

LIBRE, FINALEMENT

Ce scénario est ma traduction du scénario « Freedom, finally », pages 38 à 46 du supplément SR4 Corporate intrigue. J'y ajouté des notes et précisions. Une partie des informations sur Puck est tirée de Street legends.

> Oh, vous allez tous aimer ça. Juste au moment où nous pensons que ces salauds de corpos sans cœur sont à court d'idées effrayantes pour leurs recherches, ils en trouvent de nouvelles.

> Sunshine

**// Chargement fichier texte uniforme ::
utilisateur Sunshine :: 12/02/73 //**

**Démonstration de l'agent de recherche
intuitive**

San Francisco, 25 Novembre 2073

Black Lotus Software, une filiale de Mitsuhamama Computer Technology (MCT), a présenté ce qui est annoncé comme une révolution dans les algorithmes intelligents de recherche matricielle. Ce nouveau logiciel est appelé MnemoSearch, et Black Lotus prétend qu'il va produire de meilleurs résultats que tout ce qui existe actuellement car il n'est pas un algorithme logiciel, il est biologique. Le problème de toujours des routines de recherche de logiciels traditionnels est leur incapacité à faire des liens intuitifs entre les sujets. Il peut y avoir des données relatives à ce qu'un utilisateur recherche, mais il n'y a pas de corrélation entre les paramètres de recherche d'origine et la logique qu'un programme d'ordinateur peut interpréter. MnemoSearch ne pas utiliser les algorithmes basés sur des logiciels traditionnels, mais un programme qui s'exécute en partie sur un « cerveau » biologique adapté génétiquement. Il cherche les informations de la même manière que votre esprit recherche des souvenirs, faisant ainsi les sauts intuitifs que les algorithmes traditionnels ne peuvent pas produire. Bien que le logiciel soit loin d'être une forme de vie complète, il conserve les propriétés intuitives d'un cerveau sensible. Pour cette raison, MnemoSearch est capable de ramener les résultats de recherche avec un plus haut degré de pertinence et d'intelligibilité. Le Dr Koga, un expert du produit faisant la démonstration, a déclaré que le programme avait la capacité d'apprendre et d'améliorer son travail, ce qui signifie que plus le programme est utilisé, plus les résultats s'améliorent.

Cette nouvelle version s'inscrit dans une tendance des objectifs de la recherche de MCT et de ses filiales. Dans un effort pour gagner un avantage dans le marché des logiciels trop compétitif, MCT s'oriente vers l'intégration de « moteurs » à base biologique pour alimenter leur logiciel. Interrogé sur les préoccupations morales et éthiques que pose une telle ingénierie de la vie pour la transformer en

programmes, MCT a esquivé ou minimisé ces questions. Le Dr Catherine Sharon, un chercheur de MCT dans le domaine, a expliqué que les "dispositifs" (comme elle les appelle) qui sont créés sont incroyablement primitif en comparaison à l'être vivant le plus fondamental, et donc ne sont pas dignes des mêmes préoccupations.

« Considérez-les comme des algues ou de moisissures », a déclaré le Dr Sharon. « Le fait qu'ils peuvent établir des connexions mentales ne leur donne pas plus de conscience que ces substances. Ils peuvent tout simplement effectuer une fonction réseau, comme un groupe de cellules biologiques peut le faire. »

Cependant, les scientifiques extérieurs à MCT ne sont pas aussi optimistes quant à l'éthique de la situation. Avec MCT libérant de nouveaux produits logiciels à base biologique chaque année et qui continue à verser des millions de nuyens dans d'autres recherches dans le domaine, les experts en éthique ont commencé à remettre en question l'avenir que nous réserve cette recherche.

// Fin de l'attachement //

> Cela ne semble pas être une grosse affaire intéressante, peut-être, mais je ne vois pas où est le problème.

> Haze

> Oh, ce n'est que le début. Permettez-moi de commencer à relier les points pour vous Glitch, pourquoi ne pas leur dire ce que vous m'avez dit?

> Sunshine

> Bien sûr, j'étais dans un système Mitsuhamama à la recherche d'une paydata juteuse. Alors que j'étais en train de creuser autour, j'ai réussi à trouver un lien caché vers un autre nœud qui semblait avoir des données vraiment chaudes. Donc, je me suis créé un compte sur le nœud et ai sauté dedans. Une fois dans le système, je remarque tout de suite qu'il n'y avait que trois icônes qui traînaient dans le système. Mon premier instinct était quelles étaient des CI, mais une analyse rapide m'a dit qu'elles étaient des personas. Je les regardais pendant quelques minutes pour voir ce qui se passait, mais ils semblaient juste tourner en rond à l'intérieur du nœud. Ils agissaient plus comme des CI que des personas.

J'ai décidé que ça valait la peine d'essayer de les passer discrètement pour essayer d'obtenir les données. Alors j'avais presque parcouru tout le

chemin vers les données, l'un d'eux me repéra. Maintenant, vous m'excuserez si je vous dis que j'ai un programme furtif assez balaise que j'ai codé, et j'ai l'habitude de ne pas être repéré à moins que je ne veuille être vu. Mais cette chose se retourna et se verrouilla sur moi comme si j'étais un troll à l'anniversaire des 16 ans d'une elfe. Le plus étrange est qu'il s'est contenté de me « regarder » (autant qu'on puisse regarder dans la Matrice). Je sais que la plupart des gens en seraient simplement resté là, mais pour je ne sais quelle raison, je sentais que je devais trouver ce qui se passe dans ce nœud. J'ai donc continué à avancer. Cette icône me donnait la chair de poule et n'arrêtait pas de me regarder, mais il ne semblait pas faire autre chose et je n'avais pas détecté de programme offensif. Donc, je me suis faufilé jusqu'à la paydata, l'ai déchiffré, désarmé la bombe, et récupéré. Ensuite, l'enfer s'est déchaîné.

Il semble évident maintenant que tout cela était un pot de miel, mais pour une raison quelconque je n'avais pas la moindre idée de ce que c'était à l'époque. Avant que je comprenne ce qui se passe, l'icône qui me regardait m'a frappé avec le plus méchant coup de Black Hammer que j'ai reçu depuis longtemps. Mon filtre bio-feedback est passé en alerte rouge et a commencé à me crier dessus, et l'attaque ouvert quelque chose de féroce sur ma connexion tel que je n'aurais pas pu me déco si j'avais essayé. Je jure que l'icône a produit le programme Black Hammer de nulle part, et je ne connais qu'un seul genre de chose qui peut le faire : un technomancien. Dès que j'ai pris le premier coup, les deux autres ont tout de suite verrouillé sur moi, et je me suis retrouvé à me battre pour ma vie. Ça a empiré quand trois d'entre eux sont devenus cinq, comme si deux avaient appelé des agents de nulle part, comme un TM le ferait. Je tiens mon rang quand il s'agit d'utiliser des programmes offensifs, mais je sais aussi quand je suis dépassé. Et c'est dans cette situation que je me trouvais. Heureusement pour moi, j'ai réussi à anticiper une de leurs attaques et de décrocher un vrai bon coup de la mienne. Je l'avoir sacrément bien blessé, mais je n'aurais jamais pu prévoir ce qui s'est passé ensuite. L'icône est entrée dans une sorte de rage psychotique. Elle a commencé à balancer des attaques sur tout et n'importe quoi. Elle a déchiré ces deux petits copains qui avaient été appelés, puis elle a commencé à détruire chaque programme à proximité en cours d'exécution sur le nœud. Le nœud entier semblait être en lambeaux, et je n'avais aucune idée de ce que j'allais faire ensuite. Avant que je puisse faire quoi que ce soit, cependant, le nœud lui-même s'est mis en arrêt d'urgence, et je me suis éjecté de là pour revenir dans mon sac à viande. C'était étrange, déroutant, et plus qu'un peu douloureux.

> Glitch

> Et alors ? Des technomanciens fous, ce n'est pas vraiment quelque chose de nouveau.

> Clockwork

> Eh bien, cela nous ramène à une histoire qui m'est arrivée récemment. Je ne vais pas vous dire où je bossais (pour des raisons qui deviendront évidentes), mais il y a eu beaucoup de disparitions de technomancien inhabituelles ces derniers temps. Elles se produisent la plupart du temps dans des taudis, de la population SINless pauvre dont aucune autorité ne se soucie, mais les gens qui y vivent ont commencé à le remarquer. Personne ne revoit jamais ces TM, ils disparaissent simplement au milieu de la nuit. J'ai embauché des gens pour m'aider à en savoir plus, et j'ai réussi à trouver un corps qui avait été déversé dans une partie de la ville où personne ne penserait à regarder. La tribu de ce pauvre type à confirmé son identité en tant que l'un des technos qui avait disparu. Voici où je veux en venir : le gars a été lobotomisé. J'ai entendu parler de quelque chose comme ça une seule fois, il y a environ trois ans à Denver.

> Sunshine

> Voilà notre lien avec la recherche sur le cerveau de MCT ? Ce n'est guère plus qu'un petit bout d'une théorie de la conspiration. Où est le lien ?

> Snopes

> Je ne sais pas. J'ai perdu contact avec quelques amis techno récemment, et ceux que je peux encore atteindre disent qu'ils ont des amis disparus, trop. Quelque chose se passe ici, et les technos sont certainement la cible.

> Hannibelle

> Nous savons tous que certains technos sont manquants. Puck est l'un d'eux. Est-ce lié à lui ?

> Netcat

> Il peut-être disparu, mais va-t-il vraiment manquer à quelqu'un ?

> Slamm-0!

> À certaines.

> Pistons

> Pistons ! Je n'ai plus entendu parler de toi depuis une éternité ! Qu'est-ce que tu deviens ?

> Winterhawk

> Je ne vais pas le dire ici où les gens peuvent être à l'écoute, mais j'ai aidé une amie à trouver quelque chose d'important. Je l'ai suivit aussi longtemps que je le pouvais, mais j'ai finalement des problèmes personnels m'ont rattrapés et j'ai dû laisser tomber.

> Pistons

> Avez-vous quelque chose à ajouter sur l'ensemble de cette situation de technomanciens manquants ?

> Sunshine

> Non, mais je vais vous dire ceci : si je disparaissais, j'espère que quelqu'un ferait tout son possible pour me retrouver.

> Pistons

> Tu veux qu'un de nous cherche après Puck ? Tu deviens sentimental avec lui ? Pense-tu que ça vaut la peine d'essayer de le sauver après tout ce qu'il a fait pour foutre en l'air le monde entier ?

> Slamm-0!

> Je suppose que c'est à chacun de nous de se demander si quelqu'un mérite une deuxième chance ou pas.

> Pistons

> Ce n'est pas Icarus qui était convaincu que Puck était libre dans un récent post le concernant ? Sait-il quelque chose que nous ne savons pas ?

> /Dev/grrl

> Beaucoup de choses.

> Icarus

APERÇU

Puck est un runner à la personnalité énigmatique. Pour certains, il est la cible de la haine et du dégoût qu'il inspire en ayant été serviteur de Deus et en ayant coopéré avec Pax sur le crash 2.0. Pour d'autres, il est une personne digne de sympathie à cause de son enfance difficile et les trahisons de ceux qui ont offert de l'aider. Peut-être à cause de ces sentiments mitigés, quand Puck a disparu, peu était suffisamment concernés pour engager des recherches. Seule Netcat se sentit obligée de dépenser du temps et des ressources pour rechercher le technomancien manquant, peut-être parce qu'elle se sentait une parenté avec lui, une connexion que personne ne pouvait comprendre. Après des mois de recherche dans le monde entier, Netcat croit enfin arriver au bout de sa recherche. Mais elle a besoin d'une aide extérieure afin de compléter la tâche.

Cette aventure commence quand les joueurs sont invités à rencontrer sur JackPoint la célèbre technomancienne Netcat. Elle raconte aux runners ses recherches de Puck. Tout d'abord, les runners doivent escorter un contact avec des informations vitales sur les allées et venues de Puck. En escortant

le contact, un homme du nom de Tanaka, le groupe est attaqué par une force d'intervention bien armées et équipées. La férocité et l'organisation des attaquants devraient donner aux runners un indice sérieux sur ceux qui ne veulent pas que Puck puisse être retrouvé. Après avoir remis le contact en sécurité, les runners sont informés du sort de Puck : il a été enlevé par Mitsuhamma et est devenu le sujet d'expériences dans un laboratoire caché.

Netcat emploie les runners pour l'aider à extraire Puck dès que possible. En explorant les lieux, les runners doivent se rendre compte que le sauvetage ne sera pas facile. Puck est détenu dans un laboratoire d'expérimentation caché sous une bio clinique au cœur d'un centre de population urbaine. La clinique est hautement sécurisée, et il y a du personnel 24 heures sur 24. À cause de son emplacement dans un quartier riche, le passage en force devrait être hors de question. Netcat suggère une infiltration furtive, avec le groupe en utilisant de fausses identités pour accéder à la clinique, puis il devra se faufiler dans les niveaux inférieurs, aidé par sa propre capacité (considérable) à manipuler les systèmes matriciels de la clinique. Une fois dans les niveaux inférieurs, ses capacités deviennent inutiles car les systèmes de sécurité ne sont pas reliés à la Matrice. Lors du raid sur le laboratoire, les runners et Netcat commencent à découvrir l'horrible réalité des expériences de MCT. Tout autour d'eux ils découvrent des signes d'horribles expérimentations biologiques mettant l'accent sur les cerveaux des technomanciens. Finalement, les runners découvrent une pièce où une série de cerveaux en cuve semble être reliée à un gros serveur de la Matrice, et la réalité de ce que MCT tente de faire est prouvée. Alors que le reste du groupe s'occupe de la sécurité (aussi discrètement que possible), Netcat insiste pour se connecter à l'ordinateur de l'expérimentation pour apprendre ce qu'elle peut et détruire toutes les recherches que MCT a accumulées jusqu'ici. Puck est trouvé et sauvé, mais il semble être le seul technomancien entier dans l'établissement.

Après avoir sauvé et mis en sécurité Puck, Netcat informe les runners des ses découvertes tirées de l'ordinateur de MCT. MCT tente de fusionner le cerveau d'un technomancien avec les cerveaux de bio-ingénierie qu'ils créent pour contrôler son persona matriciel. MCT veut, un contrôleur sensible plus intelligent et (le plus important), avec des capacités de technomancien. Ce qui est effrayant, c'est qu'ils ont pratiquement réussi. Les cerveaux qui ont été connectés à l'ordinateur de l'expérimentation semblaient intelligents et affichaient des capacités de technomancien, mais une fois qu'ils ont été reliés sur la durée, ils sont devenus complètement fous. En communiquant avec les entités restantes et recherchant dans les dossiers qui sont restés dans l'ordinateur, Netcat a appris que les chercheurs de MCT trouvaient l'installation trop voyante pour poursuivre leurs recherches, de sorte que la majeure partie de tout cela a déjà été déplacé vers un autre site inconnu. Netcat et Puck sont résolus à détruire à tout prix cette expérience, et ils implorent les runners de se joindre à eux. Bien que le nouveau site de recherche soit inconnu, Puck sait que, pour leurs

expériences, les chercheurs ont besoin de plus de sujets de test et enlèvent souvent des technomanciens issus de populations pauvres. Il connaît un tel groupe dans la ville et suggère que les runners surveillent le groupe pour voir si l'un de ces technomanciens est kidnappé. Après une surveillance de quelques jours, les runners voient que certains des technomanciens sont enlevés et livrés à des inconnus. Suivre les kidnappeurs vers le site de recherche devrait se révéler difficile, mais pas impossible, ainsi, les runners vont apprendre l'emplacement du nouveau laboratoire.

Le nouveau laboratoire est entièrement différent du précédent. Il est dans une zone extrêmement démunie (barrens) ou à l'extérieur de la ville, loin des yeux indiscrets potentiels. Derrière un mince déguisement d'aménagement paysager agréable, les runners rencontrent un large éventail de systèmes de défense extrêmement mortels : la célèbre "zones zéro" de sécurité de MCT ne laisse pratiquement aucune chance de se faufiler en passant inaperçu. Le bâtiment est entièrement isolé et la plupart de ses défenses s'appuient sur l'automatisation pour s'assurer que le moins de gens possible sache quoi que ce soit à son sujet. Cet isolement donne l'occasion aux runners de faire une descente rapide et en force contre le bâtiment, écrasant ses défenses avant l'arrivée des secours. L'objectif, comme l'ont déclaré Netcat et Puck, est de détruire le bâtiment et tout ce qui concerne les horribles expériences, sauver les technomanciens sont encore sains et saufs. Après le début de l'attaque, les runners prennent la pleine mesure de ce que MCT a déjà réalisé car ils sont soumis aux attaques de cerveaux cyborg de quelques-uns des sujets de test du projet. Rapidement, les runners se retrouvent à défendre leur vie face à un adversaire qui semble tout droit sorti d'un film d'horreur techno.

Cette aventure plonge les joueurs dans une histoire impliquant certains des personnages les plus connus du monde de Shadowrun et leur donne l'occasion d'avoir un impact important dans le monde en détruisant un projet de recherche choquant. En jouant cette aventure, le meneur de jeu doit être sûr de faire sentir la gravité de la situation aux joueurs : le respect (ou au moins la notoriété) des gens pour lesquels ils travaillent (Netcat et Puck), le choc et l'inhumanité des expériences de MCT, et le poids de la responsabilité morale pour détruire le projet avant qu'il ne puisse prendre encore plus de vies.

PREMIÈRE PARTIE

Escorter Tanaka

L'aventure commence quand les personnages reçoivent une proposition de travail par des moyens inhabituels : entièrement non-matriciel. Le message peut être transmis à travers une variété de moyens (bouche à oreille, lettre ou une note comme cela se faisait il y a longtemps, etc.), mais le message doit être livré d'une manière qui ne laisse aucune trace dans la matrice ou dans n'importe quel format

électronique quel qu'il soit. Une fois le message reçu (et possiblement décodé), les runners sont priés d'aller à un endroit où il n'y a absolument aucun accès matriciel disponible, tel que le Hell's Kitchen de Seattle, l'Aurora Warrens de Denver, ou l'El Infierno de Los Angeles. Face à face avec leur employeur, les runners voient une jeune femme elfe qui semble fatiguée et habillée dans des vêtements de voyage usés. Elle s'identifie comme étant Netcat et demande aux runners leur aide pour la réalisation d'une mission dangereuse d'une grande importance. Les runners peuvent connaître Netcat sur la base de sa réputation de technomancienne hors pair. À ce stade, elle ne révèle pas qu'elle est à la recherche de Puck (bien que les runners puissent le deviner), mais elle dit que la mission est d'escorter un contact avec des informations essentielles d'un point à un autre. Elle met en garde les runners sur le fait que le contact sait qu'il est traqué par son ancien employeur qui a l'intention de le faire taire avant qu'il ne puisse révéler ce qu'il sait. Si les runners n'ont pas déjà un véhicule équipé l'escorte en sécurité, Netcat en fournit un. Elle offre modestement 10 000 nuyens en compensation, mais elle indique également que l'obtention de l'information du contact est très important pour elle, et elle devra aux runners une faveur s'ils l'aident à achever sa mission.

En supposant que les runners acceptent, ils ont peu de temps pour se préparer. Netcat déclare que les informations du contact sont sensibles au temps, et ils doivent l'escorter en sécurité demain soir, si possible. Une fois que les runners sont prêts, Netcat organise un rendez-vous pour le lendemain soir dans un coin isolé de la ville. Le groupe doit transporter le contact d'une zone isolée de leur ville à la périphérie (ou une sorte de frontière, si la ville a une) et le livrer à un groupe de contrebandiers. Peu après avoir ramassé le contact et au départ, le groupe se fait attaquer par un groupe bien armé et organisé. La précision et l'équipement des forces hostiles doivent immédiatement indiquer une équipe professionnelle corpo. Les forces de l'équipe corpo sont importantes et n'hésitent pas à recourir aux armes lourdes. Ils veulent le contact mort et ne se soucient pas des pertes collatérales. Les attaquants utilisent trois véhicules différents, un devant les runners qui tentent de leur couper la route ou les orienter où ils veulent. Les deux autres véhicules encadrent les runners et tentent de désactiver ou détruire leur véhicule. Des drones et esprits sont également de la fête (MCT a beaucoup de ressources dans ces deux domaines). Des drones d'attaque tels que le Nimrod (voir p. 125, Arsenal) sont utilisés pour utiliser l'armement lourd, alors que les esprits sont utilisés de façon plus subtile, avec l'utilisation de pouvoirs comme Accident ou Confusion (voir p. 293-294, SR4A) afin d'harcéler les runners.

Si l'un des runners est le pilote, la scène pourrait être exécutée avec les règles de combat de véhicule (voir p. 167, SR4A) pour lui donner un aspect plus cinématographique, ou en utilisant les règles de combat tactique (voir p. 169, SR4A) si le groupe préfère un combat plus détaillé, tour par tour. Si aucun des runners n'est volontaire pour conduire le

véhicule, alors Netcat prend le contrôle (tout en paraissant inconsciente sur le siège avant) et laisse les runners s'occuper des combats. Dans ce cas, le meneur de jeu ne devrait pas s'inquiéter de l'aspect conduite, traiter cela en toile de fond pour le combat, et se concentrer sur la mise en place des « mini-scènes » pour les runners où les véhicules ennemis s'approchent, tirent de loin, puis apparaissent soudainement devant pour essayer de leur couper la route. Si les ennemis les poursuivent toujours au moment où les runners arrivent près du point de rendez-vous (en supposant qu'ils s'y dirigeaient), les contrebandiers qui attendent de mettre le contact en sécurité, rejoignent le combat (et y mette rapidement fin) avec les armes redoutables de leur t-bird.

Une fois que le contact est livré au point de rendez-vous et l'équipe d'intervention de MCT neutralisée, il révèle ce qu'il sait à Netcat et aux runners (s'ils décident de rester et écouter). Le contact révèle qu'il s'appelle Tanaka et a travaillé pour Mitsuham Computer Technologies. Il y a quelques semaines, il a été le témoin d'un projet financé par la société sur lequel il ne pouvait pas fermer les yeux, et c'est pourquoi il a quitté son ancien employeur. Tout en travaillant en tant qu'auditeur financier pour MCT il a inspecté un projet secret qu'il croyait être la recherche biologique « simple ». Lors de l'inspection, cependant, il s'est rendu compte que la recherche biologique se faisait sur des sujets humains, technomanciens pour être précis. Ce fut particulièrement horrible pour lui, car il est un technomancien lui aussi. Lors de l'inspection des installations de recherche, il a vu et fait un bref contact avec un jeune homme technomancien qui s'est identifié comme étant Puck. Il donne à Netcat l'emplacement exact de l'installation de recherche où Puck a été vu. Netcat ne perd pas de temps à se tourner vers les runners de nouveau et les supplie de l'aider à atteindre son ultime objectif : sauver Puck.

DEUXIÈME PARTIE

Faire évader Puck

Une fois que Tanaka a livré ses informations, le but réel derrière les actions de Netcat est révélé. Elle demande l'aide des runners dans la planification du sauvetage immédiat de Puck, il est impossible de dire combien de temps il sera tenu à l'emplacement que Tanaka a donné, ni même s'il est encore là. Netcat offre à chacun des runners 10 000 nuyens. Sur un jet opposé de Négociation + Charisme, chaque succès excédentaire augmente la paye de 1 000 ¥, avec un maximum de 5 succès excédentaires. Après avoir accepté les termes, Netcat veut commencer l'opération sans délai et suggère qu'ils repèrent d'abord les lieux.

L'adresse donnée par Tanaka est dans une zone du centre-ville haut de gamme de la ville où les runners sont actuellement, ils devront faire preuve de prudence. En arrivant à l'adresse, le groupe voit tout de suite que l'adresse est celle d'une clinique de

biomod haut de gamme gérée par Collinson Biotech, une filiale de MCT. La sécurité à la clinique médicale n'est pas manifeste, mais elle est très efficace, et l'emplacement de la clinique dans un quartier de haute sécurité présente des problèmes supplémentaires pour les runners. Une description détaillée des mesures de sécurité de la clinique est donnée dans la section Lieux. En général, la clinique Collinson Biotech gère les bio-modifications de clients haut de gamme qui veulent la meilleure qualité d'équipement et de soins, ainsi que la confidentialité sur les travaux qu'ils se font faire. Si les runners observent la clinique quelques jours ou vérifient dans les dossiers des patients, ils voient les noms de plusieurs célébrités mineures sur la liste des patients. Ce pourrait même être le moyen par lequel les runners pourraient infiltrer l'installation, avec l'un du groupe se faisant passer pour une personnalité célèbre, ce qui donnerait un éventail de possibilités amusantes de jeu de rôle. Étant donné le haut niveau de sécurité du quartier, le temps de réponse de la société locale faisant appliquer la loi est rapide. De plus, la nature de la clinique et les clients qui la fréquentent, font qu'une intrusion en force brute devrait être presque hors de question. L'utilisation de la force brute ne devrait pas entraîner l'échec automatique, mais les runners doivent réaliser que c'est certainement la route la plus difficile. Une intrusion furtive serait beaucoup plus appropriée et devrait être plus facile à réaliser, même si la fréquence des visiteurs à la clinique n'est pas très élevée. En raison de la nature du travail, et la demande du respect absolu de la vie privée de ses clients, la clinique est ouverte et fonctionne 24 heures sur 24. Cela peut être à la fois un avantage et un obstacle aux efforts du groupe. Plusieurs options sont disponibles pour les identités de couverture que le groupe peut utiliser pour gagner l'entrée à la clinique, y compris les visiteurs d'un patient existant, un nouveau patient et son « entourage », ou comme staff de la clinique. Alternativement, ils peuvent choisir de se faufiler dans la clinique par certaines des zones les moins utilisées, comme une salle vide de patient dans le milieu de la nuit, grâce à de folles voltiges.

Cependant, selon Tanaka, les runners ont besoin d'accéder aux niveaux inférieurs pour extraire Puck. En explorant le niveau inférieur, les runners devraient voir des signes que les salles de recherche sont la plupart du temps vides. Toute l'opération semble avoir considérablement ralenti son activité. La plupart des sujets de test, des technomanciens emprisonnés, ne sont pas en état de se délayer, ayant souffert horriblement des expériences. La plupart meurent immédiatement s'ils sont déconnectés de leurs machines de soutien de vie, le groupe peut aussi choisir de le faire par miséricorde ; certains des prisonniers peuvent même le demander. Cinq des captifs sont encore assez bien pour s'échapper, ce qui pourrait présenter un dilemme moral pour les joueurs : prennent-ils le risque supplémentaire et les inconvénients d'aider les technomanciens à s'évader ? Netcat insiste pour qu'ils le fassent. Quelque temps avant la découverte de la cellule de Puck, le groupe devrait trouver la salle d'expérimentation principale où toute l'horreur

de ce que MCT fait commence à être révélée. La salle d'expérimentation principale est dans sa propre cage de Faraday, mais abrite le seul serveur matriciel qui produit un signal sans fil sur tout le niveau. Dans la salle, connectés au serveur via des lignes directes, des technomanciens sont dans divers états d'intégrité corporelle : corps entier (la plupart), corps partiel avec une augmentation du soutien, tête ou cerveau détachés dans un bocal de fluide visqueux. Effondrée près du serveur par l'horreur de tout cela, Netcat insiste sur l'étude du système pour savoir ce que fait exactement MCT ici. Tous les runners sont libres de se joindre à elle. Il n'y a pas beaucoup de chose sur le serveur de la matrice lui-même ; le nœud est assez vide, excepté quelques programmes et les simulations de base. Cependant, le système est peuplé de personnages, autant qu'il y a de technomanciens dans la salle, et ils peuvent communiquer (à leur façon). Si l'un des joueurs regarde dans le système, il doit être clair que les technomanciens à divers stades d'intégrité physique sont connectés au serveur, contrôlant leur persona, et interagissant avec le système. Tous sont à divers stades de la folie, et il est très difficile de communiquer de manière intelligible. La lecture des diagnostics provenant du serveur peut donner à n'importe qui étant connecté quelques informations de base sur les sujets de test, y compris les informations de base sur le sujet de test (comme l'âge, le sexe, et histoire), une série de résultats, d'essais, de mesures et des statistiques pertinentes. Les technomanciens qui ont été branchés à la machine le plus longtemps sont les moins sains d'esprit. Une perte totale de lucidité arrive après quelques jours de connexion sur le serveur de cette façon. Le plus intéressant, cependant, est le fait que tous les sujets de test semblent avoir conservé leurs capacités de technomancien ; toute personne connectée au système devrait être en mesure de voir ceci presque immédiatement. Les meneurs de jeu devraient donner aux joueurs un sentiment de choc et de dégoût face à la nature de ces expériences. Après en avoir vu assez, Netcat insiste sur la récupération de Puck et pour sortir dès que possible, ainsi que sur la destruction de toutes les expériences et données en cours d'exécution sur les systèmes. Puck est détenu dans la cellule SJT958. Il est faible et mentalement secoué, mais en mesure de fuir par ses propres moyens. Si les runners ne l'ont pas déjà fait, Puck insiste pour que tous les technomanciens captifs qui sont capables de se déplacer soient libérés, tandis qu'il faut mettre fin à la misère des autres.

TROISIÈME PARTIE

Horreur finale

Si les runners n'ont pas déjà décidé de le faire, Netcat et Puck les implorant de les aider à détruire ce projet de MCT avant de pouvoir aller plus loin. Netcat et Puck n'ont plus d'argent à offrir aux runners à titre de compensation, mais font plutôt appel à leur conscience pour détruire le projet

inhumain de MCT avant qu'il ne s'épanouisse. Puck a entendu des conversations des chercheurs qui savaient que l'emplacement était compromis et avait déménagé la plupart des recherches et les sujets de test les plus prometteurs vers un nouvel lieu. Ce fut un processus lent, cependant, car ils ont essayé de déplacer toutes les ressources sans que personne d'autre à la clinique ne sache ce qui se passait. Puck ne connaît pas le nouvel emplacement de laboratoire, mais il sait que les chercheurs étaient à la recherche de plus de sujets de test pour continuer leurs recherches. Auparavant, les chercheurs avaient enlevé des technomanciens de la population pauvre, car ils ne seraient pas inquiétés. Soit à partir de l'information de Puck ou celles d'autres technomanciens qui ont été sauvés de la clinique. Les runners peuvent apprendre de quels groupes sont issus les différents technomanciens de la région ainsi que ceux chez qui les chercheurs ont trouvé des sujets d'expérience. Netcat suggère que le groupe engage la surveillance secrète de certaines cibles potentielles et voit si elles peuvent mener au laboratoire des chercheurs.

Les runners n'ont pas à attendre longtemps. Depuis le déménagement du laboratoire, l'avancement du projet a progressé plus vite que prévu et, encouragé par les succès récents, les chercheurs ont augmenté leurs « acquisitions » de nouveaux sujets. En deux jours, les runners devraient voir un groupe d'hommes de main embauchés attaquer un groupe de technomanciens et emporter des captifs. Les ravisseurs sont seulement du muscle à louer, de sorte que le groupe ne devrait pas interférer et les suivre vers un point de rendez-vous : un motel délabré dans une partie abandonnée de la ville. Les ravisseurs laissent leurs captifs dans plusieurs chambres et partent. Si les runners continuent à surveiller le motel ils verront arriver plusieurs groupes de victimes. Après quelques heures le dernier groupe de voyous largue ses prisonniers technomanciens, un autre groupe arrive pour les récupérer. Ces hommes, travaillant pour le programme de recherche de MCT, sont beaucoup plus prudents et font attention à ne pas être vus ou suivis. Les runners doivent donc être très prudents et utiliser des techniques de surveillance passives telles que des marqueurs furtifs (voir p. 329, SR4A) sur les véhicules. Quels que soient les moyens, les runners devraient être autorisés à suivre le groupe jusqu'au laboratoire de recherche, de sorte que la confrontation finale de l'aventure puisse avoir lieu.

Le nouveau labo de recherche est dans un cadre beaucoup plus isolé de la ville ou de la région, comme des barrens ou peut-être même à la périphérie de la ville elle-même. Le bâtiment est assez important avec un terrain environnant considérable. Un examen superficiel de la zone révèle que le bâtiment et les jardins sont hérissés de systèmes de défense automatisés : capteurs, caméras, tourelles et drones. C'est l'une des infâmes « zones Zéro » de MCT. Tous les détails des mesures de sécurité à l'extérieur et l'intérieur du bâtiment sont détaillés dans la section Lieux. Les mesures de détection et de sécurité du nouveau laboratoire sont complètement à l'opposé de celles du labo dans

lequel Puck était détenu. Il n'y a pratiquement aucune chance d'une entrée subtile, mais l'isolement du laboratoire signifie que des renforts prendront beaucoup de temps pour arriver une fois l'attaque commencée. Si les runners ont frappé le site rapidement avec une force écrasante, ils devraient être en mesure de détruire le laboratoire et ses travaux de recherche avant qu'une équipe de secours n'arrive. Netcat suggère que le groupe attaque rapidement et vise la destruction de la salle des serveurs afin de détruire toutes les recherches. Puck ajoute également que le principal chercheur, le docteur Catherine Sharon, doit également être trouvé et tué (il y prendra un plaisir personnel). Les chercheurs du laboratoire se protègent en libérant leurs « expériences » pour défendre le bâtiment. Le réseau matriciel du groupe est assailli par le persona d'un technomancien, contrôlé par les chercheurs de laboratoire. Un gel activateur, un type nano arme intrusive (p. 116, Augmentations) est déployé sur les runners afin d'activer les connexions wifi de leur cyberware ou équipement et de permettre aux hackers de sécurité d'accéder à leurs systèmes. S'il y a un pirate ou un technomancien dans le groupe, la Matrice se révèle être un champ de bataille féroce et cruciale, avec Netcat et Puck en soutien. Si le groupe ne comprend pas un spécialiste de la Matrice, le meneur de jeu ne doit pas se soucier d'avoir à lancer les dés pour cette bataille, mais il doit être clair que Netcat et Puck sont occupés dans la Matrice. En dernier recours, les « créations » finales du projet sont libérées, des cyborgs. Ces cyborgs ont un cerveau de technomancien qui les contrôle et chacun d'eux est une double menace considérable avec ses capacités de combat physique et ses capacités de résonance pour attaquer par la Matrice. Cette confrontation finale devrait donner le sentiment d'une bataille désespérée contre un mal terrible.

LIEUX

La situation générale de cette aventure (à la fois ville et pays) est délibérément laissée vague de sorte que le maître de jeu est libre de la placer dans n'importe quel lieu ayant du sens pour sa campagne, plutôt que d'avoir à transplanter les joueurs à l'emplacement de l'aventure. Les meneurs de jeu sont encouragés à modifier l'un des paramètres pour ajouter des détails appropriés, ou changer quoi que ce soit si elle aurait plus de sens à l'endroit où se déroule leur campagne.

CLINIQUE COLLISON BIOTECH

Collison Biotech est une clinique qui se spécialise dans les bio-modifications pour clients prestigieux désirant un haut niveau de discrétion. L'agencement et la sécurité du bâtiment sont conçus autour de l'idée de maintenir la confidentialité et l'anonymat des patients. Les runners pourront utiliser ces mesures à leur avantage. Le bâtiment repose sa sécurité sur le fait qu'il est situé dans une zone densément peuplée et hautement sécurisée. La clinique elle-même est de douze étages de haut avec

environ 200 chambres (assez luxueuses), en plus de plusieurs salles d'opération et de récupération. Les effectifs varient d'environ soixante-cinq pendant la journée, quand la plupart des patients vont et viennent et que les opérations ont lieu, à environ trente dans la nuit. Il y a environ vingt cinq personnels de sécurité en service à tout moment, même s'ils restent la plupart du temps dans les quatre bureaux de la sécurité du bâtiment. Ils sont convenablement armés et entraînés (utiliser les statistiques de le groupe de sécurité corporatiste, p. 282, SR4A), mais contre une opposition bien armés (comme les runners), ils vont tout simplement essayer de les retarder pendant que les spécialistes locaux de l'application de la loi sont appelés. Collision Biotech paie une prime spéciale à la compagnie régionale de sécurité pour un service plus rapide, de sorte que les runners qui déclenchent une alarme peuvent s'attendre à ce qu'une forte résistance arrive à l'immeuble en cinq à dix minutes. Il y a aussi un mage de sécurité dans le personnel (utiliser le lieutenant de la sécurité, p. 283, SR4A) qui passe le plus clair de son temps en patrouilles astrales pour empêcher un potentiel « espionnage » magique de la clientèle. Le mage sur place surveille et maintient les barrières astrales autour des bureaux de la sécurité et des chambres des patients qui en ont demandées.

L'entrée principale du bâtiment est ouverte au public, mais il ne donne que dans un hall somptueux doté d'une réceptionniste et plusieurs agents de sécurité en service à tout moment. Les réceptionnistes et gardes s'assurent que seuls les patients inscrits sont admis au-delà de la lourde porte de sécurité qui conduit à l'intérieur du bâtiment. La porte s'ouvre à partir du terminal du bureau de la réceptionniste ou de l'un des bureaux de la sécurité dans le bâtiment. La porte dispose également d'un capteur intégré (Indice 5) pour détecter les armes et le cyberware non déclarés. Il y a une entrée de service à l'arrière pour les livraisons et une entrée générale des employés. La porte du personnel et la porte de service sont protégés par des maglocks d'indice 5 et sont surveillées par des caméras. Toute personne entrant ou sortant par l'entrée de service est vérifiée sur un calendrier des arrivées et des départs prévus. Les chambres des patients sont toutes fermées individuellement (Indice 4), insonorisées et certaines possèdent une barrière magique (Puissance 4, les patients doivent payer un supplément pour les mettre en place). Chaque chambre de patient est conçue avec la vie privée à l'esprit, de sorte que toutes disposent d'insonorisation et de générateur de bruit blanc sur demande. Cela peut fonctionner en faveur des runners, ainsi les pièces non utilisées fournissent un point d'entrée idéal, mais toutes les chambres sont au deuxième étage ou plus haut.

Les accès aux différents lieux de la clinique sont contrôlés par des étiquettes RFID, dirigées et suivies par le nœud d'administration centrale. Le nœud a les statistiques suivantes : Système 4, Réponse 4, Firewall 5, Signal 5.

Le nœud d'administration a un signal sans fil qui s'étend partout à l'intérieur de la clinique, mais pas à plus d'un mètre ou deux au delà d'elle. Garder les

dossiers des patients confidentiels est de la plus haute importance pour le système. Une CI d'Indice 4 utilisant Analyse 4 et Cryptage 4 surveille constamment les fichiers des dossiers des patients. Si elle détecte un accès non autorisé à un fichier, elle déclenche une alerte et commence alors le cryptage dynamique du fichier. Les fichiers des dossiers des patients et employés ont été chiffrés avec un programme Cryptage d'Indice 4. Les dossiers des employés sont également chargés avec une bombe matricielle d'Indice 4. La sécurité est contrôlée par un nœud de sécurité complètement isolé avec les statistiques suivantes : Système 6, Réponse 5, Firewall 5, Signal 4.

Le nœud de sécurité fonctionne en mode caché, et les seuls appareils qui lui sont connectés sans fil sont les commlinks des gardes de sécurité. Par conséquent, les runners ont besoin de repérer physiquement et scanner un des gardes pour être au courant de l'existence de ce nœud. Tous les dispositifs de sécurité (caméras, capteurs) sont reliés par l'intermédiaire de lignes physiques et asservis au nœud de sécurité. Un spider de sécurité surveille le nœud de sécurité 24 heures sur 24 (utiliser le spider, p. 207, Unwired) qui coordonne toute action contre les failles de sécurité détectées.

L'accès au niveau inférieur où Puck est détenu est une question totalement différente. Il n'y a qu'un ascenseur et une cage d'escalier vers ce niveau souterrain. Les deux sont fermés par un maglock d'Indice 6 avec biométrie et un système anti-ouverture d'Indice 4 (voir p. 263, SR4A, Hardware + Logique pour ouvrir sinon alarme). Ces deux serrures sont isolées à partir du nœud de sécurité principal du bâtiment, sauf pour le fait qu'elles envoient une notification d'alarme unidirectionnel si elles détectent une falsification. La première salle au niveau inférieur est une « chambre de décontamination » qui agit comme un sas de sécurité. Il n'y a aucune restriction pour entrer dans les salles, mais l'accès aux salles d'expérimentation est contrôlé par un maglock avec les mêmes caractéristiques que celui ci-dessus. En outre, la décontamination a un scanner radio d'Indice 6 qui déclenche une alarme si des signaux sans fil sont détectés dans la région et ne sont pas immédiatement désactivés. Si une altération des maglocks est détectée ou un signal sans fil n'est pas arrêté, une alarme retentit et les chambres sont scellées avec de lourdes portes de sécurité (Armure 20, Structure 14) et remplies de gaz neuro-étourdissant (voir p. 255, SR4A, Contact, Inhalation, Vitesse 1 Tour de combat, puissance 10, Dommages étourdissants, Désorientation). Au-delà de la salle de décontamination, il n'y a pas de nœuds ou de réseaux sans fil actifs, sauf pour une chambre d'expérimentation. Toutes les portes ont une serrure traditionnelle avec une clé, et chaque « cellule » contient une cage de Faraday qui empêche toute sorte de signal sans fil d'entrer ou sortir. Il y a environ une douzaine de gardes dans le niveau inférieur, équipés de vestes blindées et fusils de chasse Remington 990. La sécurité sur le niveau inférieur n'est pas ce qu'elle était autrefois, puisque l'opération tire à sa fin et que le déménagement est en cours.

LABO DE RECHERCHE MCT

Le nouveau laboratoire de recherche où MCT a déménagé le projet de recherche sur les technomanciens est beaucoup plus moderne et mieux équipé que l'ancien. Il est situé dans une région périphérique ou de type barrens de la ville ou de la région choisie, où il y a beaucoup moins de regards indiscrets. Cela fonctionne aussi contre la sécurité de l'opération, car les renforts de toute nature seront lents à arriver jusqu'à l'installation. Le bâtiment lui-même n'affiche que « Playtronics Toys », de sorte qu'il ne semble pas être une cible de grande valeur. Cependant, une simple inspection rapide de la sécurité entourant le bâtiment montre que la protection est d'un niveau relativement élevé. Le bâtiment a deux étages hors-sol et un en dessous et est de taille modeste. Un parc paysager (pelouse, jardins, petites fontaines et des ruisseaux) entoure le bâtiment sur environ une centaine de mètres. Autour, la totalité du périmètre est une clôture de trois mètres de haut, électrifiée et surmontée de barbelés. Le terrain entre la clôture et le bâtiment est aménagé de manière à cacher la série de mesures de sécurité mortelles qui protègent le bâtiment. La carte exacte n'est pas donnée ici, mais le meneur de jeu devrait utiliser n'importe quelles quantités et combinaisons de mesures de sécurité suivantes :

- Les détecteurs de mouvement (détecteur ultrason à 5 m, 50 cm par tour de combat, Infiltration + Agilité (3)) ou de pression (voir p. 261, SR4A, Perception seuil 3 sinon 1, REA + INT – CON (3) pour ne pas déclencher) pour alerter les autres systèmes d'une intrusion.
- Monofilament tendu entre des éléments paysagers (voir p. 260, SR4A, Perception seuil 3, dommages 8P).
- « Fleurs » qui libèrent du gaz (Seven-7 voir p. 256, SR4A, Contact, Inhalation, Vitesse 1 Tour, pénétration –2, puissance 8, Dommages physiques, Désorientation, Nausée), ou Ringu (p. 85, Arsenal, contact, inhalation, vitesse immédiate, pénétration –4, puissance 20, dommages physiques, désorientation, nausée) si le meneur de jeu est particulièrement sadique.
- Drones tourelles tirant des capsules DMSO (semblables à Ares super Squirt, p. 319, SR4A) remplies de venin d'ekyelebenle (voir p. 86, Arsenal).
- Tourelles escamotables équipées de mitrailleuses chargées à l'EX-Ex (voir p. 323, SR4A).

L'installation est encore en construction, l'équipe n'est donc composée que d'environ deux douzaines d'employés lorsque les runners découvrent l'emplacement du laboratoire. Le hall principal est la seule entrée et il est surveillé en permanence par un garde de sécurité dans une cabine de verre blindé. Le gardien peut noyer le hall d'accueil avec du

Seven-7 sur commande sans crainte de se blesser. Il y a plusieurs sorties de secours sur le bâtiment, mais elles ne peuvent pas être ouvertes de l'extérieur. Bien que MCT s'appuie principalement sur la sécurité automatisée, une équipe de gardes de sécurité humaine est sur place, et ils font partie de l'élite de MCT (voir MCT Strike Team). Le nombre de gardes doit être égal au nombre de runners, et ils devraient compter un magicien avec eux (utiliser le lieutenant de la sécurité, p. 283, SR4A). Quand les runners seront près de leur cible principale, la salle du serveur central, le meneur de jeu doit activer la dernière ligne de défense du laboratoire : les

nouveaux cyborgs technomancien. Leur nombre devrait être d'environ la moitié de celui des runners, et ils devraient être des adversaires formidables se battant avec des tactiques de commando (couverture, attaque sur les flancs et isoler des runners). Le Dr Sharon refuse de quitter le bâtiment lors de l'attaque, et c'est elle qui active personnellement les unités de cyborg. Elle veut aussi rester et voir comment ils fonctionnent car elle a entièrement confiance dans leur capacité à repousser les intrus. Elle ne se repent pas ni montre de remords, et ne peut être convaincue en aucune façon que ce qu'elle faisait était mal.

OMBRES PORTÉES

NETCAT

Elfe féminin

Netcat est une survivante, une amie fidèle et un ennemi féroce. Elle a émergé après le crash 2.0, et elle a été l'un des premiers runners à s'identifier ouvertement comme un technomancien. Elle est un hacker instinctif, capable de sentir les systèmes et de trouver son chemin sans nécessairement être en mesure d'expliquer comment elle fait ce qu'elle fait. Elle s'est fait un nom en effectuant une série de runs audacieux et elle s'est prouvée à elle-même qu'elle pouvait être l'antithèse du pirate qui plonge à distance en RV dans les systèmes. Elle est une artiste, prête à percer des installations sécurisées et des nœuds câblés pour obtenir les données qui ne peuvent pas toujours être obtenues via la Matrice filaire. Elle savoure la partie infiltration par effraction de son travail autant que le piratage.

Certains de ses connaissances proches espèrent que la récente naissance de son premier enfant aura une influence stabilisatrice sur Netcat. Sa nature passionnée et ses désirs de vengeance occasionnels lui ont valu quelques difficultés par le passé, mais elle est prompt à souligner que cette même énergie contribue à la sortir de ces situations. Elle semble généralement être assez heureuse de l'acte de haute voltige qu'est sa vie, et elle n'est pas très réceptive aux suggestions de changement.



CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHC	RES	ESS	INIT	PI
2	4	3	2	5	5	5	6	5	8	6	8	1

Moniteur de condition (P / E) : 9 / 11

Armure (B / I) : 8 / 6

Compétences : Anthropomorphes (Opérations à distance) 3(+2), Appareils volants (Opérations à distance) 1(+2), Armes à feu (GC) 2, Armes contondantes 3, Armes de jet 2, Armes de véhicules 3, Artisanat 1, Athlétisme (GC) 4, Compilation (Machine) 5(+2), Crochetage 3, Cybercombat (LPI) 4(+2), Escroquerie (Baratin) 4(+2), Informatique (Analyse) 6(+2), Décompilation 5, Escamotage 2, Esquive 4, Étiquette (Matrice) 4(+2), Évasion 2, Explosifs 1, Filature 3, Guerre électronique (Brouillage) 5(+2), Hacking (exploitation) 5(+2), Hardware (Maglocks) 4(+2), Infiltration 4, Inscription 4, Négociation (Décoder les motivations) 2(+2), Perception (Vue) 4(+2), Recherche de données (Paradis numériques) 5(+2), Software 5, Véhicules aquatiques (Opérations à distance) 2(+2), Véhicules terrestres (Opérations à distance) 2(+2)

Connaissances : architecture de sécurité (Matrice) 2(+2), baby-sitters de Seattle 4, clubs matriciels 4, intelligences artificielles 5, organisations de technomanciens 4, paradis numériques 5, procédures de sécurité matricielle 4, systèmes d'exploitation 3, projets de recherches corpos sur les technomanciens 5, Seattle 3

Langues : anglais M, japonais 3, Sperethiel 4

Avantages : affinité avec les synthétiques, bon codeur (exploitation), effacé, renfort naturel, technomancien

Persona : Firewall 7, Réponse 5(8), Signal 4, Système 5, Initiative 10(13), PI 3(5)

Courant : cyberadepte (Volonté + Résonance)

Formes complexes : Analyse 5, Armure 4, Attaque 7, Blackout 4, Bombe matricielle 2, Catalogue 4, CCME 4, Commande 5, Cryptage 4, Décryptage 5, Désamorçage 6, Édition 4, Exploitation 7, Falsification 5, Filtre biofeedback 6, Furtivité 5, Médic 2, Pistage 6, Renifleur 4, Scan 6

Grade de submersion : 6

Échos : amélioration de firewall, multiprocesseur, création de widgets, e-sens, overclocking, overclocking avancé

Sprites enregistrés : 2 sprites coursier (Indice 4, 2 tâches), sprite cracker (Indice 5, 3 tâches), sprite de données (Indice 4, 2 tâches), 2 sprites d'erreur (Indice 4 et 6, 3 et 1 tâches), sprite machine (Indice 6, 3 tâches, est dans le drone chat de Netcat)

Équipement : veste pare-balles, programmes courants (Analyse 2, Catalogue 2, commande 1, Édition 2), jean et t-shirt bodyline biométrique, tenue de camouflage avec atténuation thermique (Indice 6), stick catalyseur, drone anthroforme chat (Man +1, Acc 5 / 15, Vit 50, Pil 2, Str 2, Blin 2, Sens 2, liaison satellite rétractile, revêtement caméléon, commlink interne (Réponse 5, Signal 6, Firewall 5, Système 5)), créditube certifié (600 ¥), créditube certifié (345 ¥), équipement d'escalade, commlink (Erika Elite, Iris Orb, Réponse 3, Signal 4, Firewall 3, System 3, lunettes (Indice 1, image link), linguasoft 2 (Sioux), faux SIN (Indice 4)), commlink (Sony Emperor, Vector Xim, Réponse 1, Signal 2, Firewall 1, System 1, faux SIN (Indice 3)), 50 puces de données, kit d'électronique 2, 2 xendoscopes, 2 lances-grappins, brouilleur de zone (Indice 4), brouilleur directionnel (Indice 4), microphone laser (Indice 6), outils de crochetage, médikit (Indice 4), microphone (Indice 6), 2 micro-récepteurs (Indice 6), 5 nanopâte de déguisement (petite boîte), 2 périscopes, 2 scanners de signal radio (Indice 6), gants de rappel, respirateur (Indice 4), 20 marqueurs RFID standards, 400 mètres de corde furtive, 2 démarqueurs, générateur de bruit blanc (Indice 6), 2 pinces coupantes

Armes :

Bâton étourdissant [Arme contondante, Allonge 1, VD 6E(e), PA - demi]

Defiance EX Shocker [Taser, VD 8E(e), PA - demi, CC, RC -, 4(m)]

Hammerli 620S [Pistolet léger, VD 4P ou 6E(e), PA - ou - demi, SA, RC 1, 6(c), 2 chargeurs de balles normales, 1 chargeur de balles électrifiées]

4 grenades fumigènes thermiques [Grenade, explosion : 10 mètres de rayon]

Ford Spiral 115TI (voiture de Netcat)

Man	Acc	Vit	Pil	Str	Arm	Sens
+2	18 / 66	216	2	10	10	1

Modifications : aménagements (niveau de vie élevé), système antiviol, armure dissimulée (Indice 4), customisation du moteur (accélération), customisation du moteur (vitesse), meurtrière, adaptation pour rigger

PUCK

Humain masculin

Remarque : les caractéristiques ci-dessous représentent les attributs normaux de Puck, ses compétences, et équipement. Avec le temps, il sera de retour à ce niveau, mais quand il vient de retrouver sa liberté, il ne devrait pas être en pleine possession de ses moyens. Il doit avoir un modificateur de situation de -4 sur tous les tests, et son équipement n'est pas disponible pour lui. Après le scénario Dreaded Peace (dans le supplément SR4 Corporate intrigue), il peut être de retour à la normale.

Âge : inconnu	
Métatype : Humain	Genre : mâle
Taille : 1,75 m	Poids : 64 kg
Yeux : gris	Cheveux : blanc / argent

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHC	RES	ESS	INIT	PI
2	5	5	2	4	5	5	6	6	6	6	10	1

Moniteur de condition (P / E) : 9 / 11

Armure (B / I) : 6 / 1

Compétences : Armes tranchantes (Couteaux) 2(+2), Course 2, Crochetage 2, Cybertechnologie 3, Électronique (GC) 6, Escroquerie 3, Esquive 3, Étiquette (Matrice) 2(+2), Perception 4, Piratage (GC) 6, Pistolets (Petit-calibre) 2(+2), Résonance (GC) 5

Connaissances : intelligences artificielles 3, équipes de combat à moto 3, histoire de l'informatique 2, architecture de la Matrice 5, organisations matricielles 3, programmes matriciels 6, techniques de sécurité matricielle 5

Langues : anglais M, Français 2, Japonais 4, Espagnol 3

Avantages : bon codeur (exploitation, NdT : ajouté par moi), mémoire photographique, Technomancien (NdT : ajouté par moi)

Défaut : mauvaise réputation

Persona : Firewall 6, Réponse 5, Signal 3, Système 6

Formes complexes : Analyse 5, Armure 6, Attaque 6, Black Hammer 6, Catalogue 4, Corruption 4, Bombe matricielle 4, Décryptage 5, Désamorçage 4, CCME 5, Édition 5, Cryptage 6, Exploitation 6, Médic 3, Surcharge 4, Purge 2, Scan 4, Renifleur 3, Falsification 5, Furtivité 6, Pistage 5

Équipement : brouilleur de zone (Indice 6), maillot FFBA, 5 doses de jazz, passe maglock (Indice 6), médikit (Indice 5), 5 doses de psyche, SecureTech PPP shin guards, 100 balles électrifiées (petit-calibre), 5 patchs stimulants (Indice 5), 5 trauma patch, vêtements légers de protection de la collection Victory Globetrotter

Armes :

Cougar fineblade court [Arme tranchante, Allonge -, VD 2P, PA -1]

Morrissey Élan [Petit calibre, VD 4P ou 6E(e), PA - ou - demi, SA, RC -, 5(c)]

Il y a beaucoup de gens qui n'aiment pas Puck et ne lui pardonneront jamais ce qu'il a fait. Puck a été impliqué dans des choses horribles. Mais une fois que vous comprenez pourquoi il a fait ce qu'il a fait, et que vous voyez où il essaie d'aller, le gars attire un peu plus de sympathie.

Puck est apparu sur le devant de la scène en tant qu'otaku, avant l'avènement de la Matrice sans fil. Il a rencontré une IA appelée Deus, et a entendu parler de l'idée de Deus de remodeler la Matrice. Puck a toujours vu le monde physique comme limité et plein de douleur et d'inégalités, alors que la Matrice porte les idées de liberté, d'égalité, et même d'immortalité à travers la préservation des données qui, comme le disent certains, serait le fondement sous-jacent de notre conscience.

Les enfants qui sont devenus des otakus avaient tous, à quelques exceptions près, une vie qui rendraient glamour celle des galopins de Dickens.



Puck est parti de rien, a survécu au pire des enfers imaginable, et a en quelque sorte trouvé son chemin. Il a découvert la Matrice quand elle était câblée, contrôlée et généralement inaccessible à ceux qui n'en avait pas les moyens. Dans cette Matrice, il a trouvé une tribu, la résonance profonde, et un but. Deus a offert plus qu'un moyen de poursuivre ses idéaux à Puck, il lui a offert un territoire et une tribu. Puck est un idéaliste et mettre ces idéaux en action requiert des conseils qu'il n'a pas pu trouver avant de rencontrer Deus, un fait qu'il ne pouvait admettre de lui-même avant la rencontre fatidique dans le nœud de l'arcologie Renraku (aussi nommée SCIRE). Puck est devenu l'un des Blancs de Deus, son cercle rapproché d'otakus, et pendant un moment il se plaisait à réaliser les ordres de Deus et à travailler à la révolution que l'IA avait l'intention de mener.

Puis la révolution a éclaté dans l'Arcologie Renraku, et Puck a acquis une meilleure compréhension de ce que Deus envisageait et quel en serait le coût. Les choses qu'il a vues dans l'arcologie sont restées gravées dans son esprit, et il dit qu'il peut faire plus que simplement parfaitement se rappeler ce qu'il a vu. Il peut le ressentir. Ouvrez une ORA, et il vous vous sentirez mal avec une image de l'intérieur de l'arcologie. S'il ne vous aime pas, il vous l'envoie en simsens. Il porte ces images avec lui partout où il va. Il ne pourrait pas oublier même s'il essayait.

Puck n'a pas quitté les Blancs immédiatement, peut-être parce qu'il n'a pas d'autre endroit où aller. Mais les graines de son départ étaient plantées. Puck aimerait penser que son expérience avec Deus le rendit plus sage, et peut-être qu'il a, en effet, appris une chose ou deux, mais seulement quelques années après l'incident de l'arcologie, il se mit à refaire les mêmes erreurs. Une fois de plus, un leader charismatique lui a vendu une vision de la rénovation de la Matrice. Une fois de plus, le chef a parlé de généralités qui pouvait convenir à Puck, tout en dissimulant les spécificités que la plupart des gens considéreraient comme des atrocités. Et une fois de plus, Puck a merdé, Pax, le leader des Ex Pacis, a vendu à Puck une matrice universelle ouverte reflétant les idéaux de Puck (tout en ne partageant pas tous les détails de la voie de la Dissonance).

Il y a beaucoup, beaucoup de gens, qui ne pourront jamais pardonner à Puck le rôle qu'il a joué dans la propagation du virus Jormungand (qui a provoqué le crash de 2065). Il n'a jamais demandé pardon, et ne le fera jamais. Tenter d'expliquer ses actions, ou demander pardon, ne changerait pas ce qui s'est passé. Il sait qu'il est la personne qui a fait ce qu'il a fait, et qu'il devra vivre avec les conséquences. Des excuses ne ferait pas de différence.

Il ne possède pas d'employeurs réguliers, et il ne fonctionne pas avec une équipe régulière, mais les gens avec qui il travaille parlent en bien de lui. Ils disent qu'il est efficace, calme, et toujours prêt à aider son équipe de façon à remplir les missions sans recourir à des coups de feu. On dit qu'il est heureux de parler du travail qu'ils font, mais ne dit pas un mot de lui-même.

Ils disent aussi que son comportement est parfois

un peu crispé. Hanté. Puck a dédié sa vie à une Matrice gratuite et ouverte parce que la matrice est sa maison. La réalité de chair et de sang où la plupart d'entre nous vit est pour lui un pâle reflet de la réalité, celle où il est rapide et puissant et capable de tout ce qu'il peut imaginer. C'est l'endroit où depuis de nombreuses années il est à l'aise et en paix.

Puck continue également de fonctionner en suivant son propre code moral particulier et il ne ressent aucune obligation de l'expliquer à ceux qui ne le comprennent pas. Sur un run récent, avant sa disparition, il a mené une infiltration virtuelle d'un nœud Saeder-Krupp où seraient détenues des informations sur la piste d'artefacts de part le monde. Il y avait deux spiders, un qui lui a causé des difficultés importantes avec une CI noire, l'autre plus facile avec une CI conçue pour garder les intrus sans leur faire de dommage significatif. Au moment où la mission était terminée, le spider qui a envoyé la CI noire était frustré mais intact, l'autre spider était allongé à terre, scotché par le dumpshock d'une image rémanente de flash virtuel qui lui avait apparemment brûlé directement son cerveau. Les membres de l'équipe de Puck ne savent pas pourquoi les spiders ont subit deux sorts différents.

Alors que Puck passe encore la plupart de son temps dans la Matrice, ce n'est pas le lieu de paix et de confort qu'elle a pu être. Une des choses que Puck a toujours aimé à propos de la Matrice, c'est qu'elle n'oublie jamais, que les choses et les gens qui y sont stockées ne sont jamais très loin. Mais cela voudrait dire que Deus est toujours là. L'IA sait que l'un de ses principaux lieutenants l'a laissé tombé. On ne peut pas comprendre comment une IA pense, en particulier une comme Deus, mais il est probable que Deus voit cela comme un abandon, une trahison. Puck, plus que quiconque, sait que Deus peut être impitoyable, et à chaque instant où il est dans la Matrice, il craint que Deus ne le trouve et ne se venge. Peut-être même pire que Deus, il y a Pax. Elle est là, cachée, mais tout à fait capable de prendre des mesures contre lui. Pire encore, elle le connaît mieux que personne sauf l'IA, et la mort de cette dernière n'est peut être pas suffisante pour elle. Elle sait que Puck est toujours là, à la recherche de quelque chose. Il a toujours dit qu'il était ce que Deus avait fait de lui, mais c'est probablement Pax qui a fait de lui ce qu'il est devenu. Deus veut probablement simplement le tuer, mais Pax pourrait le transformer en un danger pour lui-même, pour nous et le monde entier sur la Matrice.

HEY! PUIS-JE TUER NETCAT ET PUCK ?

Cette aventure implique deux personnages importants de l'univers de Shadowrun et les statistiques de jeu qui sont pertinentes pour l'aventure sont présentées afin qu'ils puissent participer pleinement à l'action de l'aventure. Ces personnages sont compétents et solides, mais pas immortels ni invulnérables. Il est donc tout à fait possible qu'ils puissent être gravement blessés ou tués. Les futurs produits de Shadowrun supposent que Netcat et Puck ont survécu à ces événements, mais, si pendant le cours des événements, un ou ces deux personnages finissent par être tués, les meneurs de jeu sont encouragés à maintenir la continuité de leur propre univers de jeu en enlevant les personnages de leur monde et en les ignorant des événements futurs.

MCT STRIKE TEAM

NdT : Les troupes de MCT sont des orks (un peu faiblards), ce qui ne me semble pas très cohérent avec la politique pro-humain des mégacorpos japonaises. Pour avoir des humains à la place des orks, mettre 4 en Constitution et en Force. De plus, il faudrait leur ajouter la compétence Armes lourdes (pour se servir du lance-grenades) à 3 ; et peut-être même ajouter la spécialisation Fusils d'assaut.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	INIT	PI
6	4(6)	4(6)	5	2	5	3	4	1,5	9(11)	1(3)

Moniteur de condition : 11

Armure (B / I) : 12 / 11

Compétences : Armes automatiques 4, Filature 3, Fusils 4, Combat rapproché (GC) 4, Infiltration 2, Intimidation 3, Leadership 3, Perception 4, Pistolets (Semi-automatique) 4(+2)

Avantage : Dur à cuir

Augmentations : ossature renforcée en aluminium, réflexes câblés 2, tonification musculaire 2, yeux cybernétiques [Indice 2, smartlink, amplification visuelle 3, zoom]

Équipement : commlink (Indice d'appareil 3), armure militaire légère (monture gyroscopique, système magnétique, système de dégagement rapide)

Armes :

Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 6P, PA -2, SA, RC -, 15(c), smartgun, munitions EX-Explosive]

HK XM30 [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -5, SA/TR/TA, RC (1), 30(c), munitions APDS, rembourrage antichocs, smartgun, lance-grenades sous le canon, interface de grenade]

Lance-grenades du HK XM30 [VD 10P, PA -2, CC, RC -, 8(c), Dispersion -2 / m]

CYBORGS TECHNOMANCIENS

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	RES	CHC	ESS	INIT	PI
7	2	4	6	3	5	5	4	6	2	1	9	1

Initiative matricielle / PI : 12 / 4

Moniteur de condition (P / E / M) : 10 / 10 / 11

Armure (B / I) : 8 / 6

Compétences : Combat à mains nues 3, Électronique (GC) 5, Esquive 2, Perception 3, Pistolets (Semi-automatique) 1(+2), Piratage (GC) 5, Résonance (GC) 5

Avantages : Renfort naturel, Technomancien

Grade de submersion : 2

Augmentations : corps cyborg (Constitution et Force améliorée, yeux cybernétiques (avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique et vision améliorée 3) et oreilles cybernétiques (avec amélioration audio 3 et reconnaissance spatiale))

Échos : e-sens, overclocking

Persona : Firewall 5, Réponse 5, Signal 3, Système 5

Formes complexes : Analyse 3, Armure 5, Attaque 5, Catalogue 5, Décryptage 3, Édition 3, Exploitation 5, Filtre biofeedback 3, Furtivité 5, Pistage 5, Scan 4

Équipement : veste pare-balles, holster dissimulable, conservateur de résonance*

Armes :

Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, RC -, 15(c), smartgun]

* Le conservateur de résonance est le résultat de la recherche de MCT à ce jour. Il permet aux technomanciens de ne pas perdre leur Résonance malgré une importante perte en Essence. Malheureusement, il affecte aussi leur esprit. Après utilisation du conservateur de résonance pendant deux semaines, les technomanciens perdent un point de leur attribut Logique par semaine. Quand il arrive à zéro, leur esprit est cassé, et ils ne sont plus que des épaves baragouinant.

McDonnell-Douglas Nimrod / MCT-Nissan Hellcat

Grand drone de combat aérien

Man	Acc	Vit	Pil	Str	Blind	Sens
+2	40 / 200	800	3	4	8	3

Améliorations de base : décollage et atterrissage améliorés 2, 2 montures d'armes (internes, fixes, télécommandées)

2 x AK-97 : VD 7P, PA -2, SA/TR/TA, CR -, 50(c)

Groupe de sécurité corporatiste

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	INIT	PI
3	3	4	3	3	3	2	3	6	7	1

Moniteur de condition : 10

Armure (P / I) : 8 / 6

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Armes automatiques 3, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 3, Pistolets 3

Équipement : commlink (indice d'Appareil 4), électro-matraque [Arme contondante, All 1, VD 6E(e), PA - moitié], Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 4P, SA, RC (1), 30(c), visée laser], HK 227-X [Mitraillette, VD 5P, SA/TR/TA, CR (1), 28(c), smartgun, atténuateur de son], gilet pare-balles, lunettes avec smartlink

Lieutenant de la sécurité

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	MAG	INIT	PI
3	3	3	3	3	4	3	4	6	3	7	1

Initiative astrale / PI : 8 / 3

Moniteur de condition : 10

Armure (P / I) : 8 / 6

Compétences : Analyse astrale 3, Combat astral 4, Conjuración (GC) 3, Leadership 2, Pistolets 2, Sorcellerie (GC) 4

Équipement : commlink (indice d'Appareil 4), Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 4P, SA, RC (1), 30(c), visée laser], focus de Lancement de sorts (Indice 2), gilet pare-balles, lunettes OptiMage

Sorts : Barrière physique, Boule étourdissante, Détection de la vie, Éclair de force, Lumière, Silence amélioré

Drone tourelle

Grand drone de combat terrestre

Man	Acc	Vit	Pil	Str	Blind	Sens
-	-	-	3	4	8	3

Améliorations de base : monture d'arme (interne, fixe, télécommandée)

Ares super Squirt : Dommages Venin d'ekyelebenle, PA -, SA, 20(c)

Venin d'ekyelebenle : contact, vitesse 1 tour, puissance 8, dommage physiques et cécité (si la puissance de la toxine après le test de résistance dépasse la Constitution de la cible alors elle est aveuglée pour 1 heure).

Tourelle escamotable

Grand drone de combat terrestre

Man	Acc	Vit	Pil	Str	Blind	Sens
-	-	-	3	4	8	3

Améliorations de base : monture d'arme (interne, fixe, télécommandée)

Ingram White Knight : VD 7P, PA -2, TR/TA, CR 5(6), 100 (bande chargée à l'EX-Ex).