui prend les joueurs pour des sauvages venus la tuer et manger son cadavre chaud ou quelque chose dans ce genre-là. Le garçon fait preuve d'un courage aussi admirable que stupide et tentera de défendre son aïeule le cas échéant, et demandera à venir aussi si les joueurs ne comptent embarquer que la harpie. Il refuse de parler de son frère et demande aux joueurs de partir sans quoi il sera contraint d'appeler la police, ce que ni lui ni eux ne souhaitent (il parle vraiment comme ça).

Si les joueurs contactent Frank et lui montrent qu'ils sont chez lui ou qu'ils ont kidnappé sa famille, il les insulte, leurs ordonne de se casser ou de les relâcher, leur montre leur sœur nue, plus ou moins tabassée selon le temps que les joueurs ont mis à arriver jusque là et lui casse un doigt en représailles. Plusieurs choses sont claires :

- Frank Heller est à moitié fou. Il est lui même torse nu, plein de sueur, avec un peu de sang, et parle vite et fort, comme s'il était sous un produit x ou y (en réalité c'est juste l'adrénaline) ;
- il refuse de négocier, convaincu que les joueurs cèderont les premiers et « je ne négocie pas avec les singes » ;
- le sort de sa grand-mère l'inquiète mais elle est vieille alors que Kalsha est jeune. Pour lui ça semble d'une logique limpide et irréfutable ;
- le sort de son petit frère lui est indifférent, même s'il répond à tout acte à son encontre par un pire sur Kalsha ;
- il est dans une usine désaffectée (structures plus ou moins rouillées et autre tuyaux de canalisation crevé par ci par là.

Même si les PJs vont très loin dans les menaces ou les actes, Heller ne cèdera pas. En fait s'ils ne font que le menacer, il ne fait que raccrocher. Il faut avoir des otages pour qu'il parle. Au bout d'un moment, surtout s'ils ont enlevé Sebastian, il se moque d'eux et leur envoie un lien vers NewsNet, un flash info nocturne :

« L'émotion est vive cette nuit à Renton et dans tout le métroplexe. Des extrémistes pro-métahumains ont enlevé un jeune homme dans sa maison cette nuit. Sebastian Heller était pourtant un modèle pour le rapprochement communautaire dans son district. Elève modèle, il militait depuis deux ans au sein de l'Ork Right Comity. La Lone Star, qui n'a pas pu empêcher ce rapt évoque clairement la piste des tristement célèbres «Fils de Sauron», les terroristes anti-humains qu'elle soupçonne être le bras armé de l'ORC. Cet enlèvement serait une tentative de putsch interne visant à faire taire les voix modérées au sein du comité. Les militants pro-métahumains ont condamné l'action des Fils de Sauron par un communiqué de presse il y a quelques minutes à peine et dénoncé toute forme de violence et l'incapacité de la Lone Star. Dans le contexte d'une campagne électorale disputée à Renton, ces tristes évènements pourraient bien faire basculer le vote en faveur du candidat conservateur Karl Brakhaven. »

S'ils en avisent le garçon, celui-ci est atterré par la tournure que prennent les évènements. Il promet de rétablir la vérité s'ils le relâchent. Seulement les personnages n'ont pas encore retrouvé leur sœur, et sans le gamin, ils ne peuvent pas faire parler Frank jusqu'à ce qu'ils le retrouvent.

S'ils le relâchent tout de même Frank finira par leur envoyer un lien vers la BTL de leur sœur en leur disant que s'ils veulent savoir où elle se trouve, vivante, il faut qu'ils la voient jusqu'au bout. Bien évidemment la sœur est morte, mais l'emplacement de son cadavre est effectivement révélé à la fin du simsens. C'est dans une usine désaffectée et il s'agit bien entendu d'une embuscade.

S'ils ne le relâchent pas ils finiront par localiser Frank, qui n'est pas seul, dans une usine désaffectée. Pendant ce temps des manifestations plus ou moins violentes ont lieu dans tout le district pendant qu'on (principalement les Night Hunter et le Humanis & co.) chasse les indésirables : clochards, gangs, travailleurs de nuit, du moment qu'ils sont orks ou trolls.

5/ Le « studio »

Sous une pluie torrentielle et probablement un peu acide, les gangers arrivent finalement à ce qui doit être le repère des Reals. Il le faut, sans quoi la vie de Kalsha ne vaudra pas grand chose. Le fait qu'ils trouvent un van à l'arrière-cour d'une immense carcasse métallique rouillée et lugubre dans la lumière tamisée de l'usine en marche d'à côté, est un bon signe. Qu'on leur tire dessus aussi, d'une certaine façon.

Il y a trois humains en planque qui arrosent les personnages dès qu'ils s'aperçoivent qu'ils ne sont pas humains.

Les gangers en planque

- Tir : 7 (5 en comptant les mauvaises conditions dehors mais pas les couverts)
- Esquive : 4
- Combat à mains nues : 4
- Intimidation : 3 (pour y résister aussi)
- Encaisser : 7

Ils sont équipés de pistolets légers (4P de dommages, mode SA, 10 munitions, pas de chargeurs de rechange).

Ce sont des petites frappes absolument pas habituées à participer à une fusillade en dehors du jeu simsens ou du stand de tir : s'ils sont blessés par balle au-delà de 3 cases ils détaleront. Et si deux fuient, le troisième suit. Ils sont à couvert à l'entrée du bâtiment, ne couvrent pas tout les angles mots, etc. Ils se replieront à l'intérieur du bâtiment, tentant de rejoindre leurs camarades. Si les joueurs en attrapent un en état de parler il les guidera à l'intérieur, tentant de fuir à la moindre occasion.

D'ailleurs un guide local serait une bonne idée : l'intérieur est un vrai dédale et se repérer aux seuls hurlements de Kalsha n'est pas facile. Surtout que ça ne va pas aider Thunder à garder son sang froid. Le rez-de-chaussée est inondé, et il y doit bien y avoir une meute de rats du diable quelque part. Si vous voulez mettre la pression vous pouvez d'abord leur faire trouver la salle où ils ont tourné le snuf de la BTL trouvée à la rave et faire un flash back à qui l'aura visionnée.

Finalement, après bien des errements, ou rapidement, selon l'ambiance que vous avez et souhaitez, ils trouveront le lieu, au font d'une cuve désaffectée. Mais avant de parvenir à leur sœur, il leur faut essuyer le feu nourri de quatre autres brutes, plus les éventuels fuyards. Ils ont les mêmes caractéristiques que ceux de l'entrée et réagissent pareil. Par contre leur position est meilleure : eux sont à couvert lourd tandis que les joueurs devront être à couvert léger pour avoir un angle de tir. Une étroite passerelle à découvert mène à leur position en un tour de combat, soit largement assez pour se faire canarder. Une fois cette opposition abattue ou déroutée, ils découvrent un spectacle fort déplaisant.

Au font d'une cuve de 4 mètres sur 5, Kalsha est attachée à un poteau, nue et en sang, portant les traces de nombreux sévices. Mais elle gémit en les voyant : elle est encore vivante. Aggravez son état selon le temps qu'ont

mit les joueurs à parvenir jusqu'ici et selon à quel point ils ont pu énerver Heller. Celui-ci se tient nu derrière elle, un flingue sur la tempe de l'orke. Il est en train de la violer et éclate de rire en voyant la tête que font les gangers. Se sachant foutu, il va chercher à provoquer Thunder en un match à mort, à mains nues. Tout dépend des joueurs, mais il faut trouver un moyen de l'éloigner de Kalsha avant de le descendre.

Frank «Bastard» Heller

C 4(5) A 4(5) R 3 F 4(5) Ch 3 I 3 L 2 V 4
Edge 2

Compétences :
Combat à mains nues : 4
Esquive : 2
Pistolets : 2
Athlétisme : 1
Leadership : 3
Intimidation (physique) : 2(4)
Perception : 2

Avantages : Résistance à la douleur (2)

Défauts : Vindicatif, Raciste anti métahumains (3)

Cyberware : armure dermale 1, substituts musculaires 1, interface d'arme

Il est équipé d'un Ares Predator des maisons, chargeur plein, et c'est tout.

6/ Conséquences

Les deux plus grosses conséquences de cette triste histoire sont le mouvement en faveur de Brakhaven à Renton. Or le district était stratégique pour sa campagne : les excellents scores qu'il y fera compteront pour beaucoup dans sa victoire finale. Il y a d'ailleurs fort à parier que Thunder ou GR, s'ils ont survécu, se feront tuer ou arrêter dans les émeutes qui suivront son intronisation.

S'ils ont réussi à empêcher ce mouvement, Heller leur échappe probablement et surtout Kalsha est morte. De toute manière s'ils tardent trop, elle sera en vie mais mentalement détruite, un légume, vouée à une mort rapide dans les barrens.

Ils ont pu aussi se disputer gravement avec les Chulos qui se vengeront, être attrapés par la Lone Star ou les Night Hunter... À vous de gérer en fonction des actions de vos joueurs. Mais au final les perso ne s'en tirent pas bien, pire qu'avant.

Brain Connection 2

(Prise de crâne à Seattle)

Par Dweller on the Treshold

SR3/SR4

Avant-propos :

Ce run est censé se dérouler au milieu des années 2050 (entre 2055 et 2059 idéalement, 2058 étant la date utilisée dans ma campagne et servant de référence lorsque des dates seront mentionnées) à Seattle, mais un peu de travail permettra de l'adapter sans problème à toute autre grande ville du Sixième Monde. Il suppose une équipe de runners chevronnés rassemblant la palette habituelle, la présence d'un decker serait souhaitable.

Bien que se déroulant dans les années 2050, les aspects techniques du scenario sont présentés sous le format de la 4e édition (je pars tout de même du principe que la Matrice reste filaire et non wifi, ce qui n'empêche pas d'utiliser pour le reste les règles matricielles de la 4e édition). Il ne serait cependant pas difficile de les adapter en 3e édition, certains des éléments étant des adaptations personnelles de concepts non convertis dans la dernière mouture du jeu, notamment les Cogniciels Biologiques (Biological Knowbots du supplément *Threats*). Les otakus sont quant à eux gérés comme des technomanciens si ce n'est la nécessité d'une connexion câblée via datajack.

En ce 20e anniversaire de *Shadowrun*, il contient certains clins d'œil totalement assumés pour les vieux vétérans qui reconnaitront notamment le cadre de la première partie du scenario, le Centre de Recherche Cavilard. Ce site, outre le fait qu'il soit mentionné dans le Guide de Seattle, est également le théâtre du premier scenario publié pour *Shadowrun 1ère edition*, accompagnant l'écran : *Silver Angel*. Le clin d'œil est appuyé par le fait qu'ici aussi, nos runners vont se retrouver au cours de leur intrusion en concurrence avec une équipe adverse, ce qui leur rappellera éventuellement de bons souvenirs.

Par ailleurs, le scenario met également en scène une triste figure des ombres, le Dr Halberstam, initialement présenté dans la nouvelle de Tom Dowd, *Matrix* (bien avant le film des Wachowski qui d'ailleurs présente certaines ressemblances troublantes avec celle-ci) le supplément 1ère édition *Virtual Realities*, puis dans le supplément *Threats* (non traduit à ce jour en français). Les lecteurs de la 4e édition auront reconnu le vilain Dr Shalbermat sévissant à Hong Kong au début de la campagne *Emergence* (cf. *Emergence* p.42). Pour ceux qui s'interrogeraient sur le « 2 » du titre, rassurez-vous, vous n'avez rien manqué, c'est un autre clin d'œil à l'un des premiers scenarios pour *Shadowrun* publiés dans feu *Casus Belli*, « Brain Connection », dont le titre me plaisait et me semblait coller à celui-ci.

Des joueurs ayant joué le scenario *Eye Witness / Témoin Oculaire*, reconnaitront peut-être un dernier clin d'œil, le gang de la Légion de Fer y faisant une petite apparition. Je l'ai réintégré en lui ajoutant un peu plus de consistance, notamment en lui donnant une identité fasciste néo-païenne qui n'est pas du tout explicite dans le scenario originel.

Enfin, il fournit une occasion de faire apparaitre dans votre campagne les mystérieux otakus, dont vos runners auront peut être entendu parler sous la forme d'une sorte de légende urbaine matricielle.

En espérant qu'il vous procurera quelques heures d'amusement, n'hésitez pas à me contacter pour toute critique, observation, feedback ou modification de votre cru à l'adresse suivante : brainburner@wanadoo.fr

Synopsis :

Au début des années 2050, un chercheur de Matrix DataSystems, le Dr Ronald Thomas Halberstam, met au point un projet destiné à révolutionner la sécurité matricielle, le projet Matrix Born. Il s'agit ni plus ni moins que d'élever des enfants dans un environnement entièrement virtuel, coupé du monde réel, afin d'en faire des deckers d'élite à la morale entièrement façonnée par le chercheur dépourvu d'éthique. Suite à une rencontre imprévue avec un shadowrunner dans la Matrice, l'un des enfants cobayes, Rennie, prend conscience de la monstruosité de son créateur et se retourne contre lui, l'obligeant à disparaître dans les ombres et enterrant le projet MatrixBorn.

La mauvaise graine repousse toujours et Halberstam, qui se fait désormais appeler Thomas Shelbramat, n'a

pas renoncé à son projet bio-informatique. Utilisant diverses relations, le savant fou poursuit ses recherches sur Seattle, dans la clandestinité d'un laboratoire secret dissimulé dans les anciens docks d'Everett, financé de manière occulte par certains éléments ambitieux au sein de Mitsuhama Computer Technologies.

Après divers échecs, il en arrive à la conclusion que le cerveau de ses cobayes finit toujours par sombrer dans la démence en raison de la dichotomie entre un sensorium entièrement plongé dans la Matrice et un corps physique perçu à un niveau inconscient, d'où l'idée de se servir de cerveaux privés de corps connecté à la Matrice.

Afin de maximiser ses chances tout en minimisant son exposition, Halberstam se tourne vers une ancienne relation, Aidan Carmichael, un mercenaire dont il avait fait la connaissance dans les années 40 en Afrique, alors que le savant travaillait déjà à des expériences peu éthiques sur des cobayes humains. Carmichael, qui trempait dans divers trafics d'esclaves pour divers commanditaires tels que le diamantaire DeBeers, l'eurocorp Zeta ImpChem ou les goules d'Asamando, se fit un plaisir de lui fournir de pauvres gosses qui ne manqueraient qu'à trop peu de monde.

Aujourd'hui, Carmichael s'est reconverti, il est devenu fixer, mais garde son réseau de contacts dans tout ce qui touche au trafic de viande, notamment avec une des plus importantes organisations de trafic d'organes, le sinistre réseau Tamanous. Sur les conseils du docteur, ses contacts au sein de MCT se sont arrangés pour trier certaines employées du Cavilard Research Center sur le volet en raison de critères satisfaisant Halberstam, afin qu'elles ne dépendent pas de la mutuelle standard de la boite mais d'une petite clinique de luxe, Parkside Meadows, qui se trouve être gangrénée par Tamanous. Des clones décérébrés en doublon des employées sont inséminés afin d'obtenir des nourrissons dont Halberstam estime que la gestation toute particulière les rendra suffisamment déshumanisés pour s'adapter aux exigences du projet.

Parallèlement à cette nouvelle voie, Halberstam n'est pas resté sourd à certaines rumeurs qui agitent les Ombres et courent dans le Réseau, faisant état d'énigmatiques enfants de la matrice aux aptitudes inexplicables, les otakus (cf. : Matrice). Persuadé que le cerveau des otakus renferme la clé de l'énigme qui le ronge depuis plusieurs décennies, Halberstam demande à Carmichael d'enquêter et de mettre la main sur au moins l'un d'entre eux.

Efficace et sans scrupules, l'Irlandais se met en chasse et finit par remonter jusqu'à une tribu d'otakus, la Voix des Innocents, une bande de gamins mystiques, vivotant dans les Barrens en châtiant notamment ceux qu'ils perçoivent comme une menace pour les gosses des rues et les homeless. Aussi puissants soient-ils dans la Matrice, les otakus ne font pas le poids et se font exterminer à l'exception de trois d'entre eux qui parviennent à s'échapper, tandis que les séides de Carmichael s'emparent de deux des leurs.

Fous de rage et de douleur, Alpha et ses otakus jurent de se venger. Ayant réussi à marquer l'un des véhicules

Toshiya Matsuda contacte Malik Trammel (Fuchi Americas)

Centre MCT Cavilard
- Intrusion runners Fuchi
- Données corrompues
- Fichiers employées, implication police

Dharma Génomics
- Profil employées

- **Assaut MCT Strike Team**
- **Intervention runners Fuchi Asia**

Parkside Meadows Clinic
- Employés MCT
- Wimps enceintes

Enquête Lone Star sur accident étrange
- **Javed J-Pak Kumar**

Reality Hackerz
- Embauchés
- Assaut

Laboratoire d'Halberstam
- Prototypes BKs
- Otaku prisonnier

Parc d'attraction Sunnyvale Playgrounds
- Jaz Baker
- Goules gang 162s
- Boucherie humaine

Aidan Carmichael
- Interlédiaire entre Tamanous et Halberstam
- Prisonnier de la mafia d'Everett

des assaillants grâce à un pisteur, ils remontent la piste, jusqu'au laboratoire d'Halberstam. Faisant jouer des contacts, les otakus recrutent le gang des Reality Hackerz, dont le chef Nexus les tient en vénération, pour une frappe punitive contre le site protégé par un gang d'Everett, les Kabuki Ronins, tandis qu'Alpha et ses derniers frères attaquent dans la Matrice. La défaite est cuisante, les Hackerz se font mettre en pièce tandis que les otakus sont obligés de se replier face aux prototypes de Cogniciels Biologiques d'Halberstam, non sans en avoir irrémédiablement endommagé un.

À défaut de pouvoir pour l'heure frapper à la racine, Alpha et les siens, s'en prennent aux sous-fifres : suivant le véhicule marqué ils assistent à une livraison douteuse à Javed Kumar, un larbin travaillant pour le compte de Tamanous, en tant que servant de livreur de viande pour les 162s, un gang de goules servant d'exécuteurs des basses œuvres pour Tamanous. Ivre de vengeance, Alpha improvise et pirate un truck autopiloté afin de l'envoyer percuter le fourgon de Kumar. Celui-ci survit au crash et s'enfuit. La Lone Star, alertée, fait une bien macabre découverte dans le fourgon : des nourrissons décapités qu'ils vont s'efforcer d'identifier (voir : La Piste Policière). C'est la poussière dans l'engrenage…

Sur la même période, Matsuda, un chercheur informaticien un peu trop curieux du Centre Cavilard, découvre l'existence d'un projet occulte orchestré par un de ses supérieurs, Takao Mori, semblant tourner autour de systèmes anti-intrusion révolutionnaires. Hésitant entre loyauté corporatiste et mise à profit de ces informations, Matsuda décide passer à l'ennemi et de négocier avec Fuchi. Malheureusement pour lui, Fuchi étant une hydre à trois têtes déchirée par des rivalités internes, l'information filtre chez Fuchi Asia qui monte aussitôt une équipe pour subtiliser l'informaticien au nez et à la barbe de leurs homologues de Fuchi Americas. Dans l'échauffourée qui s'ensuit, Matsuda meurt d'une balle perdue. Le compteur tourne, Fuchi décide de se tourner vers des runners expérimentés dont je vous laisse deviner le nom…

Introduction :

Notre affaire débute un soir, au pied levé, vers 19h00, alors que nos runners s'apprêtent à aller s'encanailler dans leurs lieux de débauches habituels ou à aller voir et être vus dans les endroits ultra-hypes de cette semaine (et probablement déjà has-been la semaine prochaine).

Les runners sont embauchés via leurs contacts habituels par un cadre du Département des Ressources Externes (un Johnson, donc) de la Division Nord-Ouest de Fuchi Americas qui les fait réunir dans une salle d'Iconference RV au moyen de passes utilisables chez n'importe quel prestataire de conférences en réalité virtuelle.

Le Johnson, un homme blond d'environ 35 ans avec du sang moyen-oriental, revêtu d'un costume Executive Line de chez Vashon Island, se présentera sous le nom de Malik Trammel. Afin de changer de l'atmosphère habituelle il serait intéressant que Trammel joue cartes sur table, en vrai professionnel logisticien et non en Johnson anonyme prêt à mettre en branle quatre plans de double-cross à la Lofwyr, ce qui pourra paradoxalement déstabiliser les runners cyniques.

Trammel insistera immédiatement sur le fait que le le run nécessite une équipe hautement professionnelle et présente la combinaison déplaisante d'un indice de risque très élevé avec une fenêtre d'action réduite (en l'occurrence, ce soir).

Les faits exposés par Malik Trammel :

- **J-2 :** Les services de Trammel sont contactés par un certain Toshiya Matsuda, informaticien spécialiste en systèmes experts de chez Mitsuhama travaillant au Cavilard Research Center. Il prétend être en possession de données précieuses concernant un projet non-officiel tournant autour de systèmes anti-intrusions (glaces) de nouvelle génération. Matsuda est prêt à échanger ce qu'il sait contre son extraction ainsi que celle de sa femme, avec asile corporatiste au sein de Fuchi sur un poste équivalent avec prime d'accueil de 200 000 nuyens en stock-options Fuchi afin de compenser ses pertes.
- **J-0** (le jour même) : entrevue à 16h00 à Pike Place Market (anciennes halles toutes en bois sur le front de mer, haut lieu touristique garantissant un certain anonymat) entre Matsuda et une équipe de terrain afin d'obtenir un minimum d'éléments permettant de valider l'opération et de finaliser les termes du contrat. Lorsque la cible arrive, elle est prise à parti par un groupe armé semblant décidé à l'enlever. Dans la fusillade qui s'ensuit entre les nouveaux venus et l'équipe de Trammel, la cible est tuée. D'après le rapport des agents survivants, un des assaillants a été identifié comme appartenant à Fuchi Asia, la faction contrôlée par le clan Nakatomi. On peut donc raisonnablement penser à des fuites internes.

- Une fouille immédiate de la maison de Matsuda permet d'affirmer qu'il y a toutes les chances pour que si fichiers il y a, ceux-ci soient accessibles uniquement depuis le poste de travail de Matsuda au Cavilard Center.
- Trammel pourra remettre sa carte d'accès ainsi qu'une duplication d'empreintes digitales (sous la forme d'un gant de latex), en espérant qu'il n'y aura pas de mesures plus sophistiquées, faute de quoi il faudra s'en remettre au decker de l'équipe. Matsuda ayant posé un après-midi de congé, son absence ne sera théoriquement remarquée qu'à 07h00, demain matin, heure à laquelle ses comptes d'accès seront verrouillés. Par ailleurs, si les runners ne soulèvent pas ce point, Malik Trammel fera remarquer que ses concurrents vont forcément eux-aussi tenter de mettre la main sur les données.

La mission :

Afin d'éviter une implication trop directe, il s'agira d'obtenir l'intégralité des informations concernant le projet secret mentionné par Matsuda, avec, au terme d'un rapport, une possibilité d'extension de contrat pour l'acquisition du projet sous la forme d'éventuels prototypes, fichiers, voire extractions hostiles de personnels clés attachés au projet.

Conscient que le run est à haut risque, Trammel proposera une paye en conséquence (à estimer en fonction de votre campagne mais une somme de 30 000 nuyens par tête en standard SR3, avec prise en charge des frais médicaux parait acceptable, ou 50 000 en matériel Fuchi, que ce soit implants ou cyber-programmes, qui dans ce dernier cas disposeront bien sûr de sécurités empêchant leur utilisation contre des serveurs de la corporation).

Chapitre Un :

CAVILARD CENTER

Adresse physique : 1302, 118th avenue SE, Bellevue, Seattle Metroplex (*NewSeattle*, p.41).

Le Cavilard Research Center est un parc technologique de neuf hectares où sont menées des recherches en interfaces cybernétiques et robotique de pointe. Les locaux à proprement parler sont situés sous une colline boisée. La sécurité est au top niveau, le centre ayant plusieurs fois fait l'objet d'intrusions (en 2051 et 2054 : si vous avez fait jouer *Silver Angel* par vos joueurs, ce sera l'occasion d'insérer un clin d'œil à leurs prouesses passées).

En faisant jouer les contacts (Étiquette corporatiste) ou leurs propres compétences (Procédures de sécurité corporatiste ou autres compétences de connaissance relatives à Mitsuhama), il sera possible d'apprendre certains éléments : le périmètre est une Zero Zone, un de ces sites où la politique en matière de sécurité se résume à tolérance zéro et pas de quartier, les moyens employés étant létaux et sans finesse. Etant le leader en matière de robotique mais également très bien placé sur le segment de la sécurité magique et du dressage de métacréatures grâce à sa filiale ParaShield, MCT y a déployé des drones équipés de systèmes autopilote de pointe mais également des sentinelles éveillées (barghests et esprits).

Vous trouverez ci après un descriptif du Cavilard Center (plan dans les annexes) et des dispositifs de sécurité que les runners devront déjouer. Le terminal de travail de Matsuda se situe dans le bureau de l'adjoint de l'ingénieur système (17, niveau inférieur).

Il est important d'intégrer un minimum de dirigisme dans l'intérêt dramatique. :

Idéalement, l'équipe devrait comporter un decker en appui matriciel (il serait bien suicidaire de n'avoir personne pour gérer les caméras de sécurité et autres dans la phase initiale de l'intrusion, les passes de Matsuda ne pouvant servir qu'à l'intérieur, une fois une modification opérée dans le serveur de sécurité pour annuler le congé de l'informaticien et rendre sa présence « logique » pour le système).

À un certain stade de l'intrusion, l'équipe adverse (voir : appendice : les runners Fuchi) fera son entrée en scène et finira par être remarquée par les runners (soit lors d'une confrontation directe, soit parce qu'ils seront repérés par le decker de l'équipe en surveillance via caméras). Il est impératif que le decker ennemi, Sinbad, attaque le decker au moment précis où celui-ci entame le téléchargement des données et qu'il inflige des dommages avec son Blackhammer (même s'il faut pour cela un peu "ajuster" les tirages)

À l'issue du cybercombat, après leur repli, nos runners réaliseront dépités que les données téléchargées ont été corrompues et qu'ils n'ont plus que des fragments à partir desquels il faudra enquêter, passant alors à une seconde phase du scenario (voir : Les données de Matsuda).

A - DISPOSITIF DE SÉCURITÉ PHYSIQUE CAVILARD CENTER

Mur d'enceinte :

- 4 m (Agilité + Escalade, étendu (avec aide 4, sans aide 6), 1 tour) avec mono-filament (Intuition + Perception (3), dom 8P, PA -4).
- Senseurs : caméras (thermo, vision nocturne, zoom) disposées tous les 100m.

Périmètre de sécurité Zero Zone : faisant le tour du parc sur une bande de 15 m de largeur :

- 2 Elémentaires de Terre patrouillant les 17 000 m² (Réserve de dés de perception : 10 dés).
- Sentrygun : (Pilote 3, Acquisition 3, Clearsight 3, Senseurs 3 : 2 détecteurs de mouvement, Vindicator Minigun [6P, PA-5, TA*, 500 balles APDS, rafale de 10 balles, arme montée donc sans recul]).

Second périmètre :

- 3 patrouilles : 2 gardes, un mage de combat, reliés par un réseau TacNet et un Cocatrix.
- Senseurs : caméras (thermo, low-light, zoom) cachées dans les arbres tous les 50 m (Intuition + Perception(3)).
- Esprits / élémentaires en patrouilles (2 élémentaires / esprits de Feu, 3 de Terre, réserve de patrouille : 6 dés).
- 2 Drones MCT-Nissan Rotodrones dépêchés en cas d'alerte par les Lynx ou les gardes.
- 2 Steel Lynx en patrouille furtive (réserve d'Infiltration 6, réserve de Perception: 7).

Portails d'accès véhicules :

- Sentrygun (cf. plus haut).
- 3 patrouilles : 2 gardes, un drone lynx.

Bâtiments : semi-enterrés, murs protégés par des lierres éveillés de puissance 5 débordant sur 6 m de chaque côté (contourner pour traverser le sol astralement : Magie + Charisme, (6), 30 mn, réussir un test d'Intuition + Lecture d'aura (3) ou se perdre). Les ouvertures sont couvertes par des runes de garde d'alarme 6 (Intuition + Lecture d'aura (3) pour les remarquer). En cas d'alerte, le magicien de garde rameutera 3 élémentaires / esprits .de Terre avec lui.

- 2 drones MCT-Nissan Rotodrone en attente d'alerte pour se déployer.
- Caméras dans les couloirs pilotées par un Spider de garde (cf. sSécurité matricielle).
- Un drone Doberman à chaque étage.

B - SECURITE MATRICIELLE DU CAVILARD CENTER

Le système informatique du Centre Cavilard n'est pas directement accessible par le LTG de Seattle, mais uniquement par le biais du PLTG de Mitsuhama Computer Technologies ou, bien sûr, par un branchement sur site.

Le système Cavilard est divisé en 5 Noeuds : un nœud d'accès (1) connecté à un serveur administratif (2) lui-même relié à un nœud goulet d'étranglement (3) protégeant d'un côté le serveur de sécurité (4), de l'autre le serveur gérant la partie R&D (5). Tout le système dispose d'une imagerie mêlant moyen-âge japonais et haute technologie, d'une cité surplombée par un château.

PLTG Mitsuhama :
Firewall 7 Réponse 6 Système 6
Programmes résidents : Analyse 6, MCT Bloodhound 6, Glace Noire (Pilote 6, Blackhammer 6, Armure 6, Analyse 6).

1 - Serveur d'accès
Firewall 5 Réponse 5 Système 5 Signal 0 (filaire)
Programmes résidents : Analyse 5, MCT Bloodhound 5, Glace Noire (Pilote 5, Blackhammer 5, Armure 5, Analyse 5).
Le serveur d'accès est sculpté à l'image des portes d'une cité japonaise surmontées d'un Tori, sculpté du logo MCT. Le Bloodhound se présentera comme un tigre stylisé. En cas d'alerte, le nœud activera un samouraï en armure noire et argent avec le logo Mitsuhama.

2 - Serveur administratif
Firewall 4 Réponse 4 Système 3 Signal 4
Programmes résidents : Analyse 3, MCT Bloodhound 3, Agent d'accueil (Analyse 4), réaction système en cas d'alerte : alerter decker.
C'est sur ce serveur qu'apparaitra la connexion du poste de Matsuda (une échoppe qui s'ouvrira) lorsque la clé électronique y sera insérée. Il est sculpté à l'image d'une ville japonaise médiévale avec des échoppes où travaillent artisans et scribes. L'agent se présentera comme un héraut venant s'enquérir de la raison de la présence des visiteurs afin de les annoncer au Daimyo ou pour les assister dans la visite de la ville.

3 - Serveur Goulet d'Etranglement :
Firewall 5 Réponse 5 Système 5 Signal 0 (filaire)
Programmes résidents : Analyse 5, MCT Bloodhound 5, Glace Noire (Pilote 5, Blackout 5, Armure 5, Analyse 5), niveau d'accès Sécurité minimum.
Sculpté à l'image des portes fortifiées protégeant l'accès à un chemin gravissant la montagne jusqu'au château.
La Glace Noire est un Dragon niché sur les remparts.

4 - Serveur de Sécurité :

Firewall 5 Réponse 5 Système 5 Signal 0 (filaire)
Programmes résidents : Analyse 5, MCT Bloodhound 5, Glace Noire (Pilote 5, Blackout 5,, Armure 5, Analyse 5), niveau d'accès Sécurité minimum.

Le bastion gardant le pont levis permettant d'accéder au château proprement dit. La Glace Noire est symbolisée par un Bushi avec une armure noire armé d'un tetsubo.

5 - Serveur R&D :

Firewall 5 Réponse 5 Système 5 Signal 0 (filaire)
Programmes résidents : Analyse 5, Bombe matricielle 5 sur les fichiers R&D, Glace Noire (Pilote 4, Blackhammer 4, Armure 4, Analyse 4), niveau d'accès Sécurité minimum.

L'intérieur du château avec des rochers dans un jardin zen au centre et des carpes koï avec le logo MCT (cryptage) brouillent la surface empêchant de lire les fichiers R&D (des pièces d'or sculptés d'idéogrammes). Un prêtre (analyse) et deux Samouraï noirs (CI Noires).

DECKER DE SECURITE (2) SR4

F 3 C 3 A 3 R 3 I 5 L 4 Ch 2 V 5
Init 11 PI 3 Edge 3 Armure -
Compétences : Hacking (GC) 5, Électronique (GC) 5, Perception 3

Implants cybernétiques : Datajack, Encéphalon 1

Équipement : Console cybernétique :

Système 5 Réponse 5 Firewall 5
Utilitaires : Analyse 5, Armure 5, Attack 5, Blackhammer 4, Blackout 4, Filtre BiofFeedback 5, Catalogue 3, Command 4, Edit 2, Cryptage 4, Exploitation 5, Medic 4, Scan 5, Traque 5).

GARDES CAVILARD CENTER (6)

F 4 C 4 A 4 R 4(5) I 3 L 3 Ch 3 V 4
Init 7(8) PI 1(2) Edge 2 Armure 12/10
Compétences : Pistolets 4, Armes automatiques (Fusils d'assaut) 4 (+2), Perception 3, Combat mains nues 4, Esquive 2, Lancer 3

Implants cybernétiques : Réflexes câblés (1), Cyber-optiques (interface arme, thermo, low-light, antiflash), cyber-audio (ouïe amplifiée 3, localisateur spatial).

Equipement : Nitama Optimum (7P, PA-1, SA/TR/TA, RC 4, 30(c), crosse antichoc, interface, sécurité biométrique, SafeTarget System, compensateur recul 3) / shotgun sous le canon (7P, PA-5, SA, 5(m), interface) Nitama NeMax (6P, PA-1, SA, 10(c), interface, sécurité biométrique, safe target system), Munitions (Optimum : 3 chargeurs explo , NeMax : 2 chargeurs explo, 10 balles APDS pour shotgun), Grenade gaz (NeuroStun, 1 tour, 10, stun, désorientation), 2 grenades HE (10P, PA-2, -2/m)

Armure de sécurité lourde avec casque (radio, respirateur, isolation électrique 6, ignifugée 6, senseurs ultrasons, SafeTarget System, TacNet 3)

Sorts bouclés sur l'armure : Déflection (3 succès)

(*) TacNet : +3 aux tests de combat, esquive, infiltration, manœuvre, perception, surprise en présence d'au moins un autre membre du réseau (cf. Unwired)

MAGES DE COMBAT (2)

F 3 C 4 A 4 R 3(4) I 3 L 5 Ch 3 V 4
Init 6(7) PI 1(2) Edge 3 M 5 Armure 6/4
Compétences : Pistolets 3, Armes automatiques (PM) 2 (+2), Perception 2, Combat mains nues 2, Lancement de sorts 5, Contresort 4, Combat astral 4, Lecture d'aura 4, Conjuration 4, Bannissement 4

Sorts : Éclair de foudre (P/2+3), Éclair mana (P/2), Boule mana (P/2+2), Détection des ennemis étendue (P/2+3, portée Px50 m), Sens du combat (P/2+2), Œil de la meute (P/2+1), Déflection (P/2+1)

Équipement : Colt Cobra TZ-115 (5P, SA/TR/TA, R3(4), 32(c), crosse repliable, visée laser, compensateur de recul 3), Nitama NeMax (6P, PA-1, SA, 10(c), interface, sécurité biométrique, safe target system), Munitions (Cobra : 3 chargeurs explo , NeMax : 2 chargeurs explo, 10 balles APDS pour shotgun), Grenade gaz (NeuroStun, 1 tour, 10, stun, désorientation), 2 grenades HE (10P, PA-2, -2/m), Armure de sécurité lourde avec casque (radio, respirateur, isolation électrique 6, ignifugée 6, senseurs ultrasons)

Sorts bouclés sur l'armure : Déflection (3 succès)

Sorts bouclés sur soi : Accroissement des réflexes (4 succès), sens du combat (4 succès)

MCT-NISSAN ROTODRONES (2)

Manœuvre 0 Accélération 8/20 Vitesse 90
Autopilote 3 Châssis 3 Blindage 9 Senseurs 4
Senseurs : 2 caméras (thermo, low-light, zoom), 2 détecteurs de mouvement, 1 Micro directionnel, Filtre sélectif 3

Autosofts : Targeting 3, Clearsight 3, Maniability 3, Defense 3, TacNet 3

Options: Blindage, Tourelle mobile (LMG, 7P, PA-1, TR/TA, 250 balles explosives)

(*) TacNet : +3 aux tests de combat, esquive, infiltration, manœuvre, perception, surprise en présence d'au moins un autre membre du réseau (cf. Unwired)

DRONES DE COMBAT STEEL LYNX (2)

Manœuvre 0 Accélération 15/40 Vitesse 120
Autopilote 3 Châssis 4 Blindage 12 Senseurs 4
Senseurs : 1 caméra (thermo, low-light, zoom, antiflash), 2 détecteurs de mouvement, 1 Micro directionnel, Radar 4

Autosofts : Targeting 3, Clearsight 3, Defense 3, Covert Ops 3, TacNet 3

Options : Blindage, Tourelle mobile (LMG, 7P, PA-1, TR/TA, 250 balles explosives), Revêtement mimétique (-4 Perception)

(*) TacNet : +3 aux tests de combat, esquive, infiltration, manœuvre, perception, surprise en présence d'au moins un autre membre du réseau (cf. Unwired)

GM-NISSAN DOBERMANS (2)

Manœuvre 0 **Accélération 10/25** **Vit. 75**
Autopilote 3 **Châssis 3** **Blind 9** **Senseurs 3**
Senseurs : 2 caméra (thermo, low-light, zoom, antiflash), 2 détecteurs de mouvement, 1 détecteur ultrason
Autosofts : Targeting 3, Clearsight 3, Defense 3,
Options : Mode Walker (roues désolidarisées), Blindage, Tourelle mobile (LMG, 7P, PA-1, TR/TA, 250 balles explosives)
(*) TacNet : +3 aux tests de combat, esquive, infiltration, manœuvre, perception, surprise en présence d'au moins un autre membre du réseau (cf. Unwired)

ÉLÉMENTAIRES DE TERRE 5 (4)

F 9 **C 9** **A 3** **R 7** **I 5** **L 5** **Ch 5** **V 5**
Init 12 **PI 2** **Edge 5** **Mag 5**
Compétences : Lecture d'aura 5, Combat Astral 5, Esquive 5, Armes exotique à distance 5, Perception 5, Combat mains nues 5
Pouvoirs : Forme astrale, Enracinement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Sapience, Recherche, Peur, Immunité aux armes normales (10)

ÉLÉMENTAIRES DE FEU 5 (2)

F 3 **C 6** **A 7** **R 8** **I 5** **L 5** **Ch 5** **V 5**
Init 13 **PI 2** **Edge 5** **Mag 5**
Compétences : Lecture d'aura 5, Combat Astral 5, Esquive 5, Armes exotique à distance 5, Perception 5, Combat mains nues 5, Vol 5
Pouvoirs : Forme astrale, Accident, Matérialisation, Confusion, Sapience, Engloutissement, Aura de Feu, Attaque énergétique (Feu), Recherche, Immunité aux armes normales (10)

COCATRIX

F 4 **C 3** **A 3** **R 5** **I 3** **L 2** **Ch 1** **V 2**
Init 6 **PI 1** **Edge 1** **Mag 4** **Mouvement 15/70**
Compétences : Perception 4, Combat mains nuess 4, Infiltration 3, Course 4, Filature 2
Pouvoirs : Perception astrale, Toucher paralysant (Queue : Magie + Charisme contre Volonté, -1 Réaction/succès pour 4 mn), Armes naturelles (serres DV 2P, PA 0), Immunité (son propre toucher)

C - LES DONNEES CORROMPUES DE MATSUDA

Malheureusement pour nos runners, lors du cybercombat opposant leur decker à celui de l'équipe rivale, quelle qu'en soit l'issue, les données que Matsuda avait cachées sur son poste seront corrompues et il ne sera possible de récupérer que quelques fichiers. Vous pourrez prétendre effectuer des tests SR3 : Informatique / SR4 : Logique + Informatique afin de soi-disant permettre de récupérer un maximum de données, après quoi vous leur révélerez les informations suivantes :

Deux mails encore lisibles :

De : T. M.
À l'attention de : S
Objet : Que se passe-t-il ?
Un inspecteur de la brigade des homicides de la Lone Star est venu ce matin demander la permission d'interroger une de nos employées dans le cadre d'une enquête criminelle tournant autour de la mort de sa fille ! étant donné qu'il s'agit d'Aoki, je n'ose faire de supputations quant aux raisons de la tournure des évènements, qu'il en incombe à vous ou à vos sous-fifres.
Dois-je vous rappeler que les budgets qui vous sont alloués ne vont pas sans obligations de résultats ? De plus, il a toujours été clair que la compagnie ne saurait tolérer d'implications non-désirées, surtout à un stade aussi flou du projet.

De : Dr. S
A l'attention de : T.M.
Objet : RE : Que se passe-t-il ?
Je pense qu'au lieu de vous polariser sur un incident sans conséquences, vous feriez mieux de vous assurer de la réelle opacité de notre « partenariat » au sein de vos propres rangs. Nous avons fait hier soir l'objet d'une attaque par un groupe armé disposant d'un soutien matriciel. Inutile de dire que nous sommes parvenus à éliminer l'opposition, mais l'un de nos prototypes a été endommagé. Dois-je à mon tour vous rappeler que les objectifs que nous poursuivons supposent un horizon à long terme et qu'il serait par conséquent plus que fâcheux que le site soit compromis, car le coût et les délais occasionnés par une délocalisation seraient très préjudiciables au planning prévisionnel envisagé ?

Des fichiers RH détaillés de personnels Mitsuhama employés au Cavilard Research Center, incluant CV, évaluations psychologiques lors des entretiens d'embauche, dossiers médicaux, etc. de :

- Natsuko Yamada, 32 ans, mariée, ingénieur en interfaces cybernétiques, diplômée de l'université de Chiba, embauchée en 2050.
- Chiyeko Aoki, 28 ans, célibataire, ingénieur en optique et systèmes senseurs, diplômée à l'Université de

Washington (UW), Seattle., embauchée en 2053.

- Ayame Kukuda, 31 ans, célibataire, mage de sécurité, diplômée en thaumaturgie avec spécialisation en Sécurité Mystique à l'Université de San Francisco, embauchée en 2054.
- Sharleen Quoyle, 27 ans, diplômée en neurochirurgie à l'université d'Osaka, embauchée en 2057.
- Miranda Ikeda, 29 ans, célibataire, diplômée en cryptographie à l'université CalTech, LA, Etat Libre de Californie, embauchée en 2057.
- Tess Waller, 29 ans, ingénieur en informatique, spécialisation génie robotique, diplômée à UW, Seattle, embauchée en 2055.
- Maemi Abe, 33 ans, ingénieur en informatique, spécialisation Intelligence artificielle, diplômée au MIT&T, Boston, UCAS, embauchée en 2054.

Des fichiers concernant des transferts de fonds vers un petit laboratoire de génétique, Dharma Genomics, Bangalore, Inde.

À l'issue du run :

Malik Trammel sera plus que désappointé d'apprendre le peu de résultat de l'opération et refusera de verser le solde. Une fois le débriefing terminé, il proposera aux runners de poursuivre l'enquête pour mettre la main sur les « prototypes » mentionnés dans les mails pour le solde en question.

Plusieurs pistes s'offrent aux runners :

- Dharma Genomics (A).
- Les fichiers RH concernant des employées MCT du Cavilard Center (B).
- La mystérieuse enquête policière concernant l'une de ces employées (C).

A - Suis ton dharma :

La piste indienne fera long feu : un petit piratage informatique en règle dans le foutoir exubérant de la matrice du Sous-Continent (à moins que vos runners ne décident sur un coup de tête de prendre un semi-orbital pour Mumbai ou Chennai) permettra d'en apprendre un peu plus :

Les fichiers concernent le règlement d'un séquençage d'échantillons ADN de sept personnes apparaissant également dans les fichiers personnels extraits : cinq il y a huit mois (Yamada, Kukuda, Aoki, Waller et Abe) et deux autres il y a seulement trois mois (Quoyle et Ikeda). Un examen détaillé des génomes séquencés par un spécialiste (ou un éventuel runner disposant de compétences en génétique) afin de repérer un éventuel point commun ou lien reliant les différents génomes permettra de mettre en évidence le fait qu'il s'agit d'individus présentant tous de fortes prédispositions intellectuelles analytiques et mathématiques.

B - les fichiers RH

Au-delà des évidences (toutes des femmes hautement diplômées dans des secteurs de haute technologie ou de thaumaturgie), quiconque passerait les fichiers personnels au peigne fin à la recherche de schémas récurrents pourrait également repérer (Intelligence SR 6 / Logique + Intuition (4)) un détail étrange si on les confronte à d'autres fichiers du personnel de Cavilard (éventuellement récupérés par un decker prévoyant lors de l'intrusion système)

Contrairement aux autres employés, les femmes en question disposent d'un contrat de mutuelle différent, contracté auprès d'une clinique du nom de Parkside Meadows, comparable cependant à un contrat type DocWagon Platinum ou CrashCart Premium. Ceci donnera sûrement envie aux runners d'aller fureter du côté de la clinique.

La Clinique Parkside Meadows, Juanita, Bellevue

Gageons que les runners prendront pour acquis que cette clinique et le mystérieux site du Dr H. où sont cachés les prototypes ne font qu'un.

Il ne devrait pas être très difficile d'obtenir des renseignements de base sur la Clinique Parkside Meadows (que ce soit par exemple en fouillant dans la Matrice sur sites et forums médicaux.)

Fondée en 2051 par un petit groupe d'investisseurs privés. Dirigée par Devon Cordell, 52 ans, ancien directeur d'une franchise DocWagon à Baltimore, UCAS (Diplômé à l'université de médecine de Baltimore en 2037, divorcé d'avec sa femme Sandra-Marie Cordell, née Ashton-Carlier, psychologue ayant un cabinet à Downtown, en 2054). Cordell passe le plus clair de son temps à la clinique.

En enquêtant de manière un peu plus approfondie

auprès de contacts idoines (journalistes, prostituées, éventuellement charcudocs ou employés DocWagons susceptibles d'avoir entendu parler de lui) on pourra apprendre que suite à son divorce, il est tombé dans l'alcool et les sims sadomasochistes à tendance dure.

Ce qu'il ne sera pas possible d'apprendre autrement que de première main, c'est qu'au cours de cette période il a été approché par Tamanous, par l'intermédiaire d'un de leurs hommes de main, l'inquiétant Jaz Baker, vampire houngan chef du sinistre gang des 162s, et qu'il se retrouve pris au piège de leur chantage, préférant accepter de mettre les installations de la clinique à leur disposition plutôt que de voir ses turpitudes exposées au grand jour.

La clinique est une petite structure s'adressant à des clients aisés soucieux d'obtenir un service personnalisé, pour des interventions allant d'opérations de chirurgie esthétique à la pose d'implants cybernétique ou de bioware légaux (majoritairement cosmétiques ou utilitaires tels que biosculpture, modifications gastriques, etc.).

Le personnel comprend six infirmières, trois médecins (Cordell, Sarah Leibowitz, chirurgienne esthétique et Reinhold Chambers, le cybernéticien) ainsi que quatre personnes chargées de l'entretien.

En raison du type de clientèle, le niveau de sécurité est au niveau de ce que l'on est en droit d'attendre dans ce genre d'établissement de Bellevue, notamment avec un contrat auprès d'une firme de sécurité locale du nom de Steel Security (le contrat précédent auprès de Wolverine Security n'a pas été renouvelé en 2054, Cordell s'étant fait forcer la main pour convaincre ses investisseurs de privilégier SteelSec, en réalité aux mains de Tamanous.) qui inclut trois gardes de jour et cinq de nuit avec un esprit de garde chargé d'alerter un magicien de sécurité d'astreinte chez SteelSec.

GARDES STEEL SECURITY (6)

F 4(5) **C** 4 **A** 4(5) **R** 4(5) **I** 3 **L** 3 **Ch** 3 **V** 4
Init 7(8) **PI** 1(2) **Edge** 2 **Ess** 3,9 **Armure** 9/7
Compétences : Fusils 3, Pistolets 4, Perception 3, Combat mains nues 4, Esquive 2, Lancer 3
Implants cybernétiques : Armure dermale 1, Substituts Musculaire 1, Cyber-optiques (interface arme, thermo, low-light, anti-flash), cyber-audio (ouïe amplifiée 3, localisateur spatial)
Équipement : Ares Predator III (5P, PA-1, SA, 15(c), interface, 2 chargeurs balles normales, 1 chargeurs gel), Flashpak, Blouson lourd (8/6)

Il y a principalement trois choses qu'il est possible d'apprendre à Parkside Meadows :

- Découvrir dans les cuves du sous-sol que les employées de MCT disposent de clones multiples, une pratique douteuse, mais surtout que certains sont enceintes, fait qui serait suffisant pour faire fermer l'établissement et envoyer ses responsables derrière les barreaux. Selon le stade et la direction de l'enquête des runners, il sera éventuellement possible d'établir le lien entre la clinique et les mystérieux nourrissons trouvés dans le fourgon de J-Pak (voir La piste policière). Les clones actuellement enceintes sont ceux de Tess Waller (8 mois), Maemi Abe (8 mois) et Chiyeko Aoki (1 mois).
- Cordell est contacté de temps à autres lorsqu'une livraison doit être effectuée et un « livreur » anonyme vient charger la cargaison en pleine nuit, mais s'il est bien conscient de tremper dans des affaires de trafic d'organes, il ne sait pas exactement à quoi sont censés servir les enfants créés par insémination sur les « décérébrés » en cuve ni où ils sont acheminés.
- Une discussion musclée avec Cordell révélera sa rencontre avec Jaz Baker : un jour, alors qu'il rentrait dans son bureau, il a eu la surprise de tomber nez à nez avec un inquiétant personnage qui le menaça à mots à peine voilés, lui soumettant un marché qu'il ne pouvait guère refuser (voir plus haut). Cordell pourra décrire l'individu (cf. description dans le chapitre Le Parc de l'Horreur), une sorte de cliché du tueur vaudou tout droit sorti d'un sim de série Z qui lui a fait courir des frissons dans le dos tant son regard était intense et sa voix menaçante. Baker a laissé entendre qu'il disposait de pouvoirs « qu'il n'avait pas envie de connaitre » et en une seconde d'inattention, l'homme s'est évanoui sans laisser de traces, preuve indubitable de magie. Un sort de sonde psychique corroborera ce témoignage et fera ressentir la frayeur instillée par Baker.

Note : il serait bon à ce stade de ne pas trop en dévoiler sur la nature de Baker afin que le personnage aie le temps d'inquiéter les runners par prolepse (leur laissant le temps de se renseigner éventuellement sur lui et sur la magie vaudoue) mais permettant de les surprendre quant à sa nature vampirique.

Recherches sur Jaz Baker :

Contacts : communauté noire, charcudocs, marchands de talismans, boites de nuit underground.

Succès :

- **1/2** J'ai téléchargé son dernier concert en sim bootleg la semaine dernière.
- **2/3** Ce type rôde dans les boites S&M du plexe et traîne une réputation malsaine. Certains disent que les gonzesses qu'il lève ne sont jamais revues ensuite.
- **3/6** Son look n'est pas du folklore, c'est un véritable bokor du Baron Samedi, et puissant à ce qui se dit. Des rumeurs prétendent qu'il trempe dans le trafic d'organes.
- **4/8** Baker dirige un gang de goules, les 162s, qui crèche quelque part dans les Barrens de Redmond.
- **5/12** Baker n'est pas qu'un sorcier vaudou, il est également atteint du VVHMH. C'est un putain de vampire !

C - LA PISTE POLICIERE

Nul doute que les runners auront également envie d'en savoir plus sur ce qui a pu arriver à la fille d'Aoki soit en allant enquêter soit sur le terrain auprès de contacts chez la Lone Star, soit en allant pirater le fichier des enquêtes.

1 - Enquêter sur l'enquête :

Contacts : journaliste, flic, indic, paramedic DocWagon (Logique + Connaissance ou renseignements indirects : Charisme + Connexions, étendu, 1h) / Matrice (Logique + Recherche de données, étendu, 1 mn)

Succès

- **1/2** Il y a effectivement eu un dossier sur un meurtre de gamin ces jours-ci.
- **2/3** Une sale affaire. Ça concernerait un cadavre de nourrisson ayant eu lieu à Puyallup.
- **3/6** Une affaire à la con, le môme, aurait apparemment été retrouvé salement massacré à Hell's Kitchen sur le site d'un crash automobile ou un drive-by-shooting. Décapité si on croit les rumeurs ! C'est l'inspecteur Kayce Stern qui est en charge du dossier sur Downtown.
- **4/8** L'autopsie a permis de faire le lien avec un employé de chez Mitsuhama. Autant dire que si cela n'avait pas été un gamin avec un SIN corporatiste, l'affaire serait restée enterrée à Puyallup. Le flic en charge là-bas est un ork, du nom de DeSoto.
- **5/12** Le corps a été retrouvé dans une glacière, dans un fourgon qui s'est fait percuter par un camion autopilote sur Orville Road. Les flics pensent qu'il pourrait s'agir de l'œuvre d'un gang .

2 - Piratage en règle du commissariat de Puyallup

Nœud 1 : accès au LTG de Puyallup

Système 3 **Réponse 3** **Firewall 3**

Analyse 1 : serveur public d'information et dépôt de plaintes.

Nœud 2 : goulet de sécurité

Système 4 **Réponse 3** **Firewall 5**

Analyse 4, Glace Noire (Pilote 4, Blackout 4, Analyse 4, Traque 4).

Nœud 3 : serveur administratif

Système 4 **Réponse 4** **Firewall 4**

Analyse 4, Cryptage 4, Glace Noire (Pilote 3, Blackout 4, Analyse 3, Traque 4).

C'est sur ce serveur que se trouve le dossier sur l'enfant mort. Le dossier P-HK-2304-187-DS contient en résumé les faits suivants :

- Il y a deux jours, un accident a été signalé sur Orville Rd, à un mile de la jonction avec la 162, par un appel émanant de la compagnie de transport Russell Overland, impliquant un de leurs trucks autopilotes en provenance du Conseil Salish-Shidhe et un fourgon modèle GMC Gopher 2045 avec de fausses plaques en doublette. Les agents dépêchés sur les lieux ont dû ouvrir le feu sur des squatters locaux afin de les dissuader de piller les éventuelles cargaisons (cf. Rapport annexe P-HK-1157-RF/TH 21).
- Un squatter (SIN provisoire P234-SM/P-1157-01E1-3657891) prétend avoir vu un homme blessé quitter les lieux de l'accident. Le signalement correspond à un individu fiché par nos services : Javed Kumar, dit Javed le Pakistanais, dit « J-Pak » Kumar, un ork d'origine pakistanaise, arrêté en 2051 pour détention de drogue et port d'arme prohibée, et en 2054 dans une affaire de trafic d'organes, classée sans suite.
- Le truck contenait des caisses de matériel industriel de chez Gaeatronics destinés à Federated Boeing à Tacoma. Le fourgon quant à lui se révéla plus intéressant : outre quelques armes déclarées volées dans une armurerie d'Auburn il y a deux ans (deux shotguns Defiance T-250 et un pistolet mitrailleur Ceska Black Skorpion), une glacière contenant les corps de deux nourrissons de sexe féminin et de type asiatique.
- Une analyse des logs du truck semble indiquer une intrusion matricielle ayant eu pour effet de dérouter le truck de la 162 pour se diriger vers le sud sur Orville Rd à pleine vitesse. Suite à la pression de Russell Overland, des interrogatoires seront menés dans les principaux lieux fréquentés par la communauté des hackers de Puyallup ainsi qu'auprès du gang des Reality Hackerz, qui sont en haut de la liste des suspects potentiels.
- Selon le rapport d'autopsie, il s'agit de corps d'enfants âgés de moins de deux mois. La mort semble avoir été causée par la décapitation elle-même, puisqu'aucune autre lésion n'a été diagnostiquée, si ce n'est des traces de perfusions. Les analyses sanguines ont mis en évidence des traces de sédatifs puissants. Les deux corps présentaient un système digestif atrophié et aucune trace de repas récent.
- Un rapide séquençage ADN s'est avéré positif pour l'un des deux corps : il présenterait un taux de correspondance supérieur à 98% avec celui de Chiyeko Aoki (née en 2029 à Seattle, de Sato Aoki et Kitsue Aoki, fichée en mars 2050 lors d'une rafle à la sortie du concert de Maria Mercurial à l'Underworld 93), mais celle-ci étant devenue citoyenne corporatiste de Mitsuhama Computer Technologies depuis 2053, notre inspecteur liaison à Downtown s'est vu opposé une fin de non-recevoir à sa demande d'entretien par le service relation inter-corporatiste de MCT.

3 - À la recherche de Javed « J-Pak » Kumar

Kumar constitue un des liens permettant de relier divers protagonistes impliqués dans le run. Il sert d'intermédiaire au réseau Tamanous et en tant que tel, permettra de remonter jusqu'à la « Boucherie » du parc d'attraction de Sunnyvale Park. Il est également l'un des « coursiers » faisant la liaison entre la Boucherie et la clinique de Parkside Meadows permettant d'aller y faire

un tour si les fichiers RH n'avaient pas attiré l'attention sur ce site. En revanche, il ignore l'existence et donc la localisation du laboratoire d'Halberstam. J-Pak sait également, pour en avoir entendu parler par les Goules des 162s, qu'elles seraient impliquées dans un assaut récent sur un gang de squatters dans les Barrens de Redmond, des mômes, apparemment (en fait, il a surpris une conversation où les goules évoquaient l'attaque menée par les hommes de main d'Aidan Carmichael sur les otakus de la Voix des Innocents). Il sait que l'attaque a eu lieu quelque part aux abords de Union Hill Rd, pas loin de la jonction avec la 520.

Enquête sur Javed « J-Pak » Kumar :

Contacts : flic, indic, trafiquant d'organes, ganger.

Succès :

- **1/2** Kumar ? Un dealer ork pakistanais ou indien de Loveland. Une montagne avec un sale caractère.
- **2/3** Javed « J-Pak » Kumar est un ancien ganger qui a réussi a monter parmi les petits poissons de Puyallup et rêve de devenir un requin. Il s'est fait cybernétiser pour se faire respecter mais son chrome est rouillé. Il a la tremblotte. Parait que c'est parce qu'il se défonce au Jazz en permanence pour faire croire qu'il est recâblé, mais sûr qu'il n'a pas les moyens de se refaire le système nerveux.
- **3/6** J-Pak est un ancien du gang des Spanaway Thuggees, un gang de rue de basanés indiens ou pakis qui dealent du côté du Spanaway Bazar. Des petites frappes qui font parfois des boulots pour les Anneaux de Seoulpa. C'est comme ça qu'il a pris du galon, d'ailleurs…
- **4/8** J-Pak se serait endetté pour son cyber et pas auprès de n'importe quel charcudoc… on dit qu'il ferait affaire avec des trafiquants de viande humaine, le gang des 162s…
- **5/10** Kumar se planque ces derniers temps car les types de la Légion de Fer aimeraient bien lui mettre la main dessus pour le cuisiner sur ses liens avec les 162s. Il serait protégé par son ancien gang, les Spanaway Thuggees qui doivent savoir où il est. Sinon, reste sa pétasse, Trisha Hynde, une danseuse au Horny Joe's, un topless-bar de Loveland.

Enquête sur les 162s (NdlA : prononcer « One Sixty Two »):

Contacts : flic, indic, trafiquant d'organes, ganger.

Succès :

- **0** Un gang latino qui traine sur la 162 à Puyallup… des petites frappes à la solde de la Mafia.
- **1/2** Un gang vraiment sinistre dont j'ai entendu parler qui trainerait dans les Barrens de Redmond… une de ces sectes néo-goths ou quelque chose de ce genre…
- **2/3** Les 162s sont un gang de trafiquants d'organes qui opèrent dans les Barrens de Redmond et qui font disparaître les squatters et autres SDFs pour les débiter en pièces détachées. On dit même qu'ils revendent aux goules… La lie des gangs. Ils auraient des contacts du côté du Body Mall…
- **3/6** Les 162s ne revendent pas aux goules… ce sont des goules qui se sont regroupées pour faire face et chassent l'humain dans les Barrens. Leur nom vient du Special Order 162, la loi qui avait un temps été votée à Chicago pour donner aux goules un sanctuaire, la cité ghetto de Cabrini Green… avant que des émeutes n'éclatent pour demander leur peau…
- **5/8** Les 162s seraient des marionnettes à la solde d'un groupe beaucoup plus sinistre… l'organisation de trafiquants d'organes Tamanous…

Enquête sur Tamanous :

Contacts : flic, indic, trafiquant d'organes, ganger, charcudoc.

Succès :

- **0** C'est pas ce groupe de Coredance grec qui avait sorti ce tube l'an dernier ?
- **1/2** Le mieux que tu aies à faire, c'est d'éviter de trop poser de question à ce sujet… si il y a un nom qui hante les nuits des criminels des Barrens, c'est bien celui-là. Une légende urbaine concernant un mystérieux groupe qui dirigerait le trafic d'organes dans plusieurs grandes villes du pays…
- **2/3** Tamanous n'est pas une légende : il y a bel et bien une organisation particulièrement opaque qui a opéré une mainmise sur le marché de la viande. Personne ne sait d'où vient le groupe, bien que le nom soit celui d'un esprit cannibale des légendes indiennes…
- **3/6** L'organisation Tamanous ne se contenterait pas de revendre des macchabées en pièces détachées, ce serait beaucoup plus gros : trafic de bioware et même des fermes à fœtus où ils séquestreraient des femmes pour les mettre enceintes à la chaine avant de les refourguer aux goules…
- **5/8** On dit que l'organisation serait dirigée par des goules ou des vampires et qu'elle aurait des ramifications dans le monde entier. J'ai entendu parler de types qui bossaient dans l'humanitaire en Afrique et qui auraient eu des démêlées avec eux là-bas, c'est dire…

4 - Spanaway Bazar

« L'ancien parc de loisirs de Spanaway était un endroit plaisant, une oasis de verdure au milieu des quartiers résidentiels de Parkland à Puyallup, un endroit où les familles pouvaient emmener leurs gamins faire du vélo ou jouer au baseball le weekend…

Aujourd'hui, l'endroit est à l'image du reste du district, une sinistre parodie de ce qu'il fut… une sorte de gigantesque souk à ciel ouvert. Sur plusieurs hectares s'étale une sorte de village sordide, un patchwork hétéroclite de bâches, tentes de surplus militaires

rapiécées, voire cartons empilés au milieu desquels émergent parfois des épaves de voitures ou de bus certainement volés aux quatre coins du métroplexe, pareilles à des carcasses pourrissant sur pied au milieu de cette fourmilière de loqueteux en haillons.

À l'odeur acide de la cendre volcanique, indissociable de l'air pollué de Puyallup se mêlent les relents gras de dizaines de snacks sauvages où la viande qui est servie vous courait entre les jambes quelques minutes avant, des épices de synthèse des noodle-bars asiates et autres cabane à synthalcool…

Sous la pluie grasse et noire qui martèle les bâches et ruisselle pour détremper le sol boueux de ce qui fut le green d'un golf pour richards il y a quarante ans, on croise l'échoppe d'un tatoueur dont les aiguilles doivent être aussi aseptisées que la mâchoire d'un rat-diable, la tente gardée par deux gros trolls l'air maussade dans leurs ponchos, d'où s'échappent les râles sans conviction de quelque pute viet ou salish venue s'échouer dans le cul de basse fosse du métroplexe dont elle ne verra jamais plus que la skyline au loin. Ici encore du cyber de troisième main posé sans précautions sur des toiles graisseuses ou flottant dans de vieilles cuves qui tiennent plus de la glacière que de la cryo-cuve… et partout des bribes de langues diverses s'agglutinant en ce vernaculaire que l'on nomme l'argot de la rue, achevant de donner à ce bazar post-apocalyptique des allures de Tour de Babel.

La lumière des feux de détritus brûlant dans des bennes ou des néons tournant au groupe électrogène confère une allure cadavérique à la faune bigarrée des squatters et gangers de Puyallup. Parfois jaillit l'éclat sauvage des flammes reflété par des pupilles refaites, le reflet sinistre d'un bras cybernétique ou de la crosse d'un pistolet mitrailleur qui annoncent comme une promesse de mort pour quiconque viendrait contester le passage aux prédateurs au sommet de la chaine alimentaire des Barrens… »

Trouver Kumar : jet de Charisme + Étiquette, (étendu (16), 20 mn). Un jet de Charisme + Étiquette (3) permettra également de savoir que des gangers de la Légion de Fer semblent eux aussi le chercher.

Évènements dans le bazar :

- **1** Altercation entre un revendeur de cyber chinois et un groupe de gangers orks des Black Rains, dont l'un se plaint d'un cyber-optique défaillant.
- **2** Un type à l'air chafouin, mal rasé, le visage défiguré par une mâchoire à moitié arrachée probablement par une rafale de chevrotine, les cheveux tressés d'une multitude de petits objets (boulons, capsules de bière, jouets, puces…) vêtu d'un cuir élimé et coiffé d'un chapeau feutre approche un des runners et désigne une femme non loin en proposant au runner de la « casser » pour lui par magie pour en faire sa marionnette pour 200 ¥… C'est un chaman rat qui n'hésitera pas à se venger ultérieurement si il est éconduit, par des illusions provoquant bagarre ou panique à un moment inopportun…
- **3** Jaillissant d'une tente, dans une gerbe d'étincelles, un drone cabossé avec des marquages salish-shidhe (stats Steel Lynx avec armure à -2), fracasse un étal avant de s'immobiliser au milieu de l'allée face aux runners, son minigun se met à tourner dans un sifflement sinistre annonçant la gerbe de plombs… heureusement, l'arme est vide [Intuition + Perception (3)]. Endommager le drone entrainera une altercation avec son propriétaire, Shark Masako, un fourgue à la solde des Yakuza. Le capturer sans l'abimer vaudra éventuellement une faveur…
- **4** Une bousculade lors d'un attroupement [Charisme + Étiquette/Intimidation(3)] sous peine de se retrouver poussé au beau milieu d'une arène de combat clandestin, au moment où le challenger, un troll du nom de Loveboy Syd, remet son titre en jeu contre 500 ¥…(For 10, Con 10, Agi 4, Réa 3(4), Int 3, Log 2, Vol 3, Cha 1, Init 6(7), IP 2, Combat non armé 4, cyber : armure dermale 1, réflexes câblés 1)
- **5** Une jeune elfe d'environ 17 ans vêtue comme une pute se jette dans les bras d'un des runners en expliquant hors d'haleine qu'elle est la fille d'un certain Daniel Truman, grand patron de corpo, qu'elle a réussi à s'enfuir des griffes du gang qui la séquestrait. [Logique + Politique Corporatiste (2) pour identifier le nom du magnat à la tête de la simcorp Truman Technologies, Intuition + Perception(4) pour remarquer la puce BTL enfichée dans un chipjack dans sa nuque ou Intuition + Psychologie pour réaliser qu'il s'agit d'une accro aux BTL en plein trip… mieux vaudrait le comprendre avant que les six Anciens qui viennent de surgir dans l'allée n'en viennent aux mains pour récupérer la nana de leur boss (caractéristiques : cf. SR4, p.275 Halloweener Lieutenant pour cinq d'entre eux, RC p.147 WizKid ganger pour le mage du groupe, avec en sorts : éclair de force, lévitation, contrôle des émotions, invisibilité, un élémentaire / esprit de feu 3 avec 2 services)
- **6** Prédicateur de rue haranguant la foule à propos de la mort de Dunkelzahn. Arrive un groupe de skinheads de la Légion de Fer, ceux-là même qui cherchent Kumar… les coups pourraient voler.

Quand les runners retrouvent « J-Pak », celui-ci est attablé sous une tente qui sert de restau indien, avec deux de ses potes des Spanaway Thuggees, deux brutes norms avec, comme lui, des tatouages en sanskrit sur les bras et un blouson en cuir sans manches orné d'une Kali féroce. Une dizaine de consommateurs quittent précipitamment les lieux : une bande de gangers de la Légion de Fer vient de le retrouver et se proposent de le passer à tabac pour qu'il vende les goules avec lesquelles il bosse. Les Légionnaires espèrent ainsi aller faire un carnage et récolter l'argent de la mise à prix.

Javed « J-Pak » Kumar,

trafiquant d'organes, 28 ans, 1m88, 112 kg

J-Pak est un ork d'origine pakistanaise, bâti comme une montagne, notamment en raison de ses muscles synthétiques de mauvaise qualité qui ont déformé son visage et son corps. Il porte les cheveux longs relâchés, et arbore favoris et moustache. En raison d'une dépendance croissante au Jazz, Javed fait preuve d'hyperactivité, ce qui se traduit par des tremblements des muscles du visage, une tendance inconsciente à avoir des gestes trahissant sa nervosité permanente. Issu d'un gang Indo-pakistanais, les Spanaway Thuggees, Javed a su grimper en effectuant des tâches de recouvrement pour les Anneaux de Seoulpa, gagnant assez d'argent pour investir dans du cyberware pour lequel il s'endette auprès de revendeurs affiliés à la sinistre organisation Tamanous. À partir de ce moment-là, Kumar devient un maillon du réseau de trafiquants d'organes. Il garde cependant des liens assez étroits avec son ancien gang qui le protège en ce moment.

F 6(8) C 6 A 3(5) R 3 I 3 L 3 Ch 3 V 3
Init 6 PI 2 Edge 2 Ess.- Armure 9/7

»» Sous Jazz :

F 6(8) C 6 A 3(5) R 3(4) I 3 L 3 Ch 3 V 3
Init 6(7) PI 1(2) Edge 2 Ess.- Armure 9/7

»» Sous Kamikaze :

F 6(10) C 6(7) A 3(6) R 3(4) I 3 L 3 Ch 3 V 3(4)
Init 6(7) PI 1(3) Edge 2 Ess.- Armure 9/7

Compétences : Pistolets 3, Armes automatiques (PM) 2(+2), Fusils (Shotguns) 2(+2), Perception 3, Combat mains nues 4, Esquive 2, Armes tranchantes (Cyber) 3(+2), Etiquette (Rue) 2(+2), Baratin 3, Négociation 2, Infiltration 2, Intimidation 3, Automobiles (Moto) 3(+2)

Implants cybernétiques : Lame de poing (4P), Muscles synthétiques (2), Armure Dermale (1)

Équipement : Colt Manhunter (5P, PA-1, SA, 16(c), visée laser, silencieux, 2 chargeurs normales, 1 chargeur EX-Explo), Remington 990 (9P(f), PA+5, SA, 8(m), canon scié), Grenade fumigène, Blouson renforcé (8/6), 2 torpilles de Jazz (+1 Réaction, +1 PI, 10x1d6 mn puis déprime et désorientation -2 tous tests), 1 auto-injecteur de Kamikaze (+1 Con, Agi, Vol, +2 For, PI+1, Tol. douleur 3, 10x1d6 mn, puis -1 Rea, Vol, 6S)

Spanaway Thuggees (2, Niveau professionnel 2)

Deux jeunes pakistanais fréquentant assidument les salles de musculation de Loveland, arborant fièrement des tatouages en sanskrit sur les bras et un blouson en cuir sans manches orné d'une Kali féroce. Ils ont tous les signes trahissant une dépendance déjà affirmée au Cram : tremblements et mouvements nerveux, que l'on pourra reconnaitre sur un test d'Intuition+Drogues de rue (2) ou Logique+Médecine (3). L'un est chauve, l'autre porte les cheveux en chignon court, tous deux portent la moustache. Tous deux couvriront la fuite de J-Pak, qu'ils considèrent comme une sorte de mentor. Le Cram les rend teigneux au point de ne pas reculer avant d'avoir encaissé 7 cases de dommages.

F 4 C 4 A 3 R 3(4) I 3 L 2 Ch 3 V 3
Init 6(7) PI 1(2) Edge 2 Ess 5,6 Armure 8/6

Compétences : Pistolets 3, Perception 1, Combat mains nues 3, Armes tranchantes (Cyber) 2(+2), Étiquette (Rue) 2(+2), Baratin 2, Négociation 2, Infiltration 1, Intimidation 2, Automobiles 2

Implants cybernétiques : Lames digitales rétractiles (3P), Cyberoptiques (low-light, antiflash, thermo)

Équipement : Blouson lourd (8/6), Ares Predator (5P, PA-1, SA, 15(c)) ou Browning UltraPower (5P, PA-1, SA, 10(c), visée laser), Flashpak, 2 doses de Cram (+1 Réa, PI+1, pendant 8h)

(*) sous Cram

Skinheads de la Légion de Fer

(Nombre de Runners, Niveau professionnel 3)

Une meute de crânes rasés issus des classes ouvrières de Renton, habitués des services d'ordre du Policlub Humanis. Tatoués de symboles néonazis ou païens d'inspiration scandinave, portant divers bijoux du même tonneau, dont les lourdes chaines en acier chirugical ornées de la Croix de Fer, emblème du gang néofasciste.

Tous portent également des colliers de dents de goules autour du cou. Ils rompront le combat à partir de 5 cases de dommages.

F 4 C 4 A 4 R 3 I 3 L 2 Ch 3 V 3
Init 6 PI 1 Edge 2 Ess 5,8 Armure 8/6

Compétences : Pistolets 3, Fusils (Shotguns) 2(+2), Perception 3, Combat mains nues 4, Armes tranchantes (Couteaux) 2(+2), Étiquette (Rue) 2(+2), Baratin 1, Négociation 1, Infiltration 2, Intimidation 3,

Implants cybernétiques : Cyberoptiques (low-light, thermo, antiflash)

Équipement : Morrissey Alta (5P, PA-1, SA, 12(c), visée laser) ou Defiance T-250 (9P(f) PA+5, SA, 5(m) Blouson lourd (8/6), Bombe anti-agression (1 tour, Puissance 10S, brûlure aux yeux et muqueuses incapacité 3 tours, double les modificateurs de dommages pendant 10 mn)

Kenneth Henningsen,
Magicien de la Légion de Fer (Niveau professionnel 2)

Un magicien suivant la tradition Asatru, adorateur de l'idôle Thor. Le crâne rasé, la rune stylisée d'un marteau taillée dans ses cheveux ras. Manteau long en cuir noir orné d'éclairs, vêtu à la néo-goth.

F 3 C 3 A 4 R 3 I 4 L 2 Ch 4 V 4
Init 7 PI 1 Edge 3 Mag 3 Armure 8/6

Compétences : Psitolets 2, Perception 2, Combat mains nues 2, Etiquette (Rue) 2(+2), Baratin 3, Négociation 3, Infiltration 2, Intimidation 2, Lancement de sorts (Combat) 3(+2), Contresort 3, Conjuration 3, Lecture d'aura 2, Combat Astral 4

Sorts : Tueur de Goule (P/2-1), Vision Thermographique (P/2-1), Nuit Blanche (P/2), Agonie (P/2-2), Métal Brûlant (P/2-1, LdV(Z)), Brume (pénalité de vision - succès, diminuent de 1/tour sans maintien, P/2+3), Lance Flammes (P/2+3), Soins (DV-2), Prophylaxie (P/2-2)

Esprit tutélaire : Thor (Tueur de Dragon) : sorts de combats +2, tests d'Intimidation +2, -1 à tous les tests s'il brise un serment.

Équipement : Manteau long renforcé (6/4), Ares Lightfire 70 (4P, SA, 16(c))

Terrence Farrow dit « Ragnar »,
Chef d'escouade de la Légion de Fer
(Niveau professionnel 3)

Une masse de muscles au crâne rasé orné d'un dragon lové, avec des cyberoptiques avec la croix gammée dans les iris et l'armure dermale gravée de runes futhark.

F 5(6) C 4(5) A 4(5) R 3(4) I 3 L 2 Ch 4 V 4
Init 6(7) PI 1(2) Edge 2 Ess 1,3 Armure 9/8

Compétences : Pistolets (Semi-auto) 3(+2), Armes automatiques (PM) 3(+2), Perception 3, Armes contondantes (Tonfa) 3(+2), Combat mains nues 4 (Kenpo rang 2 : +1 DV, +1 Blocage, manœuvres : Estocade finale, Attaque à Outrance , Multi-attaque, Coup létal) , Esquive 2, Etiquette (Rue) 3(+2), Baratin 3, Négociation 2, Infiltration 2, Intimidation 3, Leadership 2, Automobiles (Moto) 3(+2)

Implants cybernétiques : Muscles synthétiques (1), Renforcement Osseux (Plastique), Cyber-optiques (Thermo, Low-light, antiflash), Armure Dermale (1), Réflexes Câblés (1), Interface arme

Équipement : Tonfa (allonge 1, 5P), Ruger Super Warhawk (6P, PA-2, CC, 6(c), interface), Ingram Smartgun (5P, TR/TA, RC 2(3), 32(c), crosse, comp.recul 2), blouson lourd, pansement 2 dermo-actifs Stim (4), grenade (10P, PA-2, -2/m)

Notes : combat non armé VD 5P

Le Squat des otakus :

Suite à la conversation avec J-Pak, les runners voudront peut être aller inspecter le site de l'assaut. En se renseignant un peu à partir des indications de l'ork, il sera possible de retrouver les lieux. Il n'y a à vrai dire plus grand-chose à trouver là-bas.

La planque des otakus se trouvait sur le site d'un ancien centre de recherche Fuchi (anciennement Microsoft) à Redmond, qui fut l'un des sites d'expérimentation en réalité virtuelle en 2025-2029, pavant la voie pour ce qui allait devenir la Matrice. Physiquement, le lieu est délabré mais il sera possible d'y trouver des traces d'occupations à peine plus luxueuses qu'un squat, les otakus n'étant guère préoccupés par les contingences matérielles (lits, bouteilles, repas, vieux frigo…)

Il sera aisé de repérer des traces de combat : douilles, impacts (armes automatiques de petit calibre, automatique lourd) mais il ne sera guère aisé d'en tirer quoi que ce soit de plus.

Plus intéressant, les sous-sols ne manqueront pas d'intriguer les runners : d'étranges graffitis évoquant des fractales hypnotiques, des arabesques de binaires mais également des formes stylisées évoquant des logos divers d'anciennes entreprises informatique de l'ère Internet (Apple, Microsoft, Intel et autres) qu'un decker versé dans l'histoire de la Matrice et du Net pourrait peut-être identifier (les otakus y attachent une importance particulière, les percevant comme de puissants totems, des symboles de pouvoirs permettant d'accéder à la Résonnance). On pourra y trouver également de nombreuses connexions pirates tirées sur la grille de Redmond, témoignant à la fois d'une vétusté et d'une inventivité étonnante, le cœur du lieu étant le Puit de Résonnance, dont la contrepartie physique se présente comme une sorte de pilier de câbles et de fibres optiques au centre d'une pièce particulièrement ornée, entourée de moniteurs et de consoles diverses, d'UC datant d'avant la Matrice, entremêlées dans un enchevêtrement de connectiques bizarres… non sans rappeler une sorte de version technologique d'une loge religieuse, le tronc de câble renvoyant aux piliers et autres poteaux mitans symbole de l'Axis Mundi, comme pourra le réaliser intuitivement un magicien (Intuition+Arcanes ou Théorie Magique (4))

Le matériel a été en grande partie détruit lors de l'assaut, mais un decker qui réussirait à se connecter sur ce site, ressentirait une impression étrange et indéfinissable sur un test d'Intuition + Informatique (5), en raison du Puit de Résonnance, même s'il n'a aucun moyen d'en savoir plus.

En revanche, il est concevable que les otakus ou un de leurs sprites rôdent dans le coin, à l'insu des runners et que dès lors, ils les surveillent, afin de percer leurs motivations. Lors de la phase finale du scenario, les otakus pourront entrer en contact pour les aider lors de l'assaut sur le laboratoire d'Halberstam. Il serait préférable de les garder en arrière plan, de laisser planer

ALPHA, chef de la Voix des Innocents

F 2 C 3 A 4 R 4 I 5 L 5 Ch 4 V 5
Init 8 PI 1 Edge 4 Rés 5 Ess 5,9 Armure 6/6
Système 5 Réponse 6(7) Firewall 5 Signal 3
Init 11 PI 4 Filtre Biofeedback 4

Compétences : Électronique(GC) 4, Piratage (GC) 4, Technomancie (GC) 4, Infiltration 3, Escamotage 3, Armes tranchantes 2, Pistolets 2, Combat mains nues 2, Skateboard 4, Légendes matricielles 3, Procédures de sécurité matricielle 3, Paradis Numériques 3, Jeux Online 5, Connaissances des Gangs (Gangs Matriciels) 3(+2)

Note : +2 sur tous les tests en RV, +2 aux tests de Défense

Cyberimplants : Datajack

Équipement : Combinaison Urban Explorer (6/6), skateboard, pistolet léger Streetline Special [4P, CC, 6(c)], couteau à cran d'arrêt [2P], paquet de clopes

Guilde : La Voix des Innocents (Drain distribué : = +1 vs Technodrain par membre du réseau dans le même nœud)

Submersion : Grade 3, **Échos :** Overclocking, Réseau de Résonnance, Création de Widgets

Tissage : pour compiler sur le champ, les otakus effectuent un test de Résonnance+Programmation: chaque succès = 1 pt à ajouter à une Forme Complexe (niveau total max = 10, Technodrain équivalent au gain d'indice)

Création de Widgets : test étendu de Tissage (Niv x2, 1h), Technodrain DV = Niv x2, durée 8h, ajoute Niv (max 3) à un type de test. Dans l'optique d'un assaut, Alpha aura tissé un Widget Amp (augmente les tests de Cybercombats)

Technodrain : encaissé avec Résonnance+Charisme

Formes Complexes : Attaque 5 (Options : Perce Armure 3), Analyse 5, Catalogue 4, Commande 5, Armure 4, Blackout 4, Décryptage 4, Exploitation 5, Furtivité 5, Falsification 5

Le bio-persona (Persona Incarné) d'Alpha, à l'instar des autres membres de la guilde, est une icône très haute résolution d'enfant métallique (dorée en l'occurrence), ornée de la lettre grecque correspondant à son nom sur le front. Dans la réalité, c'est un gamin noir de 13 ans, déguingandé, d'1m55 pour 45kg, portant des cheveux coiffés en locks courtes, les tempes rasées révélant un datajack au milieu de tatouages de motifs de circuits imprimés et de chaînes alphanumériques cryptiques qui se poursuivent dans son dos, au sein desquels sont mêlés des logos de compagnies informatiques anciennes, certaines datant d'avant le Crash de 2029. Alpha traine dans une vieille Urban Explorer élimée noire et jaune fluo, ornée d'holo-pins à l'image de divers héros de séries animées. Alpha est rongé par une colère froide qu'il parvient à maintenir sous contrôle, étant le plus mûr des derniers otakus. Il souffre néanmoins silencieusement en repensant au reste de la guilde, forte de 11 membres et désormais réduite à trois (quatre si l'on compte Gamma encore en vie sans qu'il le sache) tout en sachant qu'un jour prochain ses pouvoirs s'estomperont…

Alpha attend désespérément un signe quelconque de la Résonnance pour savoir s'il faut fuir ou combattre. L'arrivée des runners sera l'élément déterminant qui le poussera à frapper, comme le suggère Delta.

Alpha dispose de deux sprites inscrits : un sprite d'Erreur 4 pour le combat et un sprite Machine 3, chacun devant encore deux services.

DELTA et OMICRON,

derniers survivants de la Voix des Innocents

››› Delta

F 2 C 2 A 5 R 4 I 5 L 4 Ch 4 V 4
Init 9 PI 1 Edge 4 Res 4 Ess 5,9 Armure 2/2
Système 4 Réponse 5(6) Firewall 4 Signal 4
Init 11 PI 3 Filtre Biofeedback4

››› Omicron

F 2 C 2 A 4 R 4 I 4 L 4 Ch 3 V 3
Init 8 PI 1 Edge 4 Rés 3 Ess 5.9 Armure 0/0
Système 4 Réponse 4(5) Firewall 3 Signal 3
Init 9 PI 3 Filtre Biofeedback 3

Compétences (Delta/Omicron): Électronique (GC) 4/3, Piratage (GC) 4/3, Technomancie (GC) 4/3, Infiltration 3, Escamotage 2/4, Armes tranchantes 2/0, Pistolets 1/0, Combat mains nues 1/0, Légendes matricielles 3/2, Procédures de sécurité matricielle 3/2, Paradis Numériques 3/3, Jeux Online 3/5, Connaissances des Gangs (Gangs Matriciels) 3(+2)/2(+2)

Cyberimplants : Datajack

Équipement : Delta : Blouson en cuir (2/2), pistolet léger Walther Palm Pistol [4P, CC/TR, 2(b)], couteau à cran d'arrêt [2P], paquet de clopes

Omicron : Vieux survêtement, deux T-shirts superposés, une vieille parka, une console portable.

Guilde : La Voix des Innocents (Drain distribué = +1 vs Technodrain par membre du réseau dans le même nœud)

Submersion : Delta : Grade 2 / Omicron : Grade 1

Échos : Delta : Overclocking, Réseau de Résonnance / Omicron : Réseau de Résonnance

Note : +2 sur tous les tests en RV, +2 aux tests de Défense

Tissage : pour compiler sur le champ, les otakus effectuent un test de Résonnance+Programmation, chaque succès = 1 pt à ajouter à une Forme Complexe (niveau total max = Résonnance x 2, Technodrain DV = gain d'indice)

Technodrain : encaissé avec Résonnance+Charisme

Formes Complexes : Delta : Attaque 4 (Options : Perce Armure 2), Analyse 4, Catalogue 4, Commande 4, Armure 4, Blackout 4, Décryptage 4, Exploitation 4, Furtivité 4, Falsification 4

Omicron : Attaque 3, Analyse 3, Catalogue 3, Commande 3, Armure 3, Décryptage 3, Exploitation 3, Furtivité 3, Falsification 3

Ce sont les deux derniers survivants de la Guilde avec Alpha, tous deux ayant émergé de la Submersion, bien que moins puissants que leur chef.

Dans la Matrice, Delta est une icône métallique couleur vert de gris tandis qu'Omicron est d'un argent légèrement azur. Dans la réalité, Delta est un petit rouquin de 12 ans, 1m45, 36 kg, yeux verts, le crâne rasé à l'exception de deux longues tresses fines à l'arrière de la tête. Il porte un vieux jean déchirés et un blouson en cuir aviateur trop grand pour lui qui appartenait à son frère. Lui aussi porte les tatouages de la guilde et des roulements à billes de camion autour des poignets. Delta est d'un caractère violent, prêt à combattre jusqu'au bout pour punir Halberstam, et seul Alpha parvient à le tempérer afin d'éviter qu'il ne fonce la tête la première.

Omicron est plus jeune, âgé de 10 ans seulement, c'est une des dernières recrues de la guilde. Il porte de longs cheveux blonds cendrés filasses tombant sur ses yeux bleus très pâles, de la couleur de son icône. Il est effrayé par ce qui vient de se passer mais décidé néanmoins à venger ses camarades.

au maximum le mystère sur ces protagonistes, dont la découverte devrait constituer un des bonus du scenario pour des joueurs intéressés par les secrets du background de Shadowrun. Les otakus devront être présentés comme des êtres énigmatiques, surtout dans la Matrice : n'hésitez pas à faire douter vos joueurs (ne s'agirait-il pas d'une IA ?) en les interprétant d'une manière étrange (notamment en faisant commencer une phrase par l'un d'eux puis la faisant terminer par un autre, effet tangible de la conscience Gestalt les unissant par le biais de l'écho Réseau de Résonnance).

Sprite Machine

Autopilote 3	**Réponse 3**	**Firewall 5**
Init 6	**PI 3**	**Edge 3**

Compétences : Guerre Électronique, Hacking, Informatique
Formes Complexes : Analyse, Commande, Décryptage
Pouvoirs : Diagnostic, Gremlins

Sprite d'Erreur

Autopilote 4	**Réponse 6**	**Firewall 5**
Init 12	**PI 3**	**Edge 4**

Compétences : Cybercombat, Hacking, Informatique
Formes Complexes : Analyse, Attaque, Armure, Furtivité, Blackhammer
Pouvoirs : Tempête d'Électrons (dès 1ère attaque et à chaque action successive, inflige VD 4, PA-2 tant que victime ne s'échappe pas sur un test opposé de Réponse x2 en une action complexe.

Chapitre Deux:

a hell of a ride

L'arrivée :

« Vous descendez Sahalee Way, une route défoncée, en longeant d'anciennes zones commerciales désaffectées aux enseignes illisibles, parkings abandonnés envahis par les herbes folles poussant dans les interstices du béton craquelé, entourés de grillages rouillés et éventrés quand la forêt n'y a carrément pas repris ses droits.

Vous arrivez en vue de votre destination signalée par une statue de 10 m de haut qui devait il y a 30 ans représenter un clown. À dire vrai, il ressemble davantage à la victime d'un drive-by shooting, criblé de balles sur toute sa surface, comme un totem dédié à la violence aveugle des gangs de Redmond. 30 ans de pluies acides lui ont donné l'air d'une vieille biopute dont le rimmel aurait coulé, ou qu'un client défoncé aux BTL aurait aspergée de vitriol.

Au-delà de ce cerbère pathétique s'étendent les restes du parc d'attraction, mélange sinistre de bâtiments et de manèges en construction envahi par forêt. Au dessus des cimes on distingue encore les squelettes de grands huits et autres paléomanèges en vogue avant l'avènement des simrides actuels.

Sachant ce qui se trame probablement ici, le sourire du clown vitriolé vous semble tout à coup plus sinistre… »

À l'exterieur

De jour : La journée, les goules ne pouvant supporter la lumière du jour trop longtemps, la surveillance du parc est laissée à la responsabilité d'un esprit des bêtes invoqué quotidiennement par le chaman des 162s.

Deux barghests rôdent également dans le parc. Les hurlements des barghests seront entendus par les Goules goules dans le repaire sur un test d'Intuition+Perception (2) (malus : -3 en raison de la distance).

De nuit : Plusieurs goules montent la garde en divers endroits , armées d'un fusil de tir Remington 950 (8P, PA -1, CC, 5(m), silencieux), perchées sous une couverture de survie isolante limitant les émanations thermiques :

- une sur le grand huit au nord du parc
- une sur la tour skybullet à l'est du plan d'eau.

À noter que les goules perçoivent dans l'espace astral (malus tests de Perception : - 2 en raison des ombres des bâtiments, de l'illumination de la forêt et du champ magique) et non dans le spectre visible. Par conséquent, lors d'un tir, la lueur des auras végétales et le champ magique infligent un malus de 2 aux tirs.

Six goules patrouillent également la portion située au-delà du plan d'eau par groupes de deux. En cas de repérage d'intrus, elles se retireront discrètement pour se regrouper et attaquer. Si les intrus sont manifestement dangereux (surnombre, auras magiques, individus lourdement cybernétisés), elles iront directement prévenir des renforts.

Les barghests seront entendus par les goules de garde sur un test d'Intuition+Perception (1).

La patinoire

Parmi les divers bâtiments, grands huits rouillés, de l'autre côté d'un petit plan d'eau croupie, se trouve la patinoire qui était en construction au moment du Crash, un bâtiment orné de tours, de créneaux et de gargouilles en carton pâtes à moitié effritées, le tout recouvert de lierres. L'intérieur est assez nu (gradins, charpentes métalliques, l'essentiel étant occupé par ce qui était censé être la piste, jamais achevée).

Les 162s ont investi l'endroit qui sert à la fois de repaire et de clinique aux bouchers de Tamanous. C'est ici que sont parqués les trucks servant de bloc opératoire et de stock d'organes mobiles.

Esprit des Bêtes (Puissance 3)

F 5 C 5 A 4 R 5 I 3 L 3 Ch 3 V 3
Init 8 PI 2 Mag 3 Edge 3 Ess 3 Armure 6/6

Compétences : Perception Astrale 3, Combat Astral 3, Combat mains nues 3, Esquive 3, 3 Perception 5

Pouvoirs : Matérialisation, Peur, Sens Améliorés (Ouïe, Odorat, Vision Nocturne), Mouvement, Sapience, Immunité aux Armes Normales 6, Venin (6P, 1 tour)

Se manifeste sous la forme d'une nuée de rats

Barghests (2)

F 5 C 7 A 5 R 6 I 3 L 1 Ch 3 V 3
Init 9 PI 2 Mag 4 Edge 4 Ess 6

Compétences : Perception 3, Combat mains nues 3, Pistage 3, Intimidation 4

Pouvoirs : Créature duale, Sens améliorés (Sonar), Armes naturelles (Morsure DV 5P), Peur, Hurlement Paralysant

Goules de base (20)

»» Humain (10)

F 6 C 7 A 3 R 5 I 4 L 2 Ch 1 V 5
Init 9 PI 1 Edge 3 Ess 5 Armure 8/6

»» Ork (7)

F 8 C 10 A 3 R 5 I 4 L 2 Ch 1 V 5
Init 9 PI 1 Edge 3 Ess 5 Armure 8/6

»» Troll (3)

F 10 C 10 A 2 R 5 I 3 L 1 Ch 1 V 5
Init 8 Pi 1 Edge 3 Ess 5 Armure 9/7

Compétences : Perception astrale 2, Infiltration 4, Perception 3, Combat mains nues 3, Armes à feu 2

Pouvoirs : Créature duale, Sens améliorés (ouïe, odorat), Armes naturelles (griffes VD 4P), Sapience.

Faiblesses : Allergie (soleil, modérée), Régime alimentaire (chair métahumaine), Sens réduit (aveugle)

Équipement : Pistolet lourd Ares Predator (5P, PA-1, SA, 15(c), 1 chargeur) ou pistolet mitrailleur léger Ares Crusader (4P, SA/TR,R2, 40(c), 1 chargeur),

Note : les goules sont pénalisées pour le tir à distance en raison du champ magique de 1.

Goules d'élite, humaines (2)

F 7 C 8 A 4 R 5(6) I 4 L 3 Ch 1 V 5
Init 9(10) PI 1(2) Edge 3 Ess 2.5 Armure 8/6

Compétences : Perception astrale 3, Infiltration 4, Perception 4, Combat mains nues 4, Armes à Feu 4, Esquive 2, Athlétisme 3, Étiquette 2, Conduite automobile 2

Pouvoirs : Créature duale, Sens améliorés (ouïe, odorat), Armes naturelles (Griffes VD 4P), Sapience.

Faiblesses : Allergie (soleil, modérée), Régime alimentaire (chair métahumaine), Sens réduit (aveugle)

Équipement : Réflexes câblés (1), interface arme, pistolet-mitrailleur Ingram Warrior 10 (6P, TR/TA, R3(4), 30(c), interface, 3 chargeurs balles explosives), Ares Predator III (5P, PA-1, SA, 15(c), interface, 1 chargeur) grenade fragmentation (12P(f), PA+5)

Goule chaman rat

F 6 C 7 A 3 R 5 I 4 L 2 Ch 1 V 5
Init 9 PI 1 Mag 4(3) Edge 5 Ess 5 Armure 6/4

Compétences : Perception astrale 2, Infiltration 4, Perception 3, Combat mains nues 3, Armes à feu 2, Lancement Sort 3, Conjuration(GC) 3

Qualités : Chaman , Esprit Mentor (Rat : +2 Infiltration, +2 vs poison et maladies, Vol+Cha (3) pour faire face à une situation de combat, Combat : Bêtes, Detection : Eau, Santé : Terre, Illusion : Air, Manipulation : Homme)

Pouvoirs : Créature duale, Sens améliorés (ouïe, odorat), Armes naturelles (griffes VD 4P), Sapience.

Faiblesses : Allergie (soleil, modérée), Régime alimentaire (chair métahumaine), Sens réduit (aveugle)

Sorts : Combat : Éclair de Mana (+1), Détection : Détection des Humains étendue (+1), Santé : Guérison Maladies (-2), Soins (DV-2) Diminution de la Constitution (+1), Illusion : Invisibilité Améliorée (+1),Essaim, Masque Physique (+1), Furtivité (+1), Puanteur (-2), Manipulation : Contrôle des Actions, Contrôle des Emotions, Armure (+3), Conservation, Doigts Télékinétiques (+1), Liens Mana

Zombis (2 loas Puissance 5, liés, 4 services)

F 8 C 8 A 8 R 8 I 5 L 5 Ch 5 V 5
Init 13 PI 2 Mag 5 Edge 5 Ess 5 Armure 10/10*

Compétences : Perception Astrale 5, Contresort 5, Combat Astral 5, Armes Tranchantes 5, Armes Contondantes 5, Combat mains nues 5, Esquive 5, Armes Exotiques à Distance 5, Perception 5

Pouvoirs : Créature duale, Peur, Garde, Garde Magique, Mouvement, Sapience, Immunité aux Armes Normales 10*

Loa du Baron Samedi dans le corps de Jaz Baker

(2 loas Gardiens Puissance 5, liés, 4 services)

F 11 C 12 A 8 R 10 I 5 L 5 Ch 5 V 5
Init 15 PI 2 Mag 5 Edge 5 Ess 5 Armure 10/10

Compétences : Perception Astrale 5, Contresort 5, Combat Astral 5, Armes Tranchantes 5, Armes Contondantes 5, Combat mains nues 5, Esquive 5, Armes Exotiques à Distance 5, Perception 5

Pouvoirs : Créature duale, Peur, Garde, Garde Magique, Mouvement, Sapience, Immunité aux Armes Normales 10

Jaz Baker, Vampire, Bokor du Baron Samedi Initié Grade I

F 4 C 4 A 7 R 6 I 5 L 2 Ch 5 V 5
Init 11 PI 2 Mag 5(8)* Edge 3 Ess 12 Armure 6/4

Compétences : Perception astrale 4(6*), Infiltration 4, Perception 3(5*), Combat mains nues 4, Armes Tranchantes (Machette) 3(4) (+2) , Sorcellerie (GC) 4, Conjuration (GC) 3

Équipement : manteau long renforcé (6/4), Machette (Arme Focus 1, DV 5P, manche en ébène gravé de vévés et incrusté d'os sculptés en formes de crânes),

Pouvoirs : Sens améliorés (Vision thermographique, Ouïe, Odorat), Armes naturelles (Morsure VD 3P), Drain d'Essence, Immunité (Age, Pathogènes, Poison), Infection, Forme Brumeuse, Régénération (Fin de tour : Mag+Con : 1 case de dommages non magiques récupérée par succès)

Faiblesses : Allergie (Soleil, modérée / Bois, Grave), Régime alimentaire (Sang), Perte d'Essence, Léthargie (air confiné)

Tradition : vaudou (Combat : Gardien, Détection : Eau, Santé : Homme, Illusion : Guide, Manipulation : Tâche)

Drain : Vol+Cha, Possession, Mentor (Baron Samedi *: +2 Perception, +2 Esprit de l'Homme, -1 encaissement)

Technique métamagique : Camouflage

Sorts : Combat : Lance-flamme (+3), Toucher Fatal (-2), Éclair de Force (+1), Détection : Sens du Combat (+2), Sonde Psychique (+2), Santé : Guérison des Maladies (-2), Soins (DV-2), Stabilisation (Surplus -2), Illusion : Confusion de Masse (+2), Camouflage (-2), Masque Physique (+1), Furtivité (+1), Agonie (-2), Miasmes, Manipulation : Contrôle des Actions de Masse (+2), Contrôle des Emotions, Barrière Mana (+1), Déflection (+1), Brume (+3, malus vision diminue de 1 par Tour), Conservation

Description : Baker est un grand noir de 1m85, svelte, le crâne rasé orné de vévés blancs, un crâne peint à la peinture blanche sur une moitié du visage,. Il porte un pantalon en synthécuir moulant, des bottes à talons, un long manteau en peau de crocodile noir et des colifichets en coquillages et os d'oiseaux ainsi qu'une croix autour du cou. Il porte également des lunettes rondes rouges pour dissimuler l'éclat de ses yeux de vampire. Une machette au manche orné pend à sa ceinture.

Note* : Jaz peut canaliser des points d'Essence pour accroitre un attribut physique ou sa magie pendant 12h de 1 par tranche de 2 points d'Essence. Typiquement, il l'utilise pour accroitre sa Magie qui sera lorsqu'on le rencontre pour la première fois de 8. L'endroit est considéré comme Domaine pour Baker qui ajoute donc 1 dé à tous ses Tests de Sorcellerie et de Conjuration.

1- Dortoir des goules : un préfabriqué de 90 m² (15 x 6) dans lequel s'alignent une trentaine de lits superposés. Environ la moitié des goules y dorment la journée. Une odeur de charnier imprègne l'endroit au point que toute personne disposant d'un odorat modifié devra réussir un jet de Con+Vol (2) ou être pris de nausée. L'ameublement est sommaire, un terminal servant de station de loisir équipée d'une interface simsense pour les jeux vidéeos.

2- Fourgon armurerie : Toujours gardé par une goule. C'est ici qu'est entreposée l'artillerie du gang, en plus des armes personnelles : 4 AK-97, 3 Remington Roomsweepers, 2 lance-roquettes Aztechnology Striker, 2 roquettes AV (16P, PA -2/-6, -4/m), une caisse de grenades à fragmentation (12P(f), PA+5)

3- Véhicules : deux vans Suzuki Sporty cabossés, noirs (Type : Landrover 2046)

4- Motos : Six motos de type Thundercloud Contrail, peintes aux couleurs du gang. Au moins une est partiellement démontée.

5- Chambre froide : Un container sur lequel est groupé monté un groupe réfrigérant, à l'intérieur duquel les goules entreposent les cadavres destinés à la consommation,

enveloppés dans des bâches. Il y a actuellement neuf corps à divers degrés d'équarrissage, principalement des squatters du coin. Dans celui du milieu se trouve l'accès au sous-sol

6- Containers cellules : Une demi-douzaine de cellules sont aménagées dans chacun de ces containers sans lumière qui empestent les excréments et la peur. Quatre personnes sont emprisonnées en attendant d'être débitées en pièces détachées.

7- Préfabriqués : C'est ici que réside le chef du gang, Baker et deux de ses bras droits (cf. Goules d'élite humaines). La chambre de Baker est richement décorée de peintures de type haïtien. Une jeune femme à moitié exangue (Essence 2) est menottée nue au lit, n'ayant même plus la force de crier ou de se débattre. Baker y dort une partie de la journée (généralement entre 9h et 15h) avec un des deux Barghests. Les seuls objets dignes d'intérêt y sont deux créditubes certifiés contenant chacun 3 000 nuyens, ainsi que des bijoux prélevés sur des victimes, essentiellement des bagues, des montres et quelques téléphones portables.

Il y a souvent de la musique dans le préfa, généralement du rap méta (bonus +2 aux tests de Furtivité). En revanche l'odorat des goules risque de les prévenir en cas d'intrusion. Le salon est souvent squatté par deux des goules d'élite. Un stock de BTL (environ 400 puces) est entreposé là.

8- Banque d'organes : Un truck massif et blindé de couleur noire équipé d'un bloc sophistiqué comprenant plusieurs cryocuves et unités de stockage pour le transport d'organes et d'implants cybernétiques ou biologiques. Un système Maglock 5 avec système anti-intrusion équipe le camion. Caméra reliée en wifi au préfabriqué et à la clinique.

9- Bloc opératoire mobile : une unité de chirurgie mobile (bloc médical mobile, équivalent medikit 8) permettant la chirurgie d'implantation cybernétique. Un système Maglock 5 avec système anti-intrusion équipe le camion. Caméra reliée en wifi au préfabriqué et à la clinique.

La clinique

Tamanous a installé une clinique dans les anciens locaux techniques sous la patinoire placée sous la garde de Baker et ses goules. L'endroit est gardé par des goules d'élite et patrouillé par un loa (Puissance 4) lié à l'endroit ayant pour instruction de prévenir Baker en cas d'intrusion et d'attaquer ensuite en investissant n'importe quel cadavre de la clinique. Le sol et les murs sont de béton nu non apprêté, les fils électriques et fibres optiques courant sur les plafonds. Des veilleuses sont installées au plafond tous les 6 m, pour le personnel non-infecté de Tamanous.

En raison de la souffrance engendrée dans la clinique, le lieu fait l'objet d'un champ magique de 1, considéré comme domaine pour Baker (+1 dé, -1 Magie pour les autres).

1- Accès : Caméra reliée en wifi au préfabriqué et à la clinique.

2- Dortoirs des gardes : un moniteur relié aux caméras des trucks, de l'entrée et des accès aux égoûts. C'est là que résident les autres goules d'élite (trois orks) .

3- Salle d'opération.

4- Pièce commune : à l'usage des deux charcudocs, la salle contient un terminal avec écran mural, une mini-cuisine, un canapé.

5- Reserve de matériel : C'est là qu'est stocké le matériel médical : instruments chirurgicaux, produits divers. Le propos de la clinique n'étant guère de soigner mais plutôt d'extraire des organes et implants de sujets rarement consentants, il n'y a que peu d'objets susceptibles d'intéresser les runners hormis trois pansements dermoactifs Trauma, quatre Antidotes (5) et cinq Tranquilisants (6)

6- Chambre stockage d'organes : C'est ici que sont stockés les organes et les implants dans un premier temps avant le transfert dans le truck pour livraison. Il y a là pour environ 10 000 nuyens en organes divers ainsi que quelques implants (une paire de cyberbras standards, 4 paires de cyberoptiques, un synthécarde, un orthoderme en culture) et une série de tubes contenant des cellules souches de fœtus ainsi que plusieurs litres de sang en poches destinés à divers clients infectés au VVHMH.

7- Maternité : trois femmes enceintes (dont deux orkes) sont attachées à des lits sous perfusion en attente de prélèvement de fœtus. Les nombreuses cicatrices (Logique+Médecine (2)), permettront aisément de deviner le sort qui les attend.

8- Chambre froide : c'est là que sont stockés les cadavres avant prélèvement, pour ensuite être donné en pâture aux goules des 162s.

9- Chambre des charcudocs : une chambre spartiate équipée d'un terminal, de deux lit et d'un lecteur simsense modifié pour les puces BTL. Höher et Lau y passent le plus clair de leur temps à tripper sous BTL lorsqu'ils n'ont pas les mains dans la tripaille.

10- Cellules : Trois sont des squatters mais la plupart sont en relativement bonne santé physique à défaut de mentale. Bon nombre sont des jeunes fraichement arrivés dans le métroplexe ramassés par des rabatteurs près des terminaux routiers. Un d'eux est un membre des BrainEaters, Coolshot, un jeune noir de 16 ans ayant des cyberoptiques et des lames digitales.

11- Honfour de Baker : C'est ici que Baker accomplit ses rites sauvages dédiés au Baron Samedi. Deux cadavres de jeunes femmes sont placés de part et d'autre du poteau-mitan, prêts à être animés comme zombis par les loas de Baker. Les murs sont de béton nu aspergés de sang et décorés d'ossements et de vévés tracés à la craie. La salle agit comme une Loge 5.

12- Accès aux égoûts : surveillés par caméra.

Goules d'élite, orks (3)

F 9 C 11(12) A 4 R 5 I 4 L 3 Ch 1 V 5
Init 9 PI 1 Edge 3 Ess 4 Armure 6/4

Compétences : Perception astrale 3, Infiltration 4, Perception 4, Combat mains nues 4, Armes à Feu 4, Esquive 2, Athlétisme 3, Etiquette 2, Conduite automobile 2

Pouvoirs : Créature duale, Sens améliorés (ouïe, odorat), Armes naturelles (Griffes VD 4P), Sapience.

Faiblesses : Allergie (soleil, modérée), Régime alimentaire (chair métahumaine), Sens réduit (aveugle)

Équipement : Ossature renforcée (Plastique), interface arme, grenade fumigènes thermo, grenade fragmentation (12P(f), PA+5), gilet pare-balles (6/4), fusil d'assaut Colt M23-A3 (6P, PA-1, SA/TR/TA, R1, 40(c), lance-grenades, scope, interface, 2 chargeurs Explo) ou shotgun Franchi SPAS 22 (8P, PA-1, SA/TR,R(1),10(m), interface, 20 cartouches explo), Ares Predator III (5P, PA-1, SA, 15(c), interface, 1 chargeur)

Werner Höher et Phil Lau, charcudocs de Tamanous

F 3 C 3 A 5 R 3 I 4 L 5 Ch 1 V 5
Init 7 PI 1 Edge 3 Ess 5.7 Armure 0/0

Compétences : Biotech 5, Pistolets (Supersquirt) 1 (+2)

Équipement : Ares Supersquirt (SA, 10S, 20(c)), ordinateur de poignet, Datajack, Cyberoptiques (Vision nocturne, micro-vision, Thermographique)

Description : Werner Höher est un norm caucasien d'une trentaine d'année qui aurait pu réussir brillamment ses études de médecine sans la dépendance aux BTL qui lui a petit à petit valu de s'enfoncer dans les ombres les plus épaisses. Petit et osseux, un bouc blanc et une peau au teint jaunâtre en font une dernière vision d'angoisse pour les patients attachés au billard sur le point de succomber aux tranquillisants (quand il a envie de calme).

Lau est un asiatique grassouillet au visage paradoxalement poupin et jovial dissimulant un pervers qui apprécie chaque minute de son travail pour le compte de Tamanous.

Tout comme Jaz Baker, Höher et Lau connaissent tous deux Aidan Carmichael, l'intermédiaire qui a requis les services de Tamanous pour le compte d'Halberstam, même s'ils ignorent exactement qui il représente, ni et la nature exacte du projet auquel ils contribuent.

Chapitre Trois :

SUR LA PISTE D'HALBERSTAM

Il y a plus d'une quinzaine d'années de cela, Halberstam travaillait en Afrique où il menait déjà ses premières expérimentations sur le cerveau humain. C'est à cette époque qu'il sympathisa avec Aidan Carmichael, un mercenaire sans scrupules qui fournissait des prisonniers humains à des fins diverses (prostitution, enfants-soldats, sujets d'expérimentation…) sous couvert d'ONG bidon. Ces opérations mirent rapidement Carmichael en contact avec les Goules d'Asamando avec lesquelles il mit sur pied un pipeline de chair humaine, opération qui allait lui faire croiser la route de Tamanous, qui commençait déjà à s'organiser dans cette région du monde.

Bien des années après, Carmichael, lassé du chaos africain décida de rentrer au pays, à Seattle, où il s'établit comme fixer, avec une prédilection pour les filières de trafic d'êtres humains.

Lorsqu'après la débâcle de Boston, Halberstam se remit à ses expériences, il reprit contact avec son ancien ami afin d'obtenir ce dont il avait besoin, sachant que Carmichael avait les connexions nécessaires.

Aidan Carmichael, en plus d'être une véritable ordure, est un joueur compulsif. Il a récemment contracté des dettes importantes auprès de tables de jeu appartenant à la Famille Ciarnello . Ces derniers temps, au cours de ses activités d'intermédiaire pour le compte d'Halberstam auprès des séides du Tamanous, il a été vu en contact avec des membres de gangs affiliés aux Yakuza. Calderone

a fait un bond déductif (erroné), en raison du climat explosif entre les syndicats du crime (le scénario étant censé se dérouler durant la guerre de la pègre de 2058 faisant suite à l'assassinat de James O'Malley), estimant que le fixer est en train de magouiller auprès des Yaks pour éponger ses dettes.

Lorsque les runners apprennent l'existence de Carmichael, celui-ci vient de se faire enlever pour être cuisiné par Jackhammer Calderone au « Club Arena ».

Enquête sur Aidan Carmichael :

Contacts : charcudoc, paramedic DocWagon (Logique + Connaissance ou renseignements indirects : Charisme + Connexions, étendu, 1h) / Matrice (Logique+Recherche de Données, étendu, 1 mn)

Succès :

- **1** Aidan Carmichael est un ancien agent d'une eurocorp reconverti en fixer.
- **2/3** Ce salopard d'Irlandais trempe dans de sales trafics, genre filières de prostitution voire pire…
- **4/8** Carmichael est un joueur compulsif qui traine souvent dans les établissements de jeu et les bordels de Casino Corner, à Everett.
- **5/12** Carmichael est un ancien merc qui bossait en Afrique centrale dans les années 40 avec des réseaux de trafic d'êtres humains style enfants soldats, esclaves pour les mines de DeBeers voire pour les sales expériences de Zeta-Impchem sur les populations locales. On dit même qu'il aurait fricoté avec les goules d'Asamando.
- **8/16** Carmichael a des dettes importantes auprès de la famille Ciarnello. Il se serait fait alpaguer hier soir à la sortie du « Diamond and Dust », un casino à l'angle de Casino Drive et Holly Rd, juste à côté de la Boeing Freeway. Certains disent qu'il fricoterait avec les Kabuki Ronins, un gang ultraviolent qui trafique du côté des docks d'Everett.

Si les runners enquêtent sur les agissements récents des Kabuki Ronins, ils pourront peut-être entendre parler d'une échauffourée entre eux et des Reality Hackerz à Everett. La chose pourra sembler surprenante, les Hackerz se confinant physiquement d'ordinaire au district de Puyallup et les Ronins à Everett, mais compte tenu du climat général de guerre des gangs qui sévit à Seattle, des opérations d'expansion sont à attendre de la part des petits gangs, à l'ombre des conflits inter-syndicats du crime (contacts : indic, gangers de Tacoma, d'Everett, charcudoc, flic de Tacoma…).

Pousser l'enquête sur les Reality Hackerz (par ailleurs soupçonnés par la Lone Star du détournement du camion de Russell Overland) pourra permettre d'apprendre que le gang est inhabituellement discret, tout laissant à penser qu'il se serait pris un sérieux revers. (contacts : indic, charcudoc, ganger de Puyallup, flic sur Puyallup).

En admettant que les runners puissent mettre la main sur un des Hackerz, ils pourraient apprendre que le gang a été embauché pour un contrat de type search-and-destroy sur Everett par des commanditaires indéterminés. Seul Nexus, le chef des Hackerz, sait qu'il s'agit du groupe otaku de la Voix des Innocents à qui il voue un respect confinant à la crainte religieuse. Il connait également le lieu de leur Puit de Résonnance sans en comprendre ni la nature, ni l'importance.

Si les runners enquêtent du côté du « Diamond and Dust » ils pourront apprendre sur un test de Charisme+Etiquette (10, étendu) que Carmichael était bien là hier, accompagné d'une danseuse exotique du nom de Lahira Lace, qui bosse au « Smoothie's » sur Dorn Avenue à 500 m d'ici.

En cas de glitch, leurs questions attireront l'attention de gorilles de la Famille Ciarnello qui viendront demander aux runners pourquoi ils posent tant de questions (cf. Gros bras de Ciarnello).

Localiser Lace ne sera pas très difficile puisqu'elle travaille au « Smoothie's » tous les soirs. Moyennant un jet d'Étiquette (3) ou des méthodes plus coercitives, ils pourront apprendre que pendant la soirée, Carmichael s'est accroché verbalement avec Jack « Jackhammer » Calderone et son « frère » Sal, deux affranchis de la famille Ciarnello accompagnés par deux autres gros bras, pour une histoire de pognon suite à quoi ils sont sortis tous les cinq. D'après elle, ils ne semblaient pas être là pour rire.

En se renseignant sur les frères Calderone, les runners pourront apprendre auprès de contacts ou par eux-mêmes (Logique+Connaissance de la pègre ou autre compétence apparentée (3)) que les frères tiennent une boite qui sert de façade à leurs affaires, le « Club Arena » sur la 168th st SW non loin de l'angle avec Evergreen Way (99), à Everett.

LE « CLUB ARENA »

Le « Club Arena » est une boite située sur la 168th st SW non loin de l'angle avec Evergreen Way (99).

C'est un bâtiment de un étage qui sert également d'appartement à temps partiel aux frères Calderone. Le personnel comprend 5 barmaids, 2 videurs trolls à l'entrée, 3 videurs orks en bas et 2 videurs humains à l'étage. Il y a généralement au moins un des Calderone en soirée et dans ce cas au moins 3 des 5 gros bras qui leur servent de gardes du corps, l'un étant toujours à la porte de la chambre lorsque Sal ou Jack dorment. Aidan Carmichael est prisonnier dans la « chambre d'ami » (1er etage, 8), ayant copieusement dérouillé aux mains de « Jackhammer » Calderone.

Un esprit de l'air patrouille le lieu et une Barrière 5 protège les appartements privés et le bureau du RdC.

JACKIE « «JACKHAMMER» » CALDERONE,

affranchi de la Famille Ciarnello, 42 ans

F 6(9) C 5(7) A 3 R 3(5) I 4 L 4 Ch 3 V 5
Init 7(9) PI 1(3) Edge 4 Ess 0.44 Armure 8/6

Compétences : Pistolets (Semi-automatiques) 4(+2), Fusils (Shotgun) 4 (+2), Boxe 5, Esquive 2, Perception 2, Infiltration 2, Athlétisme (GC) 2, Étiquette (Mafia) 4(+2), Leadership 3, Intimidation 5, Négociation 3, Baratin 3,

Avantages et techniques de Boxe : +2 VD, Prise au corps, Enchainement, Riposte

Implants cybernétiques : Réflexes câblés (alpha) (2), Armure dermale (1), Armature osseuse en Céramique (Corps à corps 9P), Interface armes, Cyber-optiques (thermo, low-light, zoom, antiflash)

Bio-implants : Musculature renforcée (3)

Équipement : Savalette Guardian (5P, PA-1, SA/BF, R1, 12(c), 2 chargeurs balles APDS), Costume renforcé Vashon Island Synergist (manteau long 5/3, isolation électrique 5, dissimulation pistolet -4), armure moulante 4/1

Description : Un homme à la mâchoire prognathe et au nez cassé, une simple mèche noire sur le crâne et un double trait en guise de barbe. Calderone affectionne les bijoux en or voyants sur son costume Synergist aubergine. Jackhammer Calderone parle d'une voix enrouée, presqu'en chuchotant. Jack est un impulsif qui n'aime rien tant que le bruit des os qui craquent lorsqu'il abat ses poings massifs aux phalanges de céramique pour broyer le visage de ses ennemis. Jackhammer voue évidemment une haine tenace envers les gangs asiatiques qui n'est éclipsée que par celle qu'il voue à la Famille Biggio.

SAL « «SALLY-SAL» » CALDERONE,

affranchi(e) de la Famille Ciarnello, 34 ans

F 4 C 4 A 4 R 4(5) I 3 L 3 Ch 4 V 3
Init 7(8) PI 1(2) Edge 5 Ess 3.4 Armure 8/4

Compétences : Pistolets (Semi-automatiques) 4(+2), Armes automatiques (PM) 4 (+2), Lancer (couteaux) 3(+2), Combat mains nues 3, Esquive 3, Perception 3, Infiltration 3, Athlétisme (GC) 2, Étiquette (Mafia) 3(+2), Négociation 3, Baratin 4

Implants cybernétiques : Réflexes câblés alpha (1), Main cybernétique plaquée or (alpha) (lames digitales 3P), interface arme

Bio-implants : Régulateur métabolique, changement de sexe, bio-sculpture, métabolisme optimisé, yeux de chats

Équipement : Ares Viper Slivergun (8P(f), PA+2, SA/TR, 30(c), silencieux, interface, 1 chargeur), costume italien, gilet pare-balle (6/4), Armure Moulante (4/1), Colt Cobra TZ-118 (6P, SA/TR/TA, R3(4), 32(c), poignée personnalisée, compensateur de recul (2), 1 chargeur balles explosives), 5 couteaux de lancer (3P, portée 4/8/12/20m)

Description : du frère de Jack, Sal, il ne reste plus grand-chose d'original puisqu'il s'est entièrement fait bio-sculpter après une procédure de changement de sexe. Ses talents de négociateur ont réussi à le faire rester dans les bonnes grâces de Don Gianelli, en partie en raison des services rendus par son frère. Sa main cybernétique est due à Maurice Biggio, qui l'a mutilé après l'avoir violé et Sal a décidé de ne jamais rien oublier de cette humiliation en se faisant greffer un cyberimplant tout en se jurant de faire payer l'affront au Boucher. Sal Calderone a l'apparence d'une belle jeune femme de type italien, brune incendiaire, coiffé à la garçonne, les yeux aux iris dorés. Son attitude est empreinte d'assurance et il/elle fait souvent office de tampon avant que Jack ne fasse parler ses poings. La rumeur dans la rue fait état de rapports troubles entre les deux frères.

GROS BRAS DE LA FAMILLE CIARNELLO (5)

F 5 C 4 A 4 R 4(5) I 3 L 2 Ch 3 V 4
Init 7(8) PI 1(2) Edge 2 Ess 2.7 Armure 7/5

Compétences : Pistolets 4, Armes automatiques 4, Armes tranchantes 3, Combat mains nues 3, Esquive 2, Perception 2, Infiltration 2, Filature 3, Athlétisme (GC) 2, Etiquette (Mafia) 3(+2), Négociation 2, Baratin 3, Intimidation 3, Conduite auto 3

Implants cybernétiques : Réflexes câblés alpha (1), interface arme, Armure dermale 1, Cyberoptiques (vision nocturne, thermo, antiflash)

Équipement : Beretta 101T (4P, SA, 12(c), silencieux, interface, 1 chargeur), costume italien, gilet pare-balle (6/4), Ingram Smartgun (6P, TR/TA, R3(4), 32(c), poignée personnalisée, compensateur de recul (2), crosse repliable, 2 chargeur balles explosives), grenade HE (10P, PA-2, -4m), Couteau (4P)

AIDAN CARMICHAEL

F 4 C 4 A 4 R 5(6) I 4 L 4 Ch 4 V 4
Init 9(10) PI 1(2) Edge 2 Ess 1.7 Armure 2/2

Compétences : Pistolets 4, Armes automatiques 4, Armes Lourdes 4, Armes tranchantes 3, Combat mains nues 4, Esquive 3, Perception 3, Infiltration 3, Survie 4, Athlétisme (GC) 3, Étiquette (Mercenaires) 4(+2), Négociation 3, Baratin 3, Intimidation 4, Conduite auto 3

Implants cybernétiques : Réflexes câblés (2), Armure dermale 2, Cyberoptiques (interface, vision nocturne, thermo, antiflash)

Équipement : aucun lorsqu'il est retrouvé prisonnier des Calderone.

Description : Carmichael est un type d'une cinquantaine d'années, au visage buriné par des années sous le soleil africain qui n'a pas été tendre avec son teint d'irlandais. Cheveux courts blonds-roux clairsemés de gris, cyberoptiques chromes comme c'était la mode à la fin des années 40 début 50 qu'il n'a jamais fait remplacer. Physiquement costaud même si il s'est un peu empâté depuis qu'il donne dans la logistique plutôt que dans l'action de terrain, c'est un dur que le passage à tabac des frères Calderone n'a pas suffi à briser (il a trois côtes et une main brisées, et se trouve avec son moniteur Etourdissant rempli et 6 cases sur son moniteur Physique). Même si les runners auront l'avantage il faudra faire preuve de talent d'Intimidation (ou de diplomatie, allez savoir) pour lui faire cracher le morceau sur son implication dans l'assaut sur les otakus, ses connexions avec Tamanous et le labo d'Halberstam. En bon mercenaire pragmatique, il tentera de négocier ses infos en échange de sa vie.

TROLLS VIDEURS DU « CLUB ARENA »

(Fat Tonio et Bricks)

F 10 C 9 A 3 R 3 I 3 L 2 Ch 2 V 3
Init 6 PI 1 Edge 2 Ess 6 Armure 9/7

Compétences : Pistolets 2, Armes contondantes (tonfa) 3(+2), Combat mains nues 4, Esquive 2, Perception 3, Athlétisme (GC) 2, Étiquette (Rue) 3(+2), Négociation 3, Baratin 2, Intimidation 4, Conn. Milieu de la Nuit 3, Gangs (méta) 2(+2)

Équipement : Tonfa (6P, allonge 1), Blouson lourd renforcé (8/6, isolation électrique 5), Taser Yamaha Pulsar (5S(e), PA ½, 4(m)), Ares Predator (5P, PA-1, SA, 15(c))

ORKS VIDEURS DU « CLUB ARENA » (3)

F 8 C 8 A 3 R 4 I 3 L 2 Ch 2 V 3
Init 6 PI 1 Edge 2 Ess 6 Armure 6/4

Compétences : Pistolets 3, Armes contondantes (tonfa) 3(+2), Combat mains nues 4, Esquive 2, Perception 3, Athlétisme (GC) 2, Etiquette (Rue) 3(+2), Négociation 3, Baratin 2, Intimidation 4, Conn. Milieu de la Nnuit 3, Gangs (méta) 2(+2)

Équipement : Ares Lightfire 70 (4P, SA, 16(c)), Shock glove (6S(e), PA ½), Gilet pare-balles.

VIDEURS DU « CLUB ARENA » (3)

F 5 C 5 A 4 R 4 I 3 L 3 Ch 3 V 3
Init 7 PI 1 Edge 3 Ess 6 Armure 6/4

Compétences : Pistolets 3, Combat mains nues 4, Esquive 2, Perception 3, Athlétisme (GC) 2, Étiquette (Rue) 3(+2), Négociation 3, Baratin 3, Intimidation 4, Conn. Milieu de la Nuit 3, Gangs 2(+2)

Équipement : Ares LightFire 70 (4P, SA, 16(c)), Shock Glove (6S(e), PA ½), Gilet pare-balles.

ESPRIT DE GARDE

(élémentaire / esprit de l'air 5, lié sur site)

F 2 C 3 A 8 R 9 I 5 L 5 Ch 5 V 5
Init 13 PI 2 Mag 5 Edge 5 Ess 5 Armure 10/10*

Compétences : Combat Astral 5, Combat mains nues 5, Esquive 5, Armes Exotiques à distance 5, Perception 5, Vol 5

Pouvoirs : Peur, Mouvement, Matérialisation, Engloutissement, Recherche, Confusion, Immunité aux Armes Normales 10*

LE SITE DE RECHERCHE D'HALBERSTAM

Le site de recherche d'Halberstam est caché sur les docks d'Everett sur le site d'un entrepôt doté d'une cuve de stockage de carburants, désaffecté et réaménagé par la suite par Halberstam à l'aide de subsides provenant de divers mécènes. Le laboratoire proprement dit est installé autour d'une cuve de 15 m de profondeur. Halberstam y a assemblé divers appareils lui permettant de mener ses expériences cybernétiques et d'entretenir ses prototypes de cogniciels biologiques (BK) de seconde génération tout en expérimentant la troisième génération à partir d'enfants conçus au moyen des clones des employés du Cavilard Center.

Actuellement 3 BKs de seconde génération sont en fonction plus un de troisième génération, l'un d'eux ayant été détruit lors de l'assaut des otakus.

Deux des otakus de la Voix des Innocents, Gamma et Sigma, sont aux mains d'Halberstam, l'un prisonnier, l'autre mort et disséqué comme sujet d'étude, le savant espérant trouver la clé de leurs étranges capacités dans l'étude de la structure de leurs cerveaux. La sécurité du site est assurée par les Kabuki Ronins, le gang s'étant fait confier cette mission par MCT via intercession auprès du Shotozumi-Gumi.

C'est ici que doit avoir lieu le grand final qui pourrait revêtir (c'était du moins mon intention en l'écrivant et en le faisant jouer) la forme d'un gunfight à trois camps : à un moment ou à un autre (éventuellement dans l'entrepôt contre les Kabuki Ronins) une alerte risque d'être déclenchée. Dans ce cas, Halberstam, échaudé par l'assaut des Reality Hackerz et des otakus, appellera du renfort chez MCT (cf. : appendice L'escouade MCT). Si le MJ est d'humeur taquine, c'est également le moment où Panzer et ses comparses pourraient venir s'inviter à la fête. Le procédé est certes gros (coïncidence très fortuite bien que hautement cinématographique) mais

permettrait d'équilibrer les forces en présence. Le MJ devra prendre garde à ne pas mettre en face de ses runners une opposition impossible à gérer. Concernant la plausibilité de la présence des runners Fuchi au même moment, une solution que j'avais considérée lors de la partie est d'introduire dès le début une taupe au sein des runners (un runner qui est en fait à la solde de Fuchi Asia, servant de relais et appelant l'équipe Fuchi dès que le site d'Halberstam est positivement identifié.)

L'autre idée est que si combat il y a dans le laboratoire, il pourrait varier les plaisirs en donnant la part belle au combat rapproché, personne (ni l'escouade MCT, ni les runners) ne voulant détruire les prototypes.

Enfin, comme dans toute bonne histoire de savant fou, ce dernier doit s'enfuir pendant la confusion afin d'ourdir ses sinistres machinations (et accessoirement pouvoir bosser sous un autre nom sur les victimes du SIPA dans un hôpital de HongKong en 2071, mais ceci est une autre histoire, comme on dit…).

L'entrepôt :

L'entrepôt d'Halberstam est protégé par un groupe de Kabuki Ronins qui y a établi sa planque. Il y a entre 8 et 16 gangers sur place selon les moments (en comptant les sentinelles en faction), la variation s'expliquant par le fait que certains sortent tourner en moto, pour s'éclater ou aller faire un peu de business.

Deux Ronins sont postés dans une grue portuaire sur rail de 25 m de haut à côté de l'entrepôt, l'un montant la garde tandis que l'autre dort dans un sac de couchage. Ils sont armés de fusil d'assaut Colt M23 [7P, PA -1, SA/TR/TA, RC (2), 40 (c), visée laser, bipied, suppresseur de son, deux chargeurs de balles explosives] et disposent aussi d'un lance-roquette jetable Aztechnology Striker chargé avec une roquette anti-véhicules [16P, -4/m, PA -2/-6, CC] en cas de problème avec un véhicule, notamment aérien.

De plus, un Kami de l'Air 3 invoqué deux fois par jour par Denkō (au lever du soleil environ et à la tombée de la nuit) patrouille la zone sur un périmètre équivalent à quatre fois l'entrepôt (soit quatre pâtés de maisons (Réserve pour le Test de Détection Astrale : 4) et alertera la magicienne shinto s'il détecte une quelconque activité suspecte, astrale ou physique.

Néanmoins, comme il ne faut pas attendre d'une magicienne de gang la rigueur d'un mage de sécurité corporatiste, il peut s'écouler quelques heures avant qu'elle ne remplace un esprit qui est arrivé au terme de son invocation (trois heures moins les succès d'un test de Logique+Volonté de sa part), faille qui pourrait arranger les runners, même s'ils n'ont à priori aucun moyen de le savoir.

Rez- de -chaussée :

1- Entrepôt principal : 20 m sur 12 m. Charpente métallique supportée par des piliers en béton de 75 cm de côté. Monte-charge au fond permettant l'accès au labo. Le monte-charge est contrôlé depuis la salle de contrôle (6) ou le labo lui-même. Des caméras infrarouges contrôlées par le serveur du labo couvrent l'entrepôt, de même que deux sentinelles postées sur la galerie supérieure (9).

Un drone Aztechnology FWC-72K Chimera est en faction avec pour instruction de tirer sur toute cible ne portant pas les peintures faciales des Ronins.

Les Ronins y garent leurs véhicules sous la galerie de droite (7 sportives japonaises : 2 Yamaha R15, 2 Suzuki Aurora, 1 Yamaha 1100 Rapier, 1 Suzuki Mirage, 1 Honda Hurricane, un coupé sport Toyota 660 Arachnid rouge décorée d'un masque kabuki sur le capot, un pickup Toyota Gopher).

2- Salle commune : ancien bureau d'accueil avec un vieux comptoir taggé sur lequel reposent les reliques des orgies des Ronins. Un escalier permet d'accéder à l'étage supérieur. La pièce a été transformée en salle commune avec des vieux canapés de récupération. C'est là que les Ronins se vautrent, picolent et se défoncent à coup de BTL ou de joints de snuff, lorsqu'ils sont off tout en s'abrutissant devant les chaines porno ou de sport de la TriD. Il y a le plus souvent 1 à 6 gangers. Ceux qui n'y sont pas sont en virée à l'extérieur (et reviendront).

3- Atelier mécanique : la pièce a gardé sa vocation première, c'est en effet ici que les Ronins bricolent leurs machines. Une Mitsuhama Blaze est en réparation après une chute. Il y a généralement (60% du temps) un ganger qui y bosse les mains dans le cambouis. Dans ce cas, il est en T-shirt, uniquement armé de son flingue, son PM étant posé sur l'établi avec son manteau.

4- Piaule des Ronins : 6 m sur 5 m, anciennement une réserve dans laquelle était rangé du matériel. Ne subsistent que des étagères en métal. Des lits de camp ont été installés, ainsi qu'une table avec une unité de TriD et une console Playstation-VR de dernière génération avec un assortiment de jeux tombés du camion. Il y a généralement 2 Ronins en train de pioncer ou de baiser (sous eX, love drug conférant +1 en Charisme et Perception mais -1 en Logique pendant environ 4h) avec leurs copines (si tel est le cas, l'une des heureuses « sympathisantes » à la cause est une jeune lycéenne japonaise. Si elle finissait en dommage collatéral, cela pourrait valoir des ennuis ultérieurs. À l'inverse, la ramener au bercail pourrait obtenir certaines faveurs de la part de ses parents, le père étant comptable dans une filiale de fret appartenant au groupe Shiawase.)

5- Toilettes

6- Salle de contrôle du drone-grue : c'est ici que se trouve le pupitre de contrôle permettant d'actionner le drone grue utilisé pour la manutention des caisses. Si la situation chauffe, l'un des Ronins montera prendre les commandes pour utiliser le drone afin d'écraser

les adversaires ou un éventuel véhicule intrus sous un petit container (test d'Intuition + Perception (1) à -2 pour remarquer le container se déplaçant dans le noir si le personnage voit dans le noir, à -4 sinon. Un test d'opposition Réaction + Esquive du runner vs Réaction du ganger permettra de savoir s'il(s) arrive(nt) à se jeter de côté à temps pour ne pas subir une VD de 12, à encaisser avec armure impact). Le monte-charge ne peut être activé depuis la console sans la bricoler (test étendu de Logique + Hardware (10), 1mn, appliquer les malus de conditions éventuels, SR4A p.138).

7- Réserve : c'est ici que les Ronin stockent un peu de matériel (une caisse contenant 4 Uzi, 3 boite de 100 balles explosives pour PM et 5 de 100 balles normales de petit calibre, une boite de 50 BTL bas de gamme (1000¥), une cinquantaine de pochons de snuffs (500 ¥) et une trentaine de torpilles d'eX (300¥) ainsi que 12 consoles Playstation VR et trois cartons pleins de jeux TriD récemment tombés d'un camion sur le port (valeur marchande 2000 ¥), la caisse du lance-roquette vide à l'exception d'une seconde roquette anti-véhicule.,

8- Piaule d'Arashi et Denkō : Une chambre un peu mieux aménagée que le squat des sous-fifres où flottent des odeurs de tabac, d'encens et de sueur, meublée d' un lit, d'une TriD, avec un lecteur simsense et un assortiment de sims, un peu de drogues et dans un coin, un petit sanctuaire shinto. Denkō et Arashi y passent le plus clair de leur temps (75% employé soit à tripper et/ou regarder la TriD ou s'envoyer un sim (01-20%), s'envoyer en l'air (21-30%), méditer et s'entrainer (31-45%) ou dormir (46-00%). Le reste du temps, ils socialisent avec le reste de la bande (20%) ou sont de sortie en bécane pour 5d6 x 2 mn (5%).

9- Galerie supérieure : deux sentinelles armées de fusils d'assaut veillent sur les deux entrées.

10- Entrepôt secondaire : un grand entrepôt vide avec une dalle acier donnant accès à la cuve. Un ascenseur est situé dans le coin nord-est, (protégé par un maglock 6 Fuchi à scanner d'empreintes rétiniennes et dispositif anti-intrusion 4 (test étendu de Logique + Hardware (10, 1 tour) puis test Logique + Hardware (4) sous peine de déclencher une alerte dans le laboratoire et de mettre le Drone Ares Sentinel Serie « R » en action).

Descriptif du Laboratoire souterrain

1- Ascenseur monte-charge

2- Entrepôt de matériel : des caisses de composantes électroniques diverses (valeurs 5 000 ¥), de matériel biomédical (3 000¥).

3- Cuisine-salle à manger : aussi spartiate que les chambres, elle comprend un frigo, un autocuiseur, et des caisses de plats conditionnés.

4- Serveur informatique : c'est ici que tourne le nexus qui gère le laboratoire qui effectue un backup permanent sur un second serveur portable.

5- Sanitaires : une douche et des WC chimiques sans fioritures.

6- Plateforme de contrôle : c'est d'ici que l'assistant d'Halberstam peut contrôler les paramètres systèmes et actionner les différentes machines permettant aux BKs de survivre.

7- Quai de chargement : une plateforme pilotée depuis la plateforme de contrôle (6) permettant d'acheminer du matériel volumineux ne passant pas par l'ascenseur (1). L'accès au corridor menant vers la cuve est sécurisé par un maglock 6 Fuchi à scanner d'empreintes rétiniennes (test étendu de Logique + Hardware (10, 1 tour) puis test Logique+Hardware (4) pour empêcher le dispositif anti-intrusion 4 de déclencher une alerte).

8- Prisonnier otaku : C'est ici que l'un des deux prisonniers otakus, Gamma, est maintenu dans un coma artificiel intact mais catatonique, privé de la Résonnance et drogué par Halberstam qui se méfie de ses capacités. Gamma est un adolescent de 14 ans, de race blanche. Ses cheveux ont été rasés, révélant un datajack sur la tempe.

9- Bloc opératoire : c'est la salle utilisée pour les délicates opérations de neurochirurgie cybernétique. C'est ici que le corps de Sigma est conservé dans un caisson réfrigéré.

10- Chambre : une chambre spartiate où Halberstam et son assistant ne passent que quelques heures par jour.

11- Laboratoire des BKs : Le laboratoire se situe dans la partie inférieure de la cuve, une vaste pièce cylindrique de 25 m de diamètre environ pour une hauteur de 12 m. Des passerelles courent à mi-hauteur, le long des murs, reliées au moyeu central. L'accès aux passerelles se fait par trois escaliers (nord, sud, ouest) et par la plate-forme de contrôle.

Deux drones Ares Sentinel Serie« R » protègent le laboratoire : l'un sur le moyeu central couvre la partie supérieure et le sol du mur jusqu'à 6 m du moyeu, tandis que l'autre, monté sous la passerelle circulaire, couvre la partie centrale jusqu'aux cuves.

Une bonne partie du laboratoire est prise par six grandes cuves reliées au moyeu par une masse de câbles plastiques, certains charriant divers liquides nutritifs, d'autres des tronçons de fibres optiques. Chaque cuve comporte divers écrans de monitoring. Trois des cuves contiennent les corps d'enfants de moins de dix ans (BKs de seconde génération) portant les mentions suivantes : Andrew 2.5, Bryan 2.02, Colin 2.1, deux de simples cerveaux connectés à divers câbles : Alex 3.01 et Cindy 3.01 et l'une est vide (celle qui contenait le BK détruit durant l'assaut de la Voix des Innocents) Betsy 3.0.

Le laboratoire est faiblement éclairé, essentiellement par la lueur jaune-verdâtre émanant des cylindres de plexiglas. Une rune de garde de Puissance 5 protège la cuve.

12 - Accès aux égouts

Le système informatique d'Halberstam :

Nœud 1 : Laboratoire

Firewall 5 Réponse 6 Signal 6 Système 6

Programme résident : Analyse 6, Cryptage 6 (crypte le Nœud entier)

CI : Glace Noire MCT 5 (Armure, Blackhammer, Pistage. Sculptée à l'image d'un ninja accompagné d'un corbeau)

ARC : activation d'un BK

Sculpture : Un environnement dépouillé aux murs blancs, les différents modules apparaissant comme des formes flottantes contenant des flots de données tourbillonnantes.

Le nœud dissimule un accès caché vers le nœud générant l'environnement virtuel où les BKs sont éduqués.

Nœud 2 : Ecole virtuelle

Firewall 5 Réponse 6 Signal 6 Système 6

Programme résident : Analyse 6

CI : Glace Noire MCT 5 (Armure, Blackhammer, Pistage. Sculptée à l'image d'un éléphant accompagné d'une souris)

ARC : coupure système

Sculpture : Un environnement douillet évoquant une maison de conte de fées, avec des lits douillets où dorment les BKs, une salle de classe et une salle de jeu avec de nombreux programmes d'éveil sous la forme de jouets parfois étranges aux formes fractales complexes.

Si un hacker pénètre ici, il pourra interagir avec les BKs qui sembleront un peu surpris mais non hostiles, pensant avoir affaire à un nouveau jeu. Il sera possible de discuter avec eux, mais les compétences sociales se verront appliquer un malus de -4 dés en raison de leur manque total de compréhension des codes sociaux de base. Toute référence au monde réel les plongera dans une grande anxiété qui les poussera à contacter Halberstam.

LES PROTAGONISTES DU LABORATOIRE

Les KABUKI RONINS : Les Kabuki Ronins sont un gang japonais dont l'activité tourne essentiellement autour du trafic de drogue et de la prostitution sur les docks d'Everett. Bien qu'indépendant des Yakuza, le gang a choisi de se rapprocher de la mafia japonaise alors qu'enfle la guerre entre les syndicats du crime.

Les Ronins sont reconnaissables à leurs peintures faciales inspirées des kumadori du théâtre Kabuki, destinés à leur conférer un air de sauvagerie, qui, associé à la réputation de violence du gang, achève d'asseoir leur position dans la hiérarchie des gangs mineurs du nord du métroplexe. Pour parachever l'effet, à l'image des acteurs dont ils tirent leur nom, ils adoptent des poses et mimiques outrancières entre eux mais également en guise de provocation.

Sans être à proprement parler un go-gang bosozuku, les Ronins sont adeptes des grosses cylindrées de sport hurlantes. Ils affectionnent de longs manteaux renforcés à la coupe inspirée des kimonos traditionnels, rouge la plupart du temps, couleur associée à l'héroïsme dont ils estiment faire preuve.

ARASHI (« Tempête »), adepte et lieutenant des KABUKI RONINS

F 5 C 4 A 6 R 5(6/7*) I 4 L 3 Ch 4 V 4
Init 9 PI 1(2/3*) Edge 4 Ess 6 Mag 5 Armure 7/5
(*) sous cram

Compétences : Pistolets 4, Armes automatiques 4, Combat mains nues 5, Lancer 3, Esquive 3, Perception 3, Infiltration 3, Athlétisme (GC) 4, Étiquette (Rue) 3(+2), Leadership 3, Négociation 2, Baratin 3, Intimidation 4, Argot de la rue 4, Japonais N, Anglais 3

Qualités : Arts martiaux 3 (Kenpo, Avantages : +1 VD, Blocages +2, Techniques : Coup final, Riposte, Garde vigilante, Coup de Pied, Attaques Multiples, Désarmement)

Pouvoirs d'Adepte : Réflexes améliorés 1, Mains Mortelles, Coup critique 2 (dommages à mains nues VD 5P), Sens du Combat 2, Grand Saut 3 (+3 en saut distance max longueur 14m avec élan, 9m sans élan, hauteur 3m), Réception de Chute 3 (annule 6m de chute)

Équipement : Colt Cobra TZ-110 (6P, PA-1, SA/TR/TA, RC 2(3), 32(c), crosse repliable, compensateur de recul II, visée laser, 2 chargeur balles EX-Explo), Colt Manhunter [6P, PA-2, SA, 16(c), visée laser, 2 chargeurs balles EX-explosives], Grenade frag [12P(f), PA+5, -1/m], Manteau long façon kimono (6/4, ignifugé 3, isolation électrique 6), 2 doses de Cram* (+1 Réaction, +1 PI, durée : 12h-Con/6S pendant 12h-Con), Électro-gants (5S(e), PA ½ , 10 charges)

Avec ses 1m85 pour 92 kg, Arashi présente un physique impressionnant, accentué par son maquillage et sa longue chevelure blanche, coiffée à l'image de la crinière de lion traditionnelle du théâtre Kabuki. Bien qu'extrêmement compétent en combat rapproché en raison de ses pouvoirs d'adepte et de sa maitrise des arts martiaux, Arashi est suffisamment intelligent pour ne pas dédaigner les armes à feu. Contrairement à ses hommes, il ne recourt au Cram que s'il sent que la situation lui échappe. Si Denkō est en danger, Arashi cherchera à battre en retraite pour la sauver. Si elle est tuée, il combattra jusqu'à la mort pour tuer un maximum d'adversaires.

KABUKI RONINS

F 4(5) C 4 A 4(5) R 4(5)* I 3 L 3 Ch 3 V 3
Init 6(7)* PI 1(2)* Edge 3 Ess 6 Armure 7/5
(*) sous Cram

Compétences : Pistolets 3, Armes automatiques 3, Armes tranchantes (katana) 3(+2), Armes Lourdes 2, Lancer 2, Combat mains nues 4, Esquive 2, Perception 2, Infiltration 3, Athlétisme G 2, Étiquette (Rue) 2(+2), Négociation 2, Baratin 3, Intimidation 3, Argot de la rue 4, Japonais N, Anglais 3,

Implants cybernétiques : Modification rétinienne (vision nocturne), Substituts Musculaires (1)

Équipement : Katana (6P, PA-1, Allonge 1), Uzi III [6P, TR, RC (1), 35(c), 2 chargeur balles explosives], Pistolet léger Colt America L36 [4P, SA, 11(c)], Grenade à fragmentation [12P(f), PA+5, -1/m], Manteau long façon kimono (6/4), 2 doses de Cram* (+1 Réaction, +1 PI, durée : 12h-Con/6S pendant 12h-Con)

DENKÔ (« Étincelle »),
magicienne des KABUKI RONINS, tradition Shinto

F 3 C 3 A 4 R 4(5)* I 4 L 3 Ch 4 V 4
Init 8 PI 1(2)* Edge 3 Ess 6 Mag 4 Armure 7/5
(*) sous Cram

Compétences : Pistolets 2, Armes automatiques 2, Armes tranchantes (katana) 3(+2), Combat mains nues 3, Perception 2, Perception Astrale 3, Combat Astral 4, Infiltration 3, Athlétisme (GC) 2, Étiquette (Rue) 2(+2), Négociation 3, Baratin 2, Intimidation 3, Lancement de Sorts (Combat) 3(+2), Contresort 3, Conjuration 3

Tradition Shinto : Combat (Air), Détection (Eau), Santé (Plantes), Illusion (Bêtes), Manipulation (Hommes)

Drain : Vol+Cha

Sorts : Combat : Bélier anti-véhicule, Foudre (+3, fétiche : drain +2), Boule de mana (+2), Détection : Clairvoyance étendue (+1), Illusion : Orgie, Masque, Santé : soins (DV-2), Manipulation : Projectile (+1), Glue (+1), Armure (+3, fétiche : drain +2)

Équipement : Katana (5P, PA-1, Allonge 1) , Uzi III (6P, TR, RC (1), 35(c), 2 chargeur balles explosives), Manteau long façon kimono (6/4), 2 doses de Cram* (+1 Réaction, +1 IP, durée : 12h-Con/6S pendant 12h-Con), fétiche de Combat : amulette d'argent représentant Raijin, le dieu de la foudre japonais, fétiche de manipulation : bague en jade représentant une tortue)

Kami de l'air lié
(Puissance 4, aide aux sorts de combat)

affecte la forme d'une Yuki-no-onna, femme fantômatique à la peau pâle en kimono auréolée de voiles de brume glaciale.

F 1 C 2 A 7 R 8 I 4 L 4 Ch 4 V 4
Init 11 PI 2 Edge 4 Ess 4 Mag 4 Armure 8/8

Compétences : Combat Astral 4, Combat mains nues 4, Esquive 4, Armes Exotiques à distance 4, Perception 4, Vol 4

Pouvoirs : Aura de Glace (4P (froid), PA ½), Mouvement, Matérialisation, Engloutissement, Recherche, Confusion, Immunité aux Armes Normales 8

Kami de l'Eau lié
(Puissance 4, aide aux sorts de Détection)

Affecte la forme d'un kappa, drapés d'algues dégoulinantes.

F 4 C 6 A 4 R 6 I 4 L 4 Ch 4 V 4
Init 10 PI 2 Edge 4 Mag 4 Ess 4 Armure 8/8

Compétences : Combat Astral 4, Combat mains nues 4, Esquive 4, Armes Exotiques à distance 4, Perception 4, Vol 4

Pouvoirs : Dissimulation, Aura Electrique (attaque de mêlée DV 6P (électricité), PA ½, DV 4P en cas d'attaque en mêlée contre le kami), Mouvement, Matérialisation, Engloutissement, Recherche, Confusion, Immunité aux Armes Normales 8

RONALD THOMAS HALBERSTAM,
génie dépourvu de sens éthique

F 2 C 3 A 3 R 3 I 5 L 6 C 4 V 5
Init 8 PI 1 Edge 5 Ess 2.47 Armure 0/0

Compétences : Pistolets 2, Arme exotique : laser oculaire 1, Informatique 6, Recherche de données (intelligence artificielle) 5, Programmation (Intelligence Artificielle) 7(+2), Cyber-technologie (Systèmes d'interface) 5(+2), Médecine (Neurochirurgie) 6(+2), Systèmes Electroniques 5, Théorie informatique 6, Conn. Technologie Simsense 5, Conn. Politique Corporatiste 4, Conn. Légendes Matricielles 5, Recherche en Intelligence Artificielle 6, Étiquette (Corporations) 4(+2), Leadership 4, Négociation 4, Perception 4, Japonais 4, Chinois 3, Allemand 3, Suédois 2

Cyberimplants (bêta) : Datajack, Coprocesseur Cortical (2), Coprocesseur Math, Cyber-optiques 4 (vision nocturne, vision microscopique, laser-outil)

Bioware : régulateur de sommeil

Équipement : blouse, ordinateur de poignet, injecteur (narcojet), Taser Yamaha Pulsar [5S(e), PA ½, 4(m)], badge FFPS

Description : relativement grand (1m85), on devine un homme qui a dû avoir une certaine stature avant que des années de travail penché sur des consoles et des écrans n'érode son physique. Cheveux blancs longs coiffés en catogan, barbe et moustache, Halberstam n'est pas pour autant le maniaque la bave aux lèvres typique des séries Z de savants fous. C'est un homme en apparence calme, courtois même, y compris dans des circonstances tendues. À l'intérieur, c'est un fou dangereux qui ne perdra le contrôle que si ses prototypes sont directement menacés.

ANDERS BLOEMMEN, assistant d'Halberstam

F 3 C 3 A 3 R 3 I 5 L 5 Ch 2 V 4
Init 8 PI 1 Edge 5 Mag 4 Ess 2.47 Armure 0/0

Compétences : Pistolets 2, Informatique 3, Recherche de données 3, Software 2, Cyber-technologie 4, Médecine 4, Hardware 2, Lancement de Sorts (manipulation) 5(+2), Sorcellerie Rituelle 3, Contresort 4, Invocation 3, Combat Astral 2, Lecture d'aura 5, Arcanes 4, Théorie informatique 2, Conn. Technologie Simsense 4, Psychologie 5, Conn. Politique Corporatiste 3, Recherche en IA 3, Etiquette (Corporations) 3(+2), Négociation 3, Perception 2, Japonais 2, Allemand 3

Sorts : Sommeil, Sonde Psychique, Diagnostic, Soins, Antidote, Jeûne, Guérison des Maladies, Altération des Souvenirs, Contrôle des émotions, Contrôle des pensées, Influence, Contrôle des actions, Stérilisation, Préservation

Bioware : régulateur de sommeil

Équipement : blouse, ordinateur de poignet, injecteur (narcojet), Badge FFPS

Description : 1m76, 71 kg, cheveux brun-gris dégarni, le visage terne d'un homme qui ne voit guère la lumière du jour, en tous points l'ombre d'Halberstam, Bloemmen mastique constamment un chewing-gum comme s'il s'agissait là d'un moyen de focaliser sa concentration.

COGNICIELS BIOLOGIQUES (BKs), aberrations technologiques

Système 6 **Réponse 6** **Firewall 5** **Signal 3**
Init 11 **PI 3** **-**

Compétences : Électronique (GC) 5, Piratage (GC) 5

Note : +2 sur tous les tests en RV, (*) +2 tests d'Attaque,

Utilitaires : Blackhammer 5 (Options : Perce Armure 3) Analyse 5, Catalogue 5, Commande 5, Armure 5, Blackout 5, Décryptage 5, Exploitation 5, Furtivité 5, Falsification 5, Autosoft Cascade 2 (chaque attaque manquée fait gagner un bonus de +2 cumulatif à la prochaine attaque)

Adaptabilité 4 : pour compiler sur le champ, à la manière du Tissage des otakus, les BKs utilisent leur score d'Adaptabilité en lieu et place de l'attribut Résonnance d'un otaku/technomancien. Test Adaptabilité + Programmation : chaque succès = 1 pt à ajouter aux utilitaires (niveau total max = 8, Technodrain équivalent encaissé avec Firewall + Adaptabilité)

Dans la Matrice, l'icône des BKs affecte la forme d'enfants inexpressifs, leur Blackhammer et Blackout apparaissant comme des rayons jaillissant de leurs yeux, Analyse comme un papillon aux ailes fractales.

AZTECHNOLOGY FWC-72K CHIMERA, Drone de combat

Man 0 **Acc 10/25** **Vitesse 75**
Autopilote 3 **Châssis 3** **Blindage 9** **Senseurs 3**

Senseurs : 2 caméra (thermo, low-light, zoom, antiflash), 2 détecteurs de mouvement, 1 détecteur ultrason

Autosofts : Acquisition 3, Attention 3, Défense 3,

Options : Mode Marcheur (roues désolidarisées), Blindage, Tourelle mobile (LMG, 7P, PA-1, TR/TA, 250 balles explosives),

ARES SENTINEL serie R, Drone sur rail

Manœuvre 0 **Accélération 5/10** **Vitesse 40**
Autopilote 3 **Châssis 2** **Blindage 6** **Senseurs 2**

Senseurs : caméra (thermo, low-light, zoom, antiflash), 1 détecteur de mouvement, 1 micro-directionnel, 1 détecteur ultrason

Autosofts : Acquisition 3, Attention 3

Options : Rail, Monture mobile (90° horizontal et vertical avec LMG [7P, PA-1, TR/TA, 250 balles explosives]

APPENDICE I : LES RUNNERS FUCHI

PANZER, Véritable samouraï corporatiste

Ralf Heller, 1m95, 38 ans, 112 kg, cheveux noirs en brosse militaire, barbe et moustaches courtes, l'accent germanique. Heller fait ses premières armes dans l'armée allemande en prenant part aux combats en Forêt Noire au cours des Guerres Trolles en 2043. Remarqué pour sa valeur et son sang-froid sous le feu, il incorpore les unités mercenaires de MET2000 à l'issue de son contrat de cinq ans pour aller barouder en Aztlan, période durant laquelle il rejoint les unités Fuchi IE. À l'issue de l'Opération Réciprocité, il continue à opérer en Amérique du Sud en combattant pour le camp Nakatomi au Venezuela et en Colombie, lors des opérations expansionnistes aztlanes. Il acquiert une renommée de vétéran des Forces Fuchi dans les Guerres du Désert au cours des années 50, comme pourra le reconnaitre un observateur versé dans le sujet en avisant son tatouage dans le cou (Intuition+Perception (4), Intuition+Mercenaires (2)). Ralf Heller saute sur une mine antipersonnel près de Tripoli en 53 avant d'être reconstruit par ses employeurs, ce qui leur vaut une loyauté inconditionnelle jusqu'au sacrifice s'il le faut, valeur rare de nos jours. Heller se considère comme un véritable samouraï au service de Fuchi, estimant malgré les quolibets d'Hasaki, que ce n'est pas le katana qui fait le samouraï mais le dévouement et l'honneur, qui sont les seuls vestiges de morale qui aient résisté des années sur les champs de bataille corporatistes. Panzer acceptera la reddition d'un ennemi, contrairement à Kaze.

F 6(9) **C 6** **A 4(7)** **R 4(6)** **I 4** **L 3** **Ch 2** **V 4**
Init 8(10) **PI 1(3)** **Edge 4** **Ess 0.9** **Armure 15/12**

»» Sous inhibiteur de douleur :

F 6(9) **C 6** **A 4(7)** **R 4(6)** **I 4(3)** **L 3** **Ch 2** **V 4(5)**
Init 7(9) **PI 1(3)** **Edge 4** **Ess 0.9** **Armure 15/12**

Compétences : Pistolets 4, Armes automatiques (Fusils d'assaut) 5(+2), Kickboxing 5, Esquive 3, Perception 4, Infiltration 4, Athlétisme (GC) 3

Implants cybernétiques : Cyber-optiques (3) (beta) (thermo, low-light, zoom, antiflash), cyber-audio (3) (beta) (ouïe amplifiée 3, localisateur spatial, filtre sélectif 3), 2 cyber-bras (beta) (Force+3, Agilité+3, Blindage +1, Éventreurs, Gyro-stabilisateur (bras droit)), 2 cyber-jambes (Force+3, Agilité+3, Blindage +1, Pistons hydrauliques 5), Réflexes câblés (alpha) (2), Gainage Dermal (alpha) (1)

Bio-implants : Inhibiteur de douleur (beta) (actif : pas de malus de dom S, pas de KO, +1 Volonté, -1 Intuition),

Armure : treillis de combat camouflage urbain (8/6), armure moulante (4/1)

Équipement : Ares HVAR (5P, PA-, SA/TR/TA, RC 4(5) +3 avec le gyro-stabilisateur du cyberbras = RC 8, 50(c), crosse antichoc, interface, poignée personnalisée) Ares Predator III (6P, PA-1, SA, 15(c), interface, silencieux) Munitions (HVAR : 2 chargeurs Explo, Predator : 2 chargeurs Norm, 1 chargeur gel) Grenade flashbang (6S, 10mR, PA-3), Grenade flash (-5 aux tests impliquant la vue, -1/5m, -1 tour) Micro-transmetteur (Signal 4, cryptage 5)

Kickboxing (2) : Avantages : +2 DV (total : 7P, 8P sous décharge d'adrénaline), Manœuvres : Coup de Pied (allonge +1), Balayage, Coup final, Riposte

KAZE, samouraï elfe

Extrêmement violent, le visage toujours impassible même lorsqu'il découpe son adversaire à coup de fouet mono-filament, Kaze a longtemps été un tueur à la solde de Fuchi Asia. Il a fait ses armes dans les gangs de rue de NeoTokyo, gravissant les échelons de la chaine alimentaire urbaine, jusqu'à être remarqué par FuchiAsia. Un elfe japonais d'1m85, l'idéogramme « Kaze » tatoué sur la joue droite, cheveux noirs coiffés en chignon samouraï, le visage ascétique, comme taillé au katana. Mais contrairement à Panzer qui fonctionne selon un code de mercenaire pragmatique, Kaze éprouve un réel plaisir à inspirer la peur avant de donner la mort et fait durer le plaisir tant qu'il a la main, ce qui peut constituer une faille qui pourrait un jour lui coûter cher.

F 5(7)* C 4(6) A 6(8)* R 5(7)* I 4 L 3 Ch 5 V 4*
Init 9(11) PI 1(3) Edge 4 Ess 0.4 Armure 10/10

Compétences *: Pistolets 4, Armes automatiques (SMG) 5(+2), Combat mains nues 4, Fouets (mono-filament) 5(+2) / Arme de mêlée exotique fouet mono-filament 6, Esquive 4, Perception 4(6), Infiltration 5, Athlétisme (GC) 4, Armes Exotique : Lance Dard Buccal 5

Implants cybernétiques : Squelette renforcé (Céramique), Lance dard buccal (2P, CC, 1(m), Gamma-scopolamine : instantané, Puissance 8, Paralysie (totale ou -2 tests si P<Réaction après test), Sérum de Vérité, perte de parole, dilatation pupilles), Compartiment digital (fouet mono-filament : Allonge 2, 8P, PA-4), Interface arme

Bio-implants : Accélérateurs synaptiques (2), Glande à adrénaline* (2) (+2 For, Agi, Réa, Vol, pas de malus S et pas de KO pendant 2d6 tours), Musculature renforcée (2), Tonicité musculaire accrue (2), Pattes de Gecko, Paupières nictitantes (+2 vs gaz et fumées, anti-flash), Amortisseur de dommages (transfère une case P en S ou annule une case S), Récepteurs sensoriels (2)

Armure : treillis de combat camouflage urbain (8/6), Orthoderme (2)

Équipement : SCK-100 (5P, SA/TR, RC 2, 30(c), crosse antichoc, interface, poignée personnalisée, suppresseur de son), Ares Viper (8P(f), PA+5, SA/TR, RC 1, 30(c), interface, silencieux, poignée personnalisée), Munitions (SCK-100 : 2 chargeurs normales, 1 chargeur gel, Viper : 2 chargeurs) 2 Grenades flashbang (6S, 10mR, PA-3) Microtransmetteur (Signal 4, Ccryptage 5)

SINBAD, Hacker

F 2 C 4 A 2 R 3 I 5 L 6 Ch 2 V 5
Init 11 PI 3 Edge 3 Armure -

Compétences : Hacking(GC) 5, Electronique (GC) 5

Implants cybernétiques : Datajack,

Équipement : Console cybernétique

Système 5 Réponse 5 Firewall 5

Utilitaires : Analyse 5, Armure 5, Attaque 5, Blackhammer 4, Blackout 4, Filtre Biofeedback 5, Catalogue 3, Command 4, Edit 2, Cryptage 4, Exploitation 5, Medic 4, Scan 5, Traque 5)

DJINN, AGENT 4

Pilote 4 Firewall 5 Réponse = Node
Attaque 4 Armure 4

HASAKI (« la pointe du sabre »), adepte mystique shinto, initiée grade 3

Une femme japonaise élevée dans un milieu d'hommes, portant le katana comme un défi. Sa magie est comme la lame du sabre qu'elle manie avec une aisance qui la fait souvent passer pour une adepte avant que l'on découvre ses capacités de magicienne. Cheveux rouges nattés, lèvres fardées de noir perpétuellement figées dans un demi-sourire étrange, Hasaki se déplace avec élégance comme une ombre silencieuse et ne communique que par signes ou par télépathie lorsque nécessaire.

F 3 C 3 A 5 R 4(6) I 4 L 3 Ch 5 V 5
Init 8(10) PI 1(2) Edge 3 Mag 8 Armure 6/4**

Compétences : Armes tranchantes (katana) 4(+4), Combat mains nues 2, Perception 2, Lancement de sorts (combat) 5(+2), Contresort 4, Combat astral 5, Lecture d'aura 4, Conjuration 4, Bannissement 4

Sorts : Éclair mana (P/2), Boule de Feu (P/2+5)*, Sommeil (P/2), Sens du combat (P/2+2), Armure (P/2+3)*, Soins (DV-2), Invisibilité améliorée (P/2+1), Lévitation (P/2+1), Masque Physique (P/2+1), Zone de Chaos (P/2+3)*, Lien mental (P/2+1), Sonde Mentale (P/2+2)

Pouvoirs d'adepte (3) (Magie 5 pour les besoins des activités magiques) : Réflexes accrus 2

Armure : gilet pare balles

Équipement : Katana enchanté (arme focus 2) (5P, PA-1, allonge 1, +2 dés en combat), Focus de Maintien de Sorts de Manipulation (3), Microtransmetteur (Signal 4, cryptage 4), 3 Pansements Stim (4)

Sorts maintenus (focus de maintien) : Déflection (3 succès)

Notes : (*) sorts à fétiches, +2 dés au test de drain, (**) Hasaki dispose de 3 dés de défense en plus grâce à son sort de Déflection maintenu

Tradition Shinto : Combat (Air), Détection (Eau), Santé (Plantes), Illusion (Bêtes), Manipulation (Hommes),

Drain: Volonté+Charisme

Capacités métamagiques : Centrage, Bouclier, Bouclier réfléchissant

KAMI DE L'AIR 5

F 2 C 3 A 8 R 9 I 5 L 5 Ch 5 V 5
Init 11 PI 2 Edge 5 Mag 5

Compétences : Lecture d'aura 4, Combat Astral 4, Esquive 4, Souffle 4, Perception 4, Combat mains nues 4, Vol 4

Pouvoirs : Forme astrale, Accident, Matérialisation, Confusion, Dissimulation, Sapience, Mouvement, Engloutissement, Souffle soporifique, Immunité aux armes normales (8)

APPENDICE 2 :
L'ESCOUADE D'ASSAUT MITSUHAMA

À la charge du MJ de doser la puissance de l'équipe d'assaut en fonction du groupe et de l'état de délabrement dans lequel il sera à ce stade du scenario. Il est par exemple possible d'enlever un drone et un mage…

SAMOURAI (2)

F 5 C 5(8) A 5 R 5(7) I 4 L 3 Ch 3 V 4
Init 9(11) PI 1(3) Edge 4 Ess 0.72 Armure 15/14

Compétences *: Pistolets 4, Armes automatiques (Fusils d'assaut) 5(+2), Armes lourdes 3, Combat mains nues 4, Esquive 3, Perception 3, Infiltration 4

Implants cybernétiques : Réflexes câblés (2), Gainage dermal (2), Armature Osseuse (Titane), Interface armes, Cyber-optiques (thermo, low-light, zoom, antiflash), cyber-audio (ouïe amplifiée 3, localisateur spatial, filtre sélectif 3)

Armure : armure complète avec casque (radio, respirateur, camouflage thermique 3, isolation électrique 6, ignifugée 3, senseurs ultrasons, SafeTarget System, revêtement mimétique, TacNet 3, Amplificateur de Réalité : Oracle +2 Perception, Focus ignore les pénalités de distractions), Gainage dermal 2, Armature osseuse Titane

Équipement : Ares Alpha Combat Gun (7P, PA-4, SA/TR/TA, RC 5, 42(c), crosse antichoc, interface, sécurité biométrique, SafeTarget System, compensateur recul 3, poignée personnalisée), Lance-grenade sous le canon (flashbang 6S, PA-3, 10mR, CC, 5(m), interface, grenade link), Nitama NeMax (6P, PA-1, SA, 10(c), interface, sécurité biométrique, safe target system), Munitions (Optimum : 3 chargeurs APDS, NeMax : 2 chargeurs APDS, 5 mini-grenades flashbang), Grenade gaz (NeuroStun, 1 tour, 10, stun, désorientation

Sorts bouclés sur l'armure : Déflection (3 succès)

(*) TacNet : +3 aux tests de combat, esquive, infiltration, manœuvre, perception, surprise en présence d'au moins un autre membre du réseau

Notes : l'amure donne un malus de -4 aux tests de Perception visuelle pour repérer le samouraï et +3 aux tests d'infiltration vs vision et senseurs thermo.

MCT-NISSAN ROTODRONES (1)

Manœuvre 0 Accélération 8/20 Vitesse 90
Autopitlote 3 Châssis 3 Blindage 9 Senseurs 4

Senseurs : 2 caméras (thermo, low-light, zoom), 2 détecteurs de mouvement, 1 Micro directionnel, Filtre sélectif 3

Autosofts : Targeting 3, Clearsight 3, Maniability 3, Defense 3, TacNet 3

Options : Blindage, Tourelle mobile (LMG, 7P, APPA-1, TR/TA, 250 balles explosives)

(*) TacNet : +3 aux tests de combat, esquive, infiltration, manœuvre, perception, surprise en présence d'au moins un autre membre du réseau

MAGES DE COMBAT (2), initiés grade 2

F 4 C 4 A 4 R 4(6) I 4 L 5 Ch 4 V 5
Init 8(10) PI 1(3) Edge 3 Mag 5 Armure 10/8

Compétences : Pistolets 3, Armes automatiques (PM) 3(+2), Perception 3, Combat mains nues 3, Lancement de sorts 5, Contresort 5, Combat astral 5, Lecture d'aura 4, Conjuration 4, Bannissement 5

Sorts : Éclair de foudre (P/2+3), Eclair de Force (P/2+1), Boule mana (P/2+2), Clairvoyance (P/2-1), Sens du combat (P/2+2), Déflection (P/2+1), Soins (DV-2), Invisibilité améliorée (P/2+1), Lévitation (P/2+1), Silence(P/2+3)

Équipement : Colt Cobra TZ-115 (5P, SA/TR/TA, R3(4), 32(c), crosse repliable, visée laser, compensateur de recul 3), Nitama NeMax (6P, PA-1, SA, 10(c), interface, sécurité biométrique, safe target system) Munitions (Cobra : 3 chargeurs explo, NeMax : 2 chargeurs explo, 10 balles APDS pour shotgun) Grenade gaz (NeuroStun, 1 tour, 10, stun, désorientation), 2 grenades HE (10P, PA-2, -2/m)

Combinaison caméléon (radio, respirateur, isolation électrique 6, ignifugée 6)

Sorts activés : Armure (4 succès), Accroissement des réflexes (4 succès), Déflection (3 succès)

Métamagie : camouflage, activation

Notes : l'amure donne un malus de -4 aux tests de Perception visuelle pour repérer le mage

ÉLÉMENTAIRES / ESPRITS D'AIR 5 (2)

F 2 C 2 A 8 R 9 I 5 L 5 Ch 5 V 5
Init 13 PI 2 Edge 5 Mag 5

Compétences : Lecture d'aura 5, Combat Astral 5, Esquive 5, Armes exotique à distance 5, Perception 5, Combat mains nues 5, Vol 5

Pouvoirs : Forme astrale, Accident, Matérialisation, Confusion, Dissimulation, Sapience, Mouvement, Engloutissement, Attaque Energétique (Foudre), Immunité aux armes normales (10)

ÉLÉMENTAIRES / ESPRITS DE FEU 5 (2)

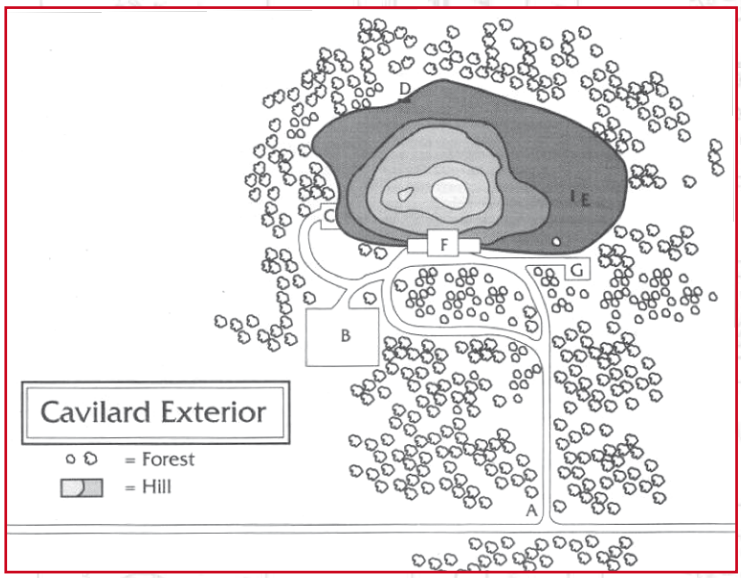
F 3 C 6 A 7 R 8 I 5 L 5 Ch 5 V 5
Init 12 PI 2 Edge 5 Mag 5

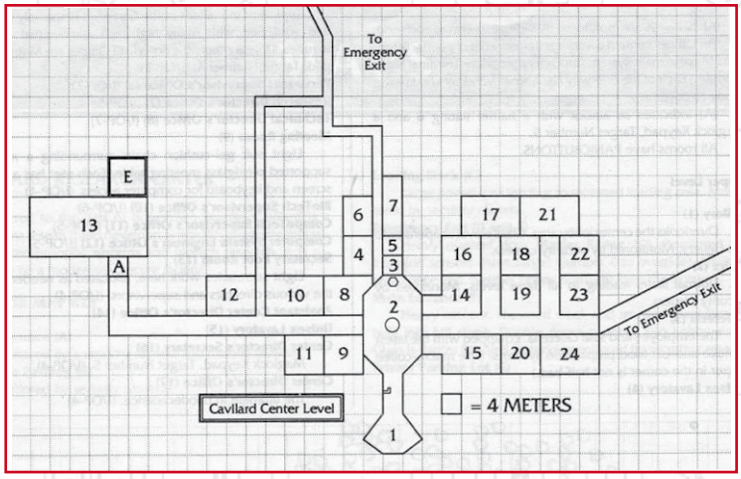
Compétences : Lecture d'aura 5, Combat Astral 5, Esquive 5, Armes exotique à distance 5, Perception 5, Combat mains nues 5, Vol 5

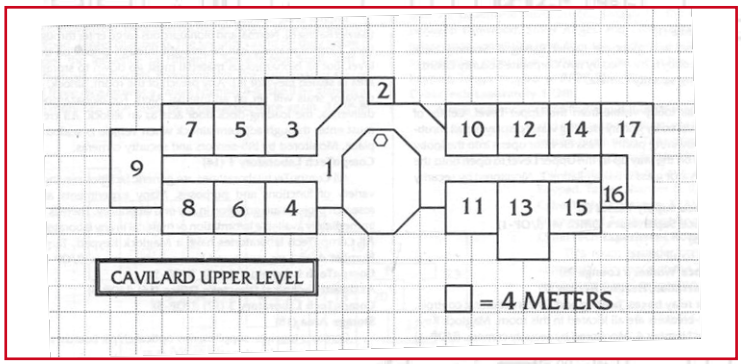
Pouvoirs : Forme astrale, Accident, Matérialisation, Confusion, Sapience, Engloutissement, Aura de Feu, Attaque Energétique (Feu), Recherche, Immunité aux armes normales (10)

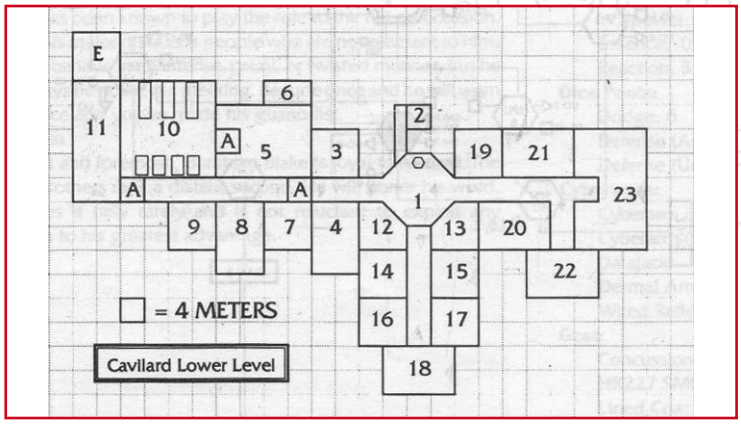
PLANS

Les plans du Cavilard Center sont tirés du scénario « Silver Angel » (©Fasa Corporation 1989)









Le Cavilard Research Center

Cavilard Research Center (extérieur) :

A- Portail véhicules
B- Parking des employés
C- Entrée de chargement
D,E- Sorties de secours
F- Entrée principale
G- Parking privé

Niveau 0

1- Entrée principale
2- Atrium et ascenseurs
3- Local d'entretien
4- Bureau responsable maintenance
5- Escaliers (accès niv 1 et -1)
6- Salle de repos personnel d'entretien
7- Local technique (générateur, climatisation)
8- WC
9- Bureau directeur-adjoint dept BioTech
10- Salle détente du personnel
11- Bureau directeur-adjoint CompuTech
12- Stockage matériel divers
13- Quai de chargement (avec sas) et ascenseur
14- Labo computech 1
15- Labo computech 2
16- Bureau adjoint du directeur technique
17- Labo computech 3
18- Stockage informatique
19- Labo computech 4
20- WC
21-24 Laboratoires Computech

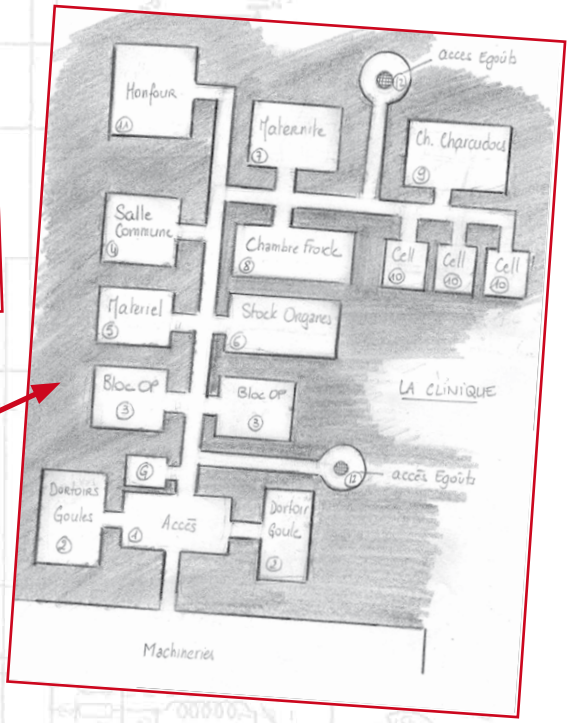
Niveau supérieur

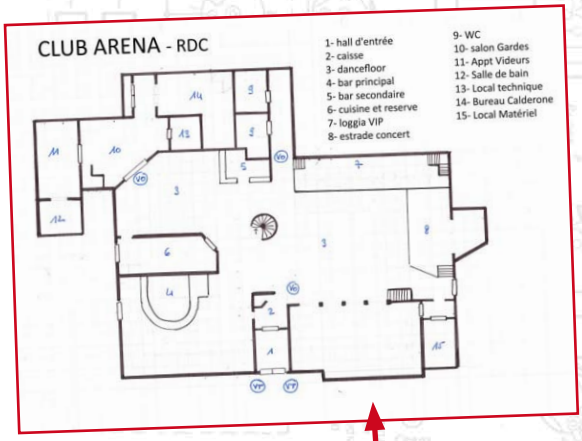
1- Mezzanine
2- Cage d'escaliers
3- Cafeteria
4- WC
5- Bureau directeur dept.comptabilité
6- Bureau DRH
7- Bureau directeur R&D
8- Bureau directeur technique
9- Salle de réunion
10- Bureau directeur dept. Biotech
11- Bureau directeur dept. Computech
12- Bureau ingénieur système
13- pool secrétaires
14- Bureau directeur adjoint
15- WC
16- Bureau secrétaire direction
17- Bureau du directeur de Cavilard

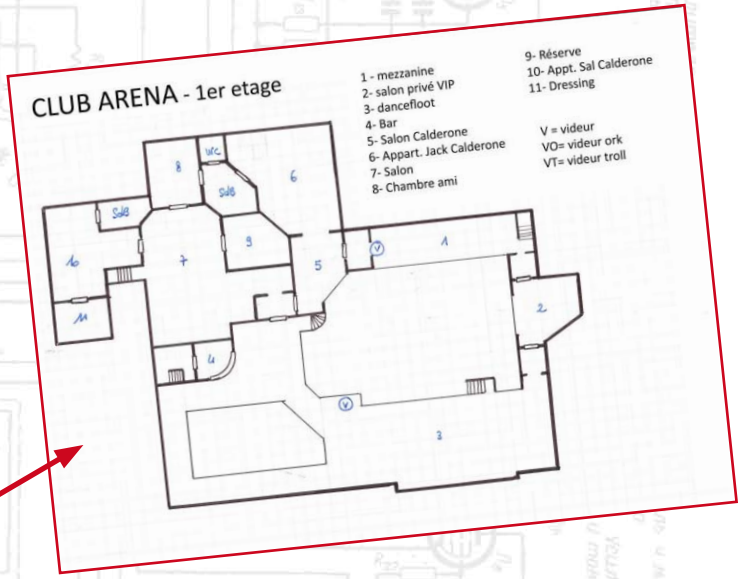
Niveau inférieur

1- Rotonde
2- Escalier
3- WC
4- Salle détente techniciens Biotech
5- Biolab
6- Stérilisateurs
7- Chambres de stockage
8- Biolab
9- Biolab
10- Stockage matériels biotech
11- Accès ascenseur
12- Salle détente du personnel
13- PC de sécurité
14- Bureau du chef de la sécurité
15- Armurerie
16- Salle de stockage des sauvegardes
17- Bureau adjoint ingénieur système
18- Salle des serveurs informatiques
19- Bureau du directeur Cybertechnologie
20-21 Labo cybertechnologie
22- Salle de stockage
23- S alle de rituels magiques

La planque des 162s

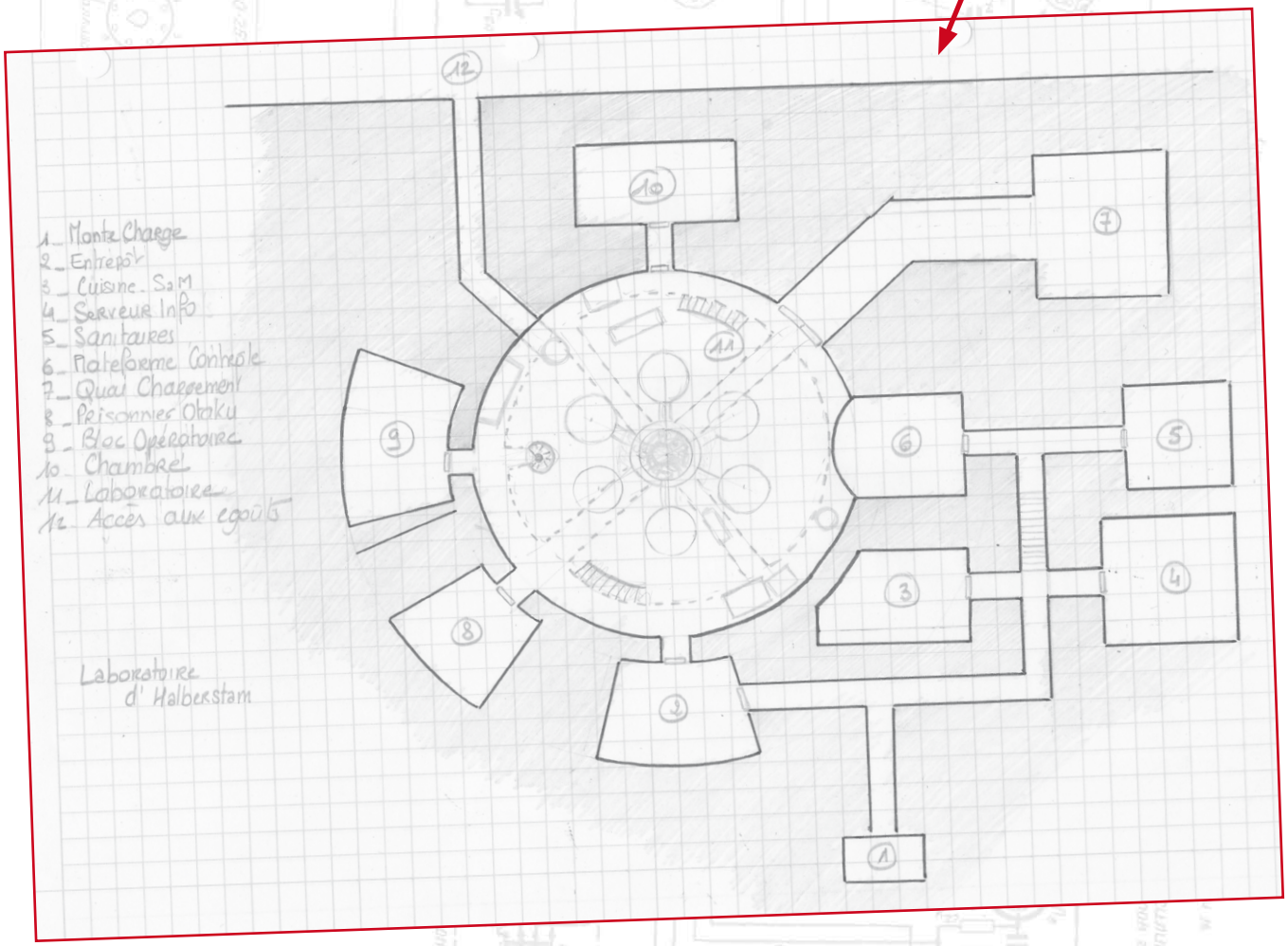






Le Club Arena

La planque d'Halberstam



>>> Ours

Laser de Lune est une publication autoproduite des **Shadowforums**.

Laser de Lune # 25 >>> Hiver 2009 >>> édition spéciale 10e anniversaire.

>>> Rédaction :

Rédacteurs en chef honorabilis : **Beast et Pénombre.**

Rédacteur en chef : **Sly Mange Figue.**

Relectures et corrections : **Kyomi, Pénombre et Sly Mange Figue.**

Maquette et mise en page : **anotherJack.**

Responsable icono : **JoKeR**

>>> Remerciements :

Merci aux anciens, notamment **Angelus**, **Boomer**, **Daegann** et **Namergon**, pour être revenus côtoyer nos pages le temps d'un numéro – et quel numéro ! Et tout spécialement à **JoKeR**, pour toutes ses ressources et son bon sens. Sans toi, ce numéro manquerait singulièrement de couleurs et de contenu !

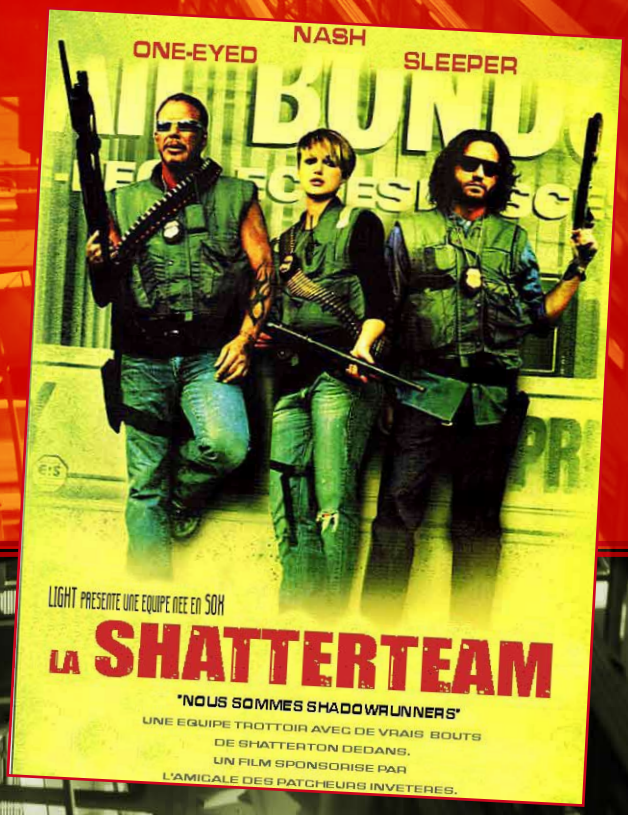
Remerciements à **Light** pour s'être arrachée afin de nous fournir une couverture au dernier moment. On ne pouvait pas rêver mieux !

MERCI au Grand Ancien **Pénombre**, notre Créateur, pour s'être investi dans ce projet malgré son manque de disponibilités - mais aussi pour avoir donné naissance à ce Webzine, devenu, au fil du temps, un chapitre de notre histoire communautaire, une part de notre identité, et qui fête donc ses 10 ans avec classe et panache !

Une pensée à ceux qui n'ont pu, faute de temps, de moyens ou d'autre chose, participer même si l'envie était là : **-BS-**, **Bakadevil**, **Beast**, **Bud**... Peut-être une prochaine fois, qui sait, pour les 20 ans ?

Un gros THANX à **Beast**, pour avoir mené la barque de 2003 à nos jour, et ainsi permis la renaissance de ce fanzine voilà bientôt deux ans. Le voilà maintenant simple auteur, à son grand soulagement. Nos condoléances pour la mort de ton ordi, on a hâte de revoir tes œuvres dans nos colonnes. Hasta la vista, omae...

Enfin, rappelez-vous, vous tous, là, que vous soyez devant un écran ou une feuille de papier, que ce fanzine que vous venez de lire est, avant tout, votre fanzine. Il ne vit que pour et grâce à vous ! Si vous voulez participer, nous embauchons à tous les postes, sans restriction d'âge, de sexe, de diplômes ou de compétences.

We Want You !

(De toute façon, on ne paye pas le papier...)