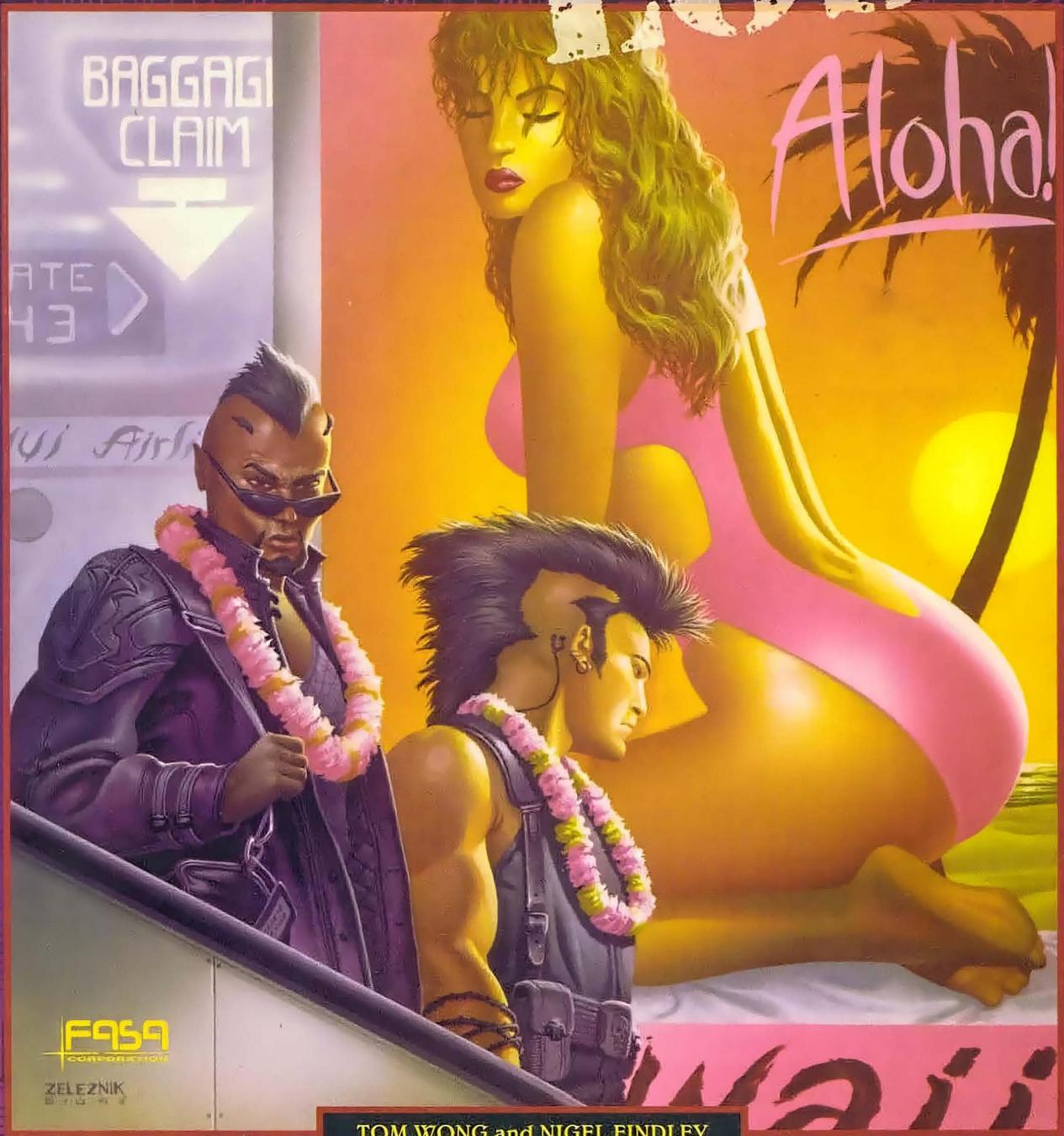


PARADISE LOST

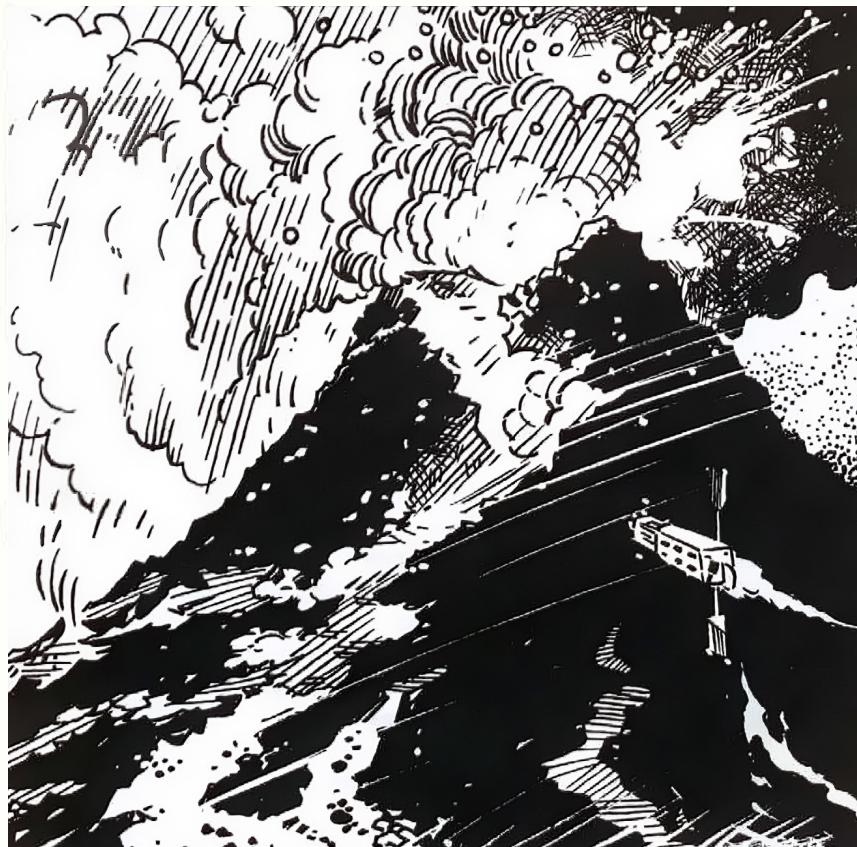


F959
CORPORATION

ZELEZNICK
ENTERTAINMENT

TOM WONG and NIGEL FINDLEY

PARADISE



LOST

SOMMAIRE

PROLOGUE	4	Sécurité	59
INTRODUCTION	6	Détecteurs d'armes	59
Notes au maître de jeu	6	Autres systèmes de sécurité	60
Règles de shadowrun	7		
Les tests de réussites	7		
Tables de réussite	7		
Comment utiliser ce supplément	7	Cartes du système matriciel	60
Préparation de l'aventure	8	Carte du système principal de 2M	60
Synopsis	8	Carte du système principal ALOHA	60
Commencer l'aventure	10		
L'AVVENTURE	11	NOTES	62
R.S.V.P	11	LE ROYAUME D'HAWAÏ	65
La maison d'Indochine	12	Coup d'œil sur les chiffres	65
Hawai'ian Paradise	18	Climat	65
Haole Don't Surf	20	S'y rendre	66
2M or not 2M	23	Géographie	66
Kapaa Tours sans limites	29	Histoire	67
Chasse en mer	30	Annexion	67
La revanche d'ALOHAS	35	Sécession	67
Pour kua mua	39	Hawaï seul	70
Opération Dragon	49	Gouvernement	71
RAMASSER LES MORCEAUX	50	Famille royale	71
Après l'aventure	50	Factions législatives	71
Remise du karma	50	Économie	71
Karma d'équipe	50		
Karma individuel	50	Forces culturelles	72
CONTACT	51	Races et créatures éveillées	73
Développer les contacts à Honolulu	51	Kahunas	73
Renseignement électronique	53	Vestiges sécessionnistes	73
A la recherche de l'AFD	53	Langue hawaïenne	74
Information sur Seattles	53	Forces armées	75
La Maison d'indochine	53	Forces aériennes	75
MFI	53	Forces terrestres	75
Informations basées sur Honolulu	53	Marine militaire	75
ALOHA	53	Forces secrètes	75
2M	54	Installations militaires	75
OMBRES PORTÉES	55	Honolulu	75
Mary Falls	55	Statistiques démographiques	75
Daniel Kapaa	56	Les quartiers	76
Robbie "Kinu" Kurosawa	57	Transport	76
Naheka	58	Forces de l'ordre	77
INFORMATION POUR LE MENEUR DE JEU	59	Crime organisé	77
Identités secrètes	59	Ombres au paradis	77
Ralph/Rita Carlson	59	NOUVEAUX TOTEMS	78
Lauren/Robert Carlson	59	Honu (Tortue)	78
Juan/Juanita Beyer	59	Kohola (Baleine)	78
Colin/Colleen Scheckter	59	Mo'o (Gecko)	78
Huang Li-Chen/Robert Huang	59	Nene (Oie)	78
Steven/Stephanie Honing	59		
Wilma/William Honing	59		
Wesley/Leslie Honing	59		

PARADIS PERDU

Writing

Tom Wong, Nigel Findley

Development

Tom Dowd

Editorial Staff

Editorial Director

Donna Ippolito

Managing Editor

Sharon Turner Mulvihil

Associate Editors

Diane Piron-Gelman

Robert "Moondog" Cruz

Production Staff

Art Director

Jim Nelson

Project Manager

Joel Biske

Cover Art

John Zeleznyk

Cover Design

Joel Biske

Illustrations

Paul Daley

Earl Geier

Christina Wald

Layout

Mark Ernst

Keyline and Paste-up

Ernesto "Kahuna Boy" Hernandez

SHADOWRUN® is a Registered Trademark of FASA Corporation. PARADISE

LOST™ is a Trademark of FASA Corporation. Copyright © 1994 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the United States of America.

Published by FASA Corporation, 1100 W. Cermak Rd., Ste. B305

Chicago, IL 60608

FASA Corporation can be reached on the GEnie computer network (E. Mail— FASA.SUPPORT) on SCORPIA's Roundtable (page 805) and on America Online (E. Mail— FASATom (Shadowrun), FASALou (Earthdawn), FASABryan (Battletech) or FASAMike (General Harassment) in the Online Gaming area (Keyword "Gaming"). Via InterNet use <AOL Account Name>@AOL.COM, but please, no list or server subscriptions. Thanks!



PROLOGUE

Mary Fall tapota furieusement sur le clavier de son ordinateur, à une vitesse que peu d'humains ou de métahumains pouvaient égaler. Écran après écran, les informations défilaient, trop rapidement pour que des yeux non augmentés puissent lire, mais pas trop rapidement pour les siens. La nature n'avait donné à Mary ce que les autres avaient que grâce à des implants de cyberware, des réflexes inhumainement rapides et un esprit affûté comme un rasoir. Une fois par génération environ dans la famille Falls, le vrai génie s'exprimait dans un réceptacle vivant. Autrefois enfant prodige contemplée par les curieux, Mary Falls s'était bâtie une corporation de taille moyenne puissante et riche à l'âge relativement jeune de 33 ans.

Tout ça ne valait pas tant d'efforts. Elle tapa plus rapidement, se mordant la lèvre jusqu'au sang. La rivière électronique dévalant sur l'écran plat projetait une lumière pâle et verdâtre sur les lignes acérées de son visage félin. Silencieusement, Mary se maudit d'avoir fait confiance à Molokai Microtronics. Au début, elle avait eu du mal à croire à sa chance quand ce crétin de scientifique elfique lui avait apporté sa percée en devenir, il bêlait à l'idée de faire fortune de leurs deux entreprises. Elle avait investi une fortune, dépensant sans compter avec la certitude de tirer le gros lot.

Trois ans de travail et des millions de nuyens plus tard, alors que sa nouvelle technologie était presque prête à être commercialisée, une bande d'enfoirés l'avait volée. Molokai Micro, peut-être... ou quelqu'un qu'ils avaient prévenu d'une part des bénéfices. Sa part à elle.

Cela aurait pu être n'importe qui, pour autant que je sache. Mary jura, repoussant cette pensée. En temps normal, elle ne jette jamais l'argent par les fenêtres, elle avait trop investi dans ce projet pour le laisser partir. Serrant les dents, Mary continua à taper sur son clavier. Quelque part dans les recoins des ombres de la Matrice, il devait y avoir une équipe qui pourrait lui apporter ce dont elle avait besoin.

Naheka regarda avec satisfaction son humain captif transpirer et vomir sous la pression de sa sonde mentale. L'humain convulsa alors que ses derniers lambeaux de résistance s'effondraient, et Naheka gronda de plaisir. Bientôt, il aurait toutes les informations qu'il désirait. Le magnifique serpent à plumes tirait les longs muscles de son cou, se délectant de son triomphe. Toute sa planification avait porté ses fruits. Il avait le prototype et le logiciel de définition. L'esprit du scientifique humain de Molokai Microtronics révélerait toute la connaissance du dispositif que quiconque ait jamais possédé. Maître Ryumyo serait content de lui pour avoir dupé Mary Falls Inc., Molokai Microtronics et le puissant et détesté Mitsuhama.

La sonde a dépouillé l'esprit humain de toutes informations et renseignements, lui laissant une coquille vide. Naheka laissa les énergies du sort de la sonde mentale s'arrêter, digérant ce qu'il avait appris comme s'il s'agissait d'un repas copieux. Le serpent enroula sa puissante queue autour du malheureux scientifique et l'écrasa, comme un humain pourrait marcher sur un scarabée. Naheka contempla le corps, puis le jeta dans les airs, l'arracha en plein vol avec ses puissantes mâchoires, et l'avalà avec désinvolture.

Kinu a erré à travers l'étalement urbain d'Honolulu à la recherche de quelque chose, n'importe quoi, pour se sentir comme vivant. Chaque bâtiment délabré dans les ruelles sombres a rapporté des souvenirs d'enfance différents, des combats de gangs, une politique de rue brutale et la trahison d'amis dans la lutte pour survivre. Kinu était sorti de ces sombres caniveaux avec brio. Véritable survivant, il était un rat de gouttière jusqu'au fond de son âme ratatinée. ALOHA, l'Armée de libération d'Hawaï, l'avait recruté pour une seule cause. Plus tard, Mitsuhama l'avait secrètement recruté pour un autre. Il avait trahi un maître pour un nouveau, mais rien n'avait changé. L'argent et le pouvoir ont donné au jeu des paillettes et du glamour, mais sous tout ça, c'était toujours le jeu des ombres. Il n'y avait pas d'échappatoire, juste de plus jolies routes.

Mary Falls s'est assise, ses mains baladeuses s'immobilisent, un sourire se creuse lentement sur son visage. Ce groupe de shadowrunners devrait être à peu près parfait...



INTRODUCTION

Paradis Perdu est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**.

En l'an 2055, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. L'Amérique du Nord, balkanisée, se partage en une mosaïque d'États souverains dont beaucoup accueillent exclusivement des Américains d'origine. Les shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Cette aventure se déroule dans les coins sombres et les ruelles sordides du métropole de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée, couvrant plus de 4 000 kilomètres carrés sur la rive orientale du Puget Sound. Le mégaplexe n'est qu'une enclave au milieu d'une région d'Amérique du Nord dirigée par différentes nations de métahumains et autres États indépendants de métahu-mains et de créatures éveillées.



NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Paradis Perdu oppose les runners à une opposition puissante et intelligente. Pour avoir une chance de réussir, les runners doivent se concentrer sur leurs objectifs et exclure tout le reste, peu importe à quel point ils peuvent être tentés de suivre des choses intéressantes. Dans cette aventure, se laisser distraire peut faire tuer un runner. Si nécessaire, le meneur de jeu peut ajuster les caractéristiques de jeu en fonction de ses joueurs, mais l'habileté et l'expérience feront toujours la différence entre la vie et la mort.

Paradise Lost emmène les runners dans un environnement étranger, les privant par la même occasion d'une partie de leur équipement et de leurs contacts habituels. La générosité de leur employeur compense ce handicap, jusqu'à un certain point. Les runners se verront accorder des priviléges bien au-dessus de tout ce que la plupart d'entre eux ont connu, mais au prix de sacrifier une liberté considérable. En tant que mercenaires extrêmement bien payés, l'équipe doit suivre les ordres et emprunter un chemin étroit, tout en utilisant l'ingéniosité et les ressources caractéristiques d'un bon runner.

Comme d'autres aventures de Shadowrun, Paradis Perdu utilise un format d'arbre de décision qui permet à l'équipe de joueurs d'arriver à la même rencontre via des itinéraires différents, en fonction des choix qu'ils font et du succès ou de l'échec de leurs actions. Comme Paradis Perdu nécessite moins d'enquêtes que de nombreuses aventures de Shadowrun, l'intrigue offre moins de directions possibles. Le synopsis de l'intrigue à la fin de cette section décrit la séquence d'événements la plus probable, bien que le meneur de jeu doit être préparé pour tous les choix que les personnages joueurs peuvent faire.

À l'exception des sections Annexes et le background du Royaume d'Hawaï, le contenu de Paradis Perdu est réservé aux yeux du maître de jeu. Avant de jouer à cette aventure, les joueurs et le maître de jeu doivent se familiariser avec les règles de base de Shadowrun, Second Edition (SRII). Le meneur de jeu doit également avoir une connaissance approfondie du contenu de ce livre, en particulier une compréhension claire des liens entre les différentes rencontres.

Paradis Perdu est conçu pour une équipe de cinq à huit shadowrunners, dont au moins un decker qualifié et de préférence un rigger de premier ordre. Il sera avantageux pour l'équipe d'inclure un mage ou un chaman avec une solide maîtrise de plusieurs sorts d'illusion et de manipulation, et quelques samouraïs de rue talentueux. Si nécessaire, le meneur de jeu peut compléter l'équipe des shadowrunner avec des recrues de personnages non-joueurs supplémentaires embauchées par Mary Falls, Inc. L'employeur des runners fournira pratiquement n'importe quel équipement dont ils pourraient avoir besoin, bien que leurs compétences et capacités soient bien plus importantes que comment beaucoup de matériel qu'ils peuvent emballer. Paradis Perdu est une aventure difficile dans laquelle les actions des joueurs ont des conséquences internationales importantes.

RÈGLES DE SHADOWRUN

Paradis Perdu utilise les règles de Shadowrun, Second Edition (SRII). Toutes les informations sur le jeu, spécifiquement les caractéristiques, apparaissent au format SRII. Les meneurs de jeu utilisant encore les règles de la première édition devront convertir les personnages non-joueurs (PNJ) présentés dans ce livre en leurs équivalents de la première édition. Le meneur de jeu doit également ajuster les armes pour refléter les différents codes de dégâts, surveiller les différences dans certains sorts et calculer divers jet de dés à utiliser avec les règles de la première édition. Cette aventure attribue également à certains PNJ mages des sorts que l'on ne trouve que dans la deuxième édition du Grimoire. Les maîtres de jeu qui ne possèdent pas la deuxième édition du Grimoire doivent substituer les sorts appropriés de SRII ou du Grimoire d'origine.

LES TESTS DE RÉUSSITES

Tout au long de Paradis Perdu, les joueurs effectueront un certain nombre de tests de réussite en utilisant une compétence et un nombre cible donné. Ces tests de réussite sont indiqués par le nom de la compétence appropriée et le seuil ciblé. Par exemple, un test de Furtivité (6) fait référence à un test de réussite de furtivité avec un nombre de réussite visé de 6.

Paradis Perdu suggère parfois un test de compétence pour remplacer ou augmenter des rencontres de jeu de rôle spécifiques. Les maîtres de jeu peuvent ignorer ces jets de dés s'ils ne sont pas nécessaires, porter ce jugement en fonction des personnages joueurs et des circonstances. Lorsqu'ils sont utilisés, ces tests opposés (p.68 SRII) nécessitent généralement que le personnage joueur impliqué teste sa compétence contre un personnage non-joueur utilisant la même compétence ou une compétence opposée, avec un seul d'entre eux capable de réussir réellement dans l'effort. Habituellement, le personnage générant le plus grand nombre de succès atteint son objectif. Les tests opposés sont indiqués par le nom de la compétence appropriée et l'indice de la compétence de l'adversaire à utiliser comme nombre cible. La négociation est une situation typique dans laquelle ce type de test peut être utilisé. Dans un test de négociation (volonté), par exemple, le personnage initiateur lance un nombre de dés égal à sa compétence de négociation contre un nombre cible égal à la valeur de volonté de son adversaire. L'adversaire effectue le même test en utilisant un nombre de dés égal à sa compétence de négociation contre un nombre cible égal à la valeur de volonté du personnage initiateur. Le personnage qui génère le plus de succès remporte le test opposé et ajuste le résultat en sa faveur. La différence dans les succès générés, ou les succès nets, détermine le résultat final de l'action.

LES TESTS DE RÉUSSITES

Parfois, le meneur de jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'informations que les joueurs reçoivent des demandes de renseignements et des enquêtes. Chaque table de succès répertorie différentes informations obtenues pour différents nombres de succès au dé. Le fait d'obtenir un nombre de succès plus élevé révèle toujours l'information pour les nombres de succès inférieurs également. Par exemple, un personnage qui obtient trois succès apprendra les informations pour trois succès, mais aussi les informations pour un et deux succès.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Avec les règles de Shadowrun et le Grimoire, deuxième édition (Grimoire II). Paradis Perdu contient toutes les informations nécessaires pour mener à bien cette aventure. Les informations nécessaires à cette aventure apparaissent dans Rigger Black Book et le Neo-Anarchist's Guide to Real Life (NA Real Life), et ont été réimprimées à partir des sources dans ce livre. Le maître de jeu peut trouver utiles des informations supplémentaires provenant de ces livres de référence, en particulier Guide to Real Life du néo-anarchiste. Avant le début du jeu, le meneur de jeu doit lire attentivement l'aventure, en accordant une attention particulière à la séquence et au timing des événements. Certains développements importants de l'intrigue ne deviendront apparents aux joueurs qu'au début de l'aventure, mais le maître de jeu devra préparer le terrain dès le début. Il peut le faire mieux en étant familier avec l'ensemble du scénario. De plus, les relations entre plusieurs personnages non-joueurs dans Paradis Perdu colorent les événements entrelacés de l'intrigue, et le meneur de jeu doit comprendre ces relations et événements afin de répondre aux activités des runners de manière crédible et opportune. Le meneur de jeu doit également examiner attentivement toutes les cartes, plans, diagrammes et les documents des joueurs.

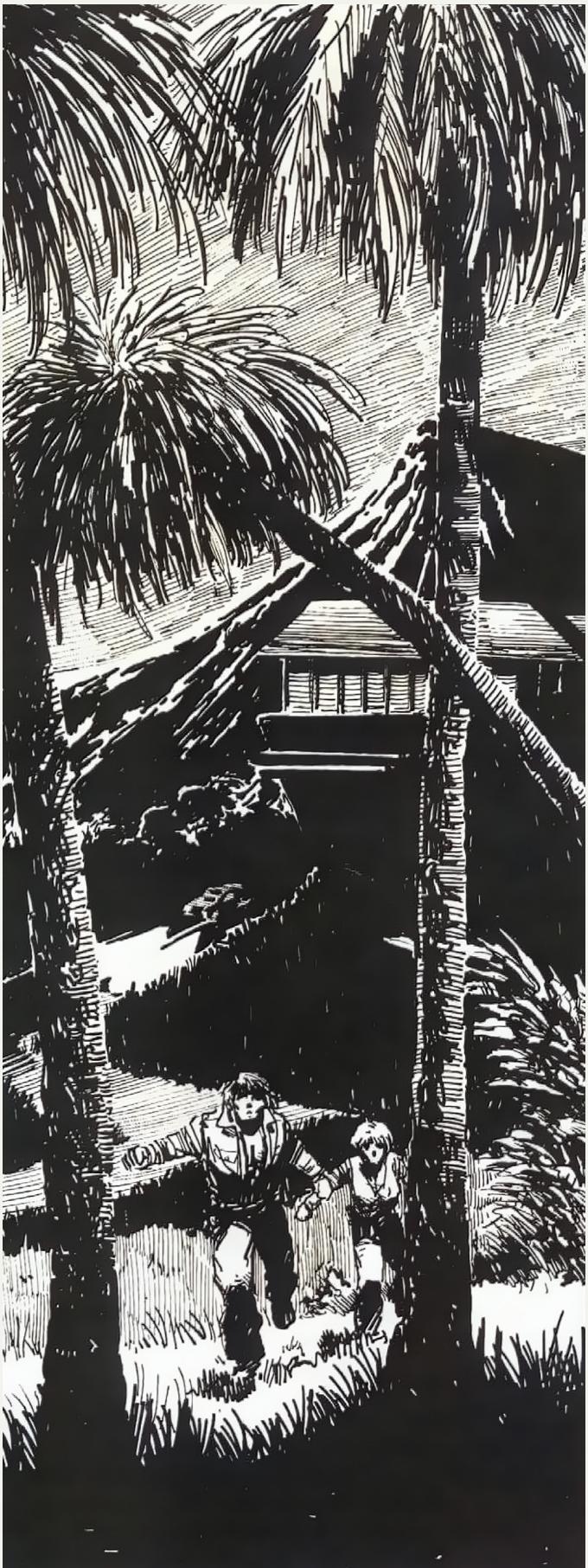
L'aventure écrite essaie de couvrir les choses les plus probables et même certaines des idées les plus improbables que les joueurs pourraient avoir au cours de l'aventure. C'est impossible, cependant, de prédire toutes les actions possibles que les joueurs pourraient entreprendre, le meneur de jeu doit donc être prêt à improviser si nécessaire. Se familiariser avec tous les principaux personnages non-joueurs et leurs motivations vous aidera. Le synopsis de l'intrigue plus loin dans cette section résume en détail à la fois le contexte de l'histoire et le déroulement le plus probable de l'aventure. Dans ce synopsis, la première mention des noms de personnages importants pour l'aventure apparaît en caractères gras.

L'aventure consiste en une série de rencontres qui font avancer les personnages joueurs vers leur objectif. Chaque rencontre est ensuite divisée en quatre parties, Dites-le avec des Mots, Atmosphère, L'Envers du Décor et Antivirus.

Dites-le avec des Mots fournit l'information à lire aux joueurs. Elle leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Le Maître de Jeu est libre d'adapter la description à sa guise pour refléter la situation actuelle des personnages mais aussi pour assurer la poursuite de l'aventure. La situation doit découler des actions précédentes des personnages et non s'aligner artificiellement sur le texte. Toute instruction particulière à l'intention du Maître de Jeu est donnée en caractères gras.

Atmosphère fournit au Maître de Jeu des indications scéniques sur la manière de présenter la rencontre, avec des images à évoquer, des émotions à faire passer, des bruits, des sensations et ainsi de suite. Les informations données varient d'un chapitre à l'autre dans leur forme et leur contenu, allant d'une ambiance générale à une émotion précise.

L'Envers du Décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre.



Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés, quoique le Maître de Jeu puisse parfois être renvoyé aux caractéristiques d'un Archétype ou d'un Contact des règles de base de Shadowrun ou du livret Contacts & Archétypes qui accompagne L'Écran.

Antivirus, enfin, émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails, au cas où les choses tourneraient mal. Il indique, par exemple, comment relancer des joueurs découragés ou empêcher les personnages de connaître une fin prématurée. Ce ne sont toutefois que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

Rassembler les Morceaux propose une conclusion au scéna-rio, ainsi que des indications pour attribuer le Karma.

Informations pour le Maître de Jeu reprend, en les modifiant légèrement, des règles concernant les insectes et les détecteurs d'armes, tirées respectivement du Grimoire et du Neo-Anarchist Guide to Real Life.

Le chapitre Contacts procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données publiques.

Enfin, Ombres Portées fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les Notes apportent des informations utiles pour les joueurs, ainsi que des extraits de revues de presse qui leur font part des éventuelles conséquences de leur succès ou de leur échec sur le reste du monde.

La section Information pour le meneur de jeu contient une variété d'informations dont le maître de jeu aura besoin ou trouvera utiles pendant l'aventure. La sécurité comprend des informations sur les détecteurs d'armes condensées et ré-imprimées à partir du Guide du néo-anarchiste pour la vie réelle, en particulier les descriptions et les règles supplémentaires qui aideront le maître de jeu à exécuter les systèmes de sécurité auxquels les personnages joueurs doivent faire face. Cartes de Système Matriciel contient des cartes détaillées des principaux systèmes informatiques d'ALOHA et de 2M, que les runners peuvent utiliser à tout moment pendant l'aventure via la matrice. Des cartes des systèmes informatiques non connectés à la matrice sont incluses dans les rencontres appropriées. Enfin, Identités secrètes fournit aux runners de fausses identités qu'ils utiliseront dans leur travail d'infiltration au cours de cette aventure.

La section Background du Royaume d'Hawaï contient des informations utiles aux joueurs et au maître de jeu pour mener non seulement cette aventure, mais également d'autres aventures possibles dans le Royaume indépendant de Hawaï.

PRÉPARATION DE L'AVVENTURE

Il est impossible de créer une aventure publiée qui fournit le niveau d'opposition approprié pour chaque groupe de personnages joueurs. Certains groupes sont intrinsèquement plus puissants que d'autres.

Le meneur de jeu doit ajuster les caractéristiques de jeu et les capacités de l'adversaire pour fournir un niveau de difficulté approprié pour le groupe. Si l'aventure ne correspond pas aux forces et faiblesses des personnages joueurs, le meneur de jeu peut l'utiliser comme plan pour développer sa propre aventure.

Ou, si cela fonctionne bien, à l'exception d'une bizarrerie ici et là, le maître de jeu peut modifier n'importe quelle partie de l'intrigue et des événements de l'histoire pour adapter l'aventure aux joueurs. Parce que Paradis Perdu implique des enjeux extrêmement élevés et un niveau de danger correspondant, le meneur de jeu doit faire attention à ne pas réduire le pouvoir de l'opposition au point de nuire à la crédibilité de l'histoire.

L'aventure suggère des évaluations de menace et professionnelles pour chacun des PNJ. Selon les règles SRII, utilisez des dés d'évaluation de la menace à la place des réserves de dés pour les PNJ (p.187, SRII). Les meneurs de jeu peuvent ajuster les indices de menace réelles pour mieux refléter le niveau d'opposition présenté par les personnages joueurs, mais veillez à ne pas trop réduire ces indices.

Une telle manipulation sera cruciale pour diriger certains échanges de tirs de cette aventure à un niveau gérable. Les combats de Paradis Perdu fonctionnent mieux s'ils sont chorégraphiés comme un film d'action. Bien que le plomb et la magie volent partout, seuls quelques-uns des méchants ont un tir précis sur les héros à la fois. Cette limitation, et en appliquant les règles de notation professionnelle SRII, devrait aider à garder les combats importants sous contrôle.

Pour les meneurs de jeu utilisant les règles Shadowrun première édition, le système de notation professionnelle fonctionne comme suit. Les PNJ avec un indice professionnel de 1 se retireront d'un combat après avoir subi une blessure légère. Ceux évalués à 2 se retireront après avoir subi une blessure modérée, ceux évalués à 3 se retirent après une blessure grave, et ceux évalués à 4 se battront jusqu'à ce qu'ils soient inconscients ou morts.

SYNOPSIS

À la fin de l'automne 2051, lors d'une simple run dans la matrice de Seattle, un decker elfique médiocre nommé Hackpool a croisé une icône dorée en forme de globe. Intrigué par le manque apparent de protection de l'icône. Hackpool a atteint le construct et, à sa grande surprise, a déclenché une CI noir qui est apparu comme une gueule béante remplie de dents ensanglantées. Inconnue de l'elfe malchanceux, l'icône dorée appartenait à une mégacorporation qui testait sur le terrain ses nouvelles défenses. Pour autant que les deckers de la mégacorporation puissent en juger, l'expérience a parfaitement fonctionné : la CI noir a dévoré le persona de Hackpool, ne laissant aucune trace de lui.

Pendant ce temps, la conscience paniquée de Hackpool est retourné dans son corps de viande. Contre toute attente, l'elfe s'est retrouvé vivant et en pleine forme, n'ayant pas souffert de l'attaque de la CI, ne laissant qu'une vilaine frayeur. L'elfe perplexe réfléchit à ce miracle, se demandant ce qui aurait pu sauver sa misérable peau. Son deck était tout sauf à la pointe de la technologie et il manquait d'utilitaires de défense dignes de ce nom. Il avait cependant truqué un ancien modificateur de signal REX pour éclaircir le signal audiovisuel flou de son deck. Après avoir examiné son REX, Hackpool a découvert que ses circuits étaient grillés. Apparemment, le REX avait en quelque sorte court-circuité la boucle de rétroaction biologique mortelle normalement créée par la CI noir et avait sauvé son corps et ses cellules cérébrales des ravages de l'assaut de la CI sur son esprit. Soudainement Hackpool s'est rendu compte qu'il était tombé sur quelque chose d'incroyable (et potentiellement lucratif).



Hackpool savait que la plupart des corporations d'électronique ne fabriquaient ni ne vendaient plus les composants REX peu utilisés. Il avait acheté le sien auprès d'un vieux prêteur sur gages. Il chercha frénétiquement le fabricant, mais découvrit que la corporation avait fait faillite il y a 20 ans. Déterminé à monnayer sa découverte fortuite. Hackpool a contacté plusieurs M. Johnson de sa connaissance, et l'un d'eux l'a conduit à Mary Falls, Inc. (MFI). Cette corporation moyenne était spécialisée dans les produits alimentaires, mais souhaitait diversifier son activité. Intrigué par le potentiel de la découverte de Hackpool. MFI a embauché l'elfe pour diriger une équipe de recherche dédiée au développement de la technologie qu'ils ont appelée l'AFD (Anti-Flatlining Device).

En utilisant ses ressources d'entreprise considérables, l'équipe MFI a facilement recréé le circuit REX. Cependant, la mort d'un decker lors des tests en laboratoire a prouvé graphiquement qu'un REX entièrement fonctionnel n'offrait aucune protection contre les CI noires. À partir de l'essai raté, les chercheurs du MFI ont conclu que le miracle de Hackpool n'avait pas été provoqué par les circuits REX, mais par la manière dont les composants usés du REX de Hackpool avaient interagi avec le circuit intégré. Pour reproduire sa découverte, ils ont dû découvrir quels composants avaient échoué et comment, et puis dupliquer ces dysfonctionnements dans une unité manufacturable.

L'équipe de recherche de MFI a passé plus d'un an à essayer de résoudre ce problème épique, jusqu'à ce que Hackpool succombe à une CI noir tout en testant un modèle préliminaire dans la matrice. La présidente et actionnaire principale de MFI, Mary Falls, a conclu que MFI n'avait pas les installations nécessaires pour rechercher et développer correctement le projet et a décidé de rechercher un partenaire en co-entreprise.

INTRODUCTION

Contournant les méga-corpos par crainte d'une prise de contrôle hostile, Mary a découvert le partenaire idéal dans la société basée à Hawaï, Molokai Microtronics (2M). En plus de ses installations de recherche à la pointe de la technologie, la localisation à l'écart de 2M offrait un isolement relatif aux méga-corpos envahissantes.

En six mois, 2M avait développé un prototype d'AFD fonctionnel. La haute direction de Molokai, cependant, a douté de la capacité de MFI à commercialiser et à distribuer le produit, et a discrètement vendu le prototype de l'AFD à Mitsuhamu Computer Technologies à un prix élevé.

Selon un plan préétabli, une équipe d'assaut infiltrée du MCT s'est rendue à une réunion de représentants de MFI et de 2M dans les bureaux de Molokai à Honolulu, massacrant toutes les personnes présentes. En même temps, le MCT a fait une descente dans le laboratoire de 2M, situé sur une petite île au large de Molokai. Les raiders ont volé tous les prototypes de l'AFD, téléchargé les fichiers de données nécessaires, puis détruit toutes les informations restantes sur le projet et tué tous les membres du personnel travaillant sur l'AFD, à l'exception d'un seul scientifique. Les meilleurs corpboys de Molokai, bien sûr, avaient déjà reçu une compensation du MCT pour "les actifs dépensés" dans le raid.

Le chef de l'équipe d'assaut du MCT qui a attaqué le laboratoire est Robbie "Kinu" Kurosawa, un agent infiltré du MCT et de l'ALOHA (Armée pour la libération de Hawaï). ALOHA, un groupe radical de descendants des Hawaïens polynésiens d'origine, souhaite libérer Hawaï de l'influence étrangère corporative et politique et unir toutes les îles de la Polynésie. Bien que Robbie travaille à la fois pour ALOHA et MCT, il a récemment commencé à croire en la cause d'ALOHA. Comme MCT, ALOHA a un intérêt direct dans l'acquisition de l'AFD ; grâce à Robbie, ALOHA a vu une chance de prendre ce qu'il voulait.

Le mystérieux et puissant leader d'ALOHA, le serpent à plumes Naheka, a agi sur le conseil de Robbie et a renversé la situation sur MCT. Alors que l'équipe d'assaut du MCT quittait le laboratoire en ruine par un transport maritime, Naheka a fait surface des profondeurs de l'océan et a attaqué, noyant tous les membres de l'équipe MCT à l'exception de Robbie et de deux autres agents infiltrés d'ALOHA. Les autres agents de Robbie ont rassemblé les prototypes de l'AFD, les puces de données et le scientifique survivant et sont partis à la base secrète d'ALOHA à Waimea Canyon sur l'île de Kauai, tandis que Robbie est resté sur place pour monter une histoire pour MCT. Affirmant que le kraken connu pour se cacher dans la région avait attaqué l'équipe d'assaut, Robbie a déclaré à MCT que le prototype et les données de l'AFD étaient tombés dans l'océan. MCT a envoyé des bateaux pour retrouver la marchandise perdue. Lorsque les PJ entrent en scène, les équipes de recherche n'ont rien trouvé et MCT mène l'enquête sans relâche. Bien que la corpo ne soupçonne pas encore l'implication de Robbie, ils gardent un œil attentif sur lui et sur tous les autres membres des équipes de recherche.

Molokai, quant à lui, a assuré à MFI que parce que les raids ont eu lieu sur leur propriété, ils trouveront et s'occuperont des contrevenants. Bien que MFI accepte publiquement cet arrangement, Mary Falls ne fait confiance à personne en privé. Parce que sa présence à Hawaï se compose d'un seul agent, elle engage des shadowrunners pour faire une longue run jusqu'à Hawaï et découvrir ce qui s'est réellement passé au laboratoire de Molokai. La récompense, si les runners réussissent leur tâche, fera plus que compenser les risques.

Parce que MFI a tellement investi dans le projet AFD, Mary Falls joue M. Johnson. Elle invite les runners à dîner dans un restaurant luxueux, où elle leur parle un peu du projet AFD et de l'arrangement entre MFI et 2M. Elle offre aux runners une somme importante pour découvrir qui a mené les raids et pourquoi, et pour récupérer le prototype de l'AFD et les fichiers de données.

Les runners atterrissent à l'aéroport d'Honolulu, où ils voient un journal télévisé qui mentionne une récente attaque terroriste menée par ALOHA. Ils s'installent dans une suite de luxe, l'Honolulu Hilton et rencontrent leur groom, Daniel Kapaa, qui se trouve également être le seul agent de MFI à Hawaï. Suivant les instructions de Kapaa, les PJ jouent aux touristes, passant leur première journée à surfer, à bronzer, et visiter. Cette nuit-là, ils rencontrent un informateur au Kona Kalaa Luau qui leur donne les clés et les codes d'accès dont ils ont besoin pour entrer par effraction dans les bureaux de 2M à Honolulu.

Les runners entrent par effraction et surprennent une escouade ALOHA qui est retournée dans les bureaux de 2M pour s'assurer que la corpo n'a plus de données sur l'AFD. Les runners capturent un membre ALOHA qui a travaillé comme chargé de compte pour 2M ; il révèle l'implication d'ALOHA dans la disparition de l'AFD et dirige les runners vers la base d'ALOHA à Waimea Canyon. Les runners doivent se rendre à Waimea, pénétrer dans le repaire d'ALOHA et récupérer les fichiers d'AFD sur l'ordinateur de recherche principal. Ils doivent également prendre les prototypes et les sauvegardes des fichiers de recherches privée de Naheka, le tout sans attirer l'attention indésirable d'une bande de terroristes et d'un dragon extrêmement puissant qui considère la simple vie (méta)humaine comme bon marché...

COMMENCER L'AVENTURE

Au cours de cette aventure, les PJ ont quelques aperçus de la belle vie. En tant que joueurs dans un jeu aux enjeux plus élevés que d'habitude, ils reçoivent un meilleur traitement de leur employeur mais doivent faire plus pour le gagner. Assurez-vous que les joueurs comprennent les conséquences d'un échec en les plongeant dans des descriptions agréables du soleil chaud et du surf, de belles personnes et des paysages à couper le souffle, contrastant fortement avec des actions brutales prises par 2M, Mitsuhamu et ALOHA. Utilisez le personnage de Naheka comme thème pour l'aventure. Sous la beauté du serpent à plumes se cache un cœur froid et indifférent qui voit les autres simplement comme des ressources à utiliser et à dépenser.

Portez une attention particulière au rythme. Les runners ont environ sept jours pour terminer cette aventure une fois arrivés à Hawaï. S'ils ne terminent pas la run dans ces sept jours, Naheka conclut l'accord avec Fuchi décrit dans Ramasser les morceaux, p.50.

R.S.V.P

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Pour les PJ qui ont un Commlink, lisez ce qui suit à haute voix ou donnez au joueur une copie de la note 2, p.63.

Vous rentrez chez vous après une journée passée à traîner dans votre lieu de rencontre miteux préféré, à avaler de la bière bon marché parce que c'est la seule chose que vous pouvez vous permettre et à rechercher une opportunité qui ne s'est jamais présentée. Au moment où vous saisissez votre Commlink, vous remarquez que quelqu'un vous a laissé un nouveau message sur votre boîte mail. Vous êtes tenté de l'ignorer, mais le petit coin de votre psyché qui refuse de perdre espoir décide de jeter un coup d'œil. À votre grande surprise, vous lisez ce qui suit :

>>>>[SALUTATIONS ! Votre réputation vous précède. Les rumeurs de la rue racontent que vous êtes le meilleur. Je peux vous offrir une chance de le prouver accompagné d'un excellent salaire. Intéressé? Retrouvez-moi à La Maison D'Indochine demain à 20h00.

Répondre s'il vous plaît avant 12:00 demain, LTG 1206(43-9683) boîte aux lettres 001]<<<<

Pour les personnages sans Commlink, lisez ce qui suit à haute voix :

Vous avalez votre dernière bière après le déjeuner et vous vous dirigez vers la sortie de votre lieu de rencontre miteux préféré. Il est temps pour vous de se bouger et de voir si des affaires sont sur le feu. Vous auriez besoin d'un job ; vos réserves de crédit sont tombées si bas que vous allez bientôt engloutir de la bière au soja.

Lorsque vous sortez par la porte d'entrée, une grande main agrippe l'épaule. Vous virevoltez rapidement, prêt à vous battre, mais changez rapidement d'avis en voyant un grand troll vêtu impeccablement d'un costume à fines rayures. Le troll vous salue poliment d'une voix grave et profonde. « Bonjour, [poignée de main connue dans la rue au PJ]. Ceci est pour vous. » Il vous tend une simple enveloppe blanche, s'incline aussi élégamment qu'un troll peut le faire et disparaît dans la foule.

ATMOSPHERE

Piquez l'intérêt des joueurs pour cette rencontre. Faites-les sentir flattés et intrigués. Qu'ils reçoivent le mail ou qu'ils rencontrent le troll gentleman, insistez sur le fait que quelqu'un qu'ils ne connaissent pas les connaît et les a trouvés, mais ne semble pas leur vouloir du mal. Utilisez ce que vous savez de l'histoire de chaque personnage pour rendre plausible que leur parcours a impressionné un Johnson qui veut les embaucher.

L'ENVERS DU DECOR

Si les personnages joueurs rencontrent le troll, il leur dit au revoir et part immédiatement après avoir remis l'invitation. Si les personnages joueurs le suivent et demandent qui l'a envoyé, il répond : « Je suis désolé, mais je ne sais pas. Je ne suis qu'un messager. » Le troll, nommé Egmond, travaille comme vendeur dans une boîte de nuit populaire et effectue occasionnellement des livraisons discrètes bien rémunérées pour des clients. Un agent de l'IMF l'a engagé pour effectuer cette livraison, mais Egmond ne connaît pas l'identité de l'homme. Pour les caractéristiques d'Egmond, utilisez le contact Vendeur troll page 213 de SR2, en augmentant le Charisme à 3, Étiquette (La rue) à 4 et en ajoutant la compétence Étiquette (Corporation) 4. Egmond porte un modèle de Beretta 101T dans un holster dans sa veste et porte des vêtements renforcés élégants.

L'enveloppe blanche contient une copie papier du même message que les personnages avec un Commlink ont reçu par e-mail. (Remettre aux joueurs la note 2 p.63) Les runners sans Commlink doivent en trouver un pour poster leur réponse à l'invitation.

Si les personnages piste la boîte aux lettres LTG, ils découvrent qu'elle fait partie d'un service de courrier électronique public et que les clients la sollicitent pour récupérer des messages. Cette boîte aux lettres appartient à John Doe XVII.

Après avoir répondu à l'invitation, chaque personnage recevra le message suivant, soit via e-mail, soit dans une autre enveloppe d'Egmond. Lisez ce qui suit à voix haute ou remettez aux joueurs la note 3, p.63

>>>>[Veuillez vous vêtir d'une tenue appropriée et demander la table réservée au nom de Smithson. Je vous attends impatiemment à 20h00.]<<<<

Les personnages joueurs ont la majeure partie de la journée pour préparer la rencontre. Si les personnages veulent visiter le restaurant, allez à Contact, p.51. Des vêtements appropriés coûtent 200¥ par point de Constitution pour chaque personnage. Afin d'avoir un look sophistiqué, chaque personnage doit réussir un test de 2 ou plus à un test d'Etiquette (Corporation) (6). Si le test est infructueux, la tenue de ce personnage n'a pas l'air tout à fait correcte.

ANTIVIRUS

Si les personnages joueurs refusent ou ne répondent pas à l'offre avant l'heure de rendez-vous prévue, Mary Falls trouvera une autre équipe. Plusieurs semaines plus tard, les runners entendront des histoires sur le succès fou de l'équipe...

LA MAISON D'INDOCHINE

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous vous approchez de La Maison d'Indochine, en vous demandant quel genre de Johnson organiseraient une rencontre dans un endroit comme celui-ci. Des lumières vives brillent sous les jolis auvents roses et même de l'extérieur, l'endroit respire la richesse et la sophistication. Cet endroit est un peu au-dessus du bar débraillé habituel ou du Stuffer Shack - vous pourriez perdre quelques mois de salaire en une seule soirée.

Vous entrez et enviez immédiatement le gros créditube de votre Johnson. Bien que petit, l'intérieur respire l'élégance. Des lustres dorés sont suspendus au haut plafond : des palmiers vivants et des bambous se dressent dans des pots en lapis-lazuli, régulièrement espacés le long des murs. Un cerf holographique à droite montre des paysages à couper le souffle d'Asie du Sud-Est. Un quatuor à cordes elfes joue quelque chose de pétillant et de baroque, autant éloigné de votre slash-metal habituel que les diamants le sont de la boue.

Grande, mince et magnifique, la maîtresse d'hôtel arrête de tapoter sur son clavier d'ordinateur à l'accueil lorsque vous vous approchez. Elle repousse ses longues boucles noires et brillantes sur son épaule et demande poliment ... « Comment puis-je vous aider messieurs ? »

Lorsque les personnages joueurs atteignent la table de M.Johnson, lisez ce qui suit :

Une femme dans le milieu de la trentaine, vêtue de la tête aux pieds de bleu et de gris corporatiste chic, lève les yeux lorsque vous arrivez à sa table. Ses cheveux bruns sont attachés en chignon sévère, et elle cligne des yeux derrière une paire de lunettes à monture noire. Si elle enlevait ses lunettes, détachait ses cheveux et s'habillait pour une soirée en ville, elle pourrait avoir l'air très attirante.

La dame se présente en tant que... "Mr Johnson" et parle peu tout au long du somptueux repas. Lorsque vous repoussez vos assiettes, vos appétits sont enfin rassasiés, elle commence à parler. « Passons aux choses sérieuses. Le parti que je représente vous a sélectionné en raison de vos compétences inégalées et de vos succès. J'ai un travail pour vous, si vous êtes intéressé. Ça exige de voyager et paie extrêmement bien, en fait, plus que vous n'en avez jamais reçu pour un seul travail. Et c'est très, très important pour mon client. Voulez-vous en savoir plus? »

Le Johnson vous regarde à tour de rôle. « Avant de continuer. Je dois vous avertir que les informations que vous êtes sur le point d'entendre sont strictement confidentielles. Si vous m'écoutez et que vous refusez ensuite, je prendrai toutes les précautions nécessaires pour m'assurer que ces informations ne tombent pas entre de mauvaises mains. Je pense que vous savez ce où je veux en venir, alors n'en parlons plus.

Au cours des dernières années, la société de mon client a travaillé sur un produit connu sous le nom d'AFD dans le but de le développer, la société a conclu une co-entreprise avec Molokai Microtronics, également appelée 2M.

Dans le royaume indépendant d'Hawaï, Molokai a fait des recherches sur le projet dans leurs laboratoires. Il y a deux semaines, des représentants des deux sociétés se sont rencontrés dans les bureaux de 2M à Honolulu pour discuter des progrès. Une équipe d'assaut efficace s'est présentée et a assassiné tout le monde en même temps, quelqu'un a fait une descente dans le laboratoire de recherche de l'AFD. Selon leur histoire, 2M prétend que les raiders ont soit volé soit détruit tous les prototypes et fichiers de données de l'AFD et ont assassiné tout le personnel travaillant sur l'AFD. Molokai Microtronics a dit à mon client qu'étant donné que les raids avaient eu lieu sur sa propriété, il assumerait l'entièbre responsabilité de l'enquête. Mon client a accepté cela, mais veut avoir l'assurance que 2M la mène correctement.

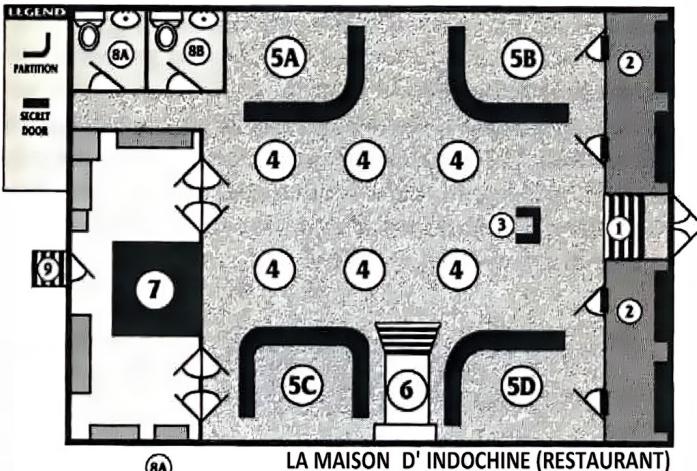
Votre réputation dans la rue et vos antécédents ont amené mon client à croire que vous êtes les bonnes personnes pour ce travail. Au nom de mon client. Je veux que vous alliez à Hawaï et enquêtez sur le raid envers 2M et, si possible, récupérez le prototypes de l'AFD et les fichiers de données. Malheureusement, mon client ne connaît pas l'emplacement du laboratoire de 2M. Cependant, les agents de la société devraient pouvoir vous faire entrer dans les bureaux de 2M. La société vous fournira également des identités de couverture, veillez à ce que vous soyez correctement équipé pour la mission. Si vous acceptez le travail, je peux vous donner 1 000¥ chacun d'avance et 50 000¥ chacun à la fin. »

ATMOSPHERE

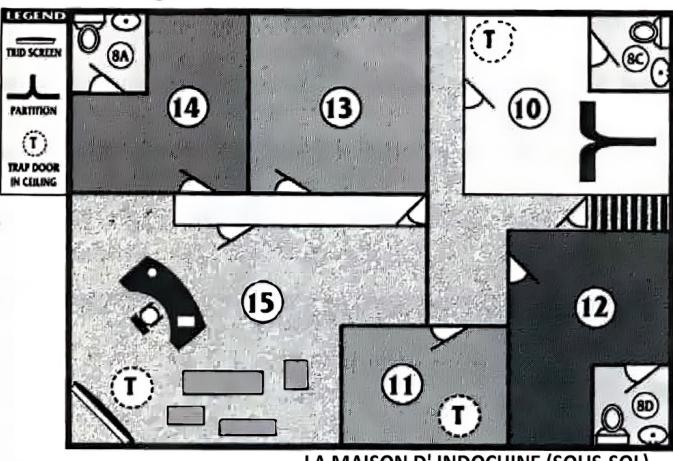
Donnez aux joueurs un bref aperçu de ce que cela fait de profiter du luxe de La Maison pour acquis. Cependant, une tension considérable se cache sous cette élégante façade. Tout le monde se comporte selon des règles de conduite strictes et non dictées. Les clients du restaurant s'engagent dans des conversations courtes et laconiques, et personne ne sourit vraiment. Faites croire aux runners qu'un comportement inapproprié peut avoir des conséquences bien plus dangereuses qu'une simple désapprobation sociale.

L'ENVERS DU DECOR

La Maison d'Indochine sert une cuisine française et vietnamienne de luxe dans un cadre privé et élégant. Les prix exorbitants reflètent la qualité de la nourriture, la beauté des environs et la réputation du restaurant parmi les meilleurs gros bonnets corporatistes comme endroit sûr pour faire des affaires autour d'un délicieux repas relaxant. Les murs de béton sont extrêmement épais et des lustres sont suspendus à divers endroits du plafond de 14 pieds de haut. En plus de la salle à manger au niveau principal, le restaurant comprend deux salles privées au niveau inférieur. Le propriétaire, Jeremy Ngok, maintient également une chambre en bas pour les nuits où il travaille tard (et pour se divertir discrètement).



LA MAISON D' INDOCHINE (RESTAURANT)



LA MAISON D' INDOCHINE (SOUS-SOL)

LEGENDE DE LA MAISON D'INDOCHINE

Le texte et la légende suivants s'appliquent à la carte de La Maison d'Indochine.

Escalier avant (1)

Les portes d'entrée en chêne poli s'ouvrent sur un petit escalier en marbre qui mène à la salle à manger principale du restaurant. L'escalier fonctionne comme un détecteur d'anomalie magnétique, avec un indice de 9 et une dissimulation de 10. Si les joueurs déclenchent une alarme, les gardes de sécurité sortent des panneaux muraux dérobés et demandent les armes des personnages. Si les joueurs refusent d'obtempérer, les gardes ouvrent immédiatement le feu avec des armes paralysantes, puis appellent Lone Star. Six flics arrivent dans les cinq minutes suivant la réception de l'appel.

Flics de la Lone Star (6)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	2	3	3	6	-	3	5/3

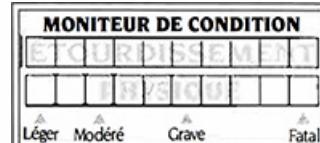
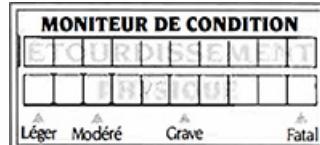
Initiative : 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Combat armé 3, Étiquette(Corporation) 4, Étiquette(La rue) 3, Armes à feu 3, Combat à mains nues 3

Compétence spéciale : Procédures policières 4

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, avec 2 chargeur supplémentaire], Veste pare-balles (5/3), Matraque [6M Étourdissant]



Local de surveillance de la sécurité (2)

La force de sécurité de La Maison surveille en permanence le restaurant depuis les moniteurs de ces deux salles. Ngok poste six gardes dans chaque salle pendant les heures d'ouverture du restaurant, avec deux gardes affectés uniquement aux moniteurs. Au premier signe de trouble, les dix gardes restants se précipitent dans le restaurant. Des panneaux muraux spécialement conçus qui ressemblent à une partie du décor du restaurant permettent aux gardes d'entrer et de sortir des salles de sécurité.

Agents de sécurité (12)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4(5)	4(5)	3	3	3	4,5	-	3	5/3

Initiative : 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Combat armé 3, Électronique (Maglocks) 2, Étiquette (Corpo) 4, Armes à feu 5, Combat à mains nues 3

Cyberware : Substituts musculaires (1), Smartlink

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 balles gel (Chargeur), SA, 7M Étourdissant, avec 2 chargeurs supplémentaires, Smartlink interne], Veste pare-balles (5/3), Électromattraque [6S Étourdissant]

Les gardes essaient d'éliminer les fauteurs de troubles rapidement, avec le moins d'agitation possible. Bien qu'ils essaient d'empêcher la fuite, ils poursuivent rarement les contrevenants très loin du restaurant. Les coupables qu'ils ont réussi à maîtriser sont remis à Lone Star lorsque les flics arrivent. Si nécessaire, utilisez les moniteurs de condition donnés à la fin de ce livre.

Poste du Maître d'hôtel(3)

Le maître d'hôtel se tient derrière un comptoir de réception. Si les personnages joueurs sont vêtus de manière appropriée et n'oublient pas de demander Smithson, (voir R.S.V.P., p 11), demandez au premier runner de s'adresser au maître d'hôtel pour faire un test d'Étiquette (corpo) (6). Si le test est concluant, le maître d'hôtel vérifie la réservation sur son ordinateur Fuchi P100, sourit et dit aimablement : « Par ici, s'il vous plaît. »

Si le test est infructueux et/ou que certains runners n'ont pas les vêtements adaptés, le maître d'hôtel prend quelques instants pour vérifier les réservations sur son ordinateur.

Après avoir confirmé l'existence de la réservation au nom de Smithson, elle jette un coup d'œil ostensiblement en regardant son ordinateur et attend avec impatience. Le maître d'hôtel refuse de bouger jusqu'à ce qu'un runner mette au moins 50 nuyen sur son compte. Si les runners tentent de forcer le passage du maître d'hôtel, elle appuie sur le PANIQUE BOUTON sur le côté du comptoir. Les gardes de sécurité se précipitent et ouvrent immédiatement le feu, et le garde qui s'occupe de local de surveillance appelle Lone Star. Une patrouille de six soldats arrive dans les cinq minutes.

Maître d'Hôtel

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	4	2	4	4	4	4,5	-	4	-

Initiative : 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 1 / 2

Compétences : Informatique 3, Étiquette (corporation) 5, Japonais 4, Combat à mains nues 2

Compétence spéciale : Gestion de restaurant 3

Cyberware : Datajack avec 100 Mp de mémoire, Téléphone

Équipement : Ordinateur avec 5 000 Mp de mémoire



En cas de problème, la maître d'hôtel se met à l'abri derrière son comptoir ou se précipite dans l'un des box privées du restaurant. Elle ne se bat qu'en cas de légitime défense.

Tables(4)

Six tables, chacune pouvant accueillir confortablement quatre personnes, sont soigneusement disposées au rez-de-chaussée du restaurant. Les tables accueillent ceux qui ne veulent pas payer un supplément pour le luxe d'un stand privé. Comme d'habitude, les tables sont pleines. Si une bagarre éclate, les clients se cacheront sous les tables pour se protéger. Utilisez l'archétype de Mr Johnson, p.210, SRII, pour les caractéristiques de jeu si nécessaire.

Une équipe de trois serveurs et trois commis sert les convives. Ces travailleurs acharnés partagent leurs efforts entre les tables et les box privées (Zones 5A à 5D). Pour leurs caractéristiques de jeu, utilisez celles répertoriées pour le maître d'hôtel.

Box privés (5A)-(5D)

Ces cabines privées sont cachées derrière des panneaux robustes de trois mètres de haut et difficiles à renverser. Chaque box comprend une grande table ronde et des chaises, ainsi qu'un canapé intégré au panneau de séparation. Chaque client réservant un box reçoit un bracelet avec un PANIQUE BOUTON intégré pour alerter les agents de sécurité en cas de problème. Les box 5A et 5C ont également des trappes cachées dans le sol qui s'ouvrent sur des pièces privées en dessous. Ces trappes à commande électronique ne peuvent être actionnées qu'à partir de l'ordinateur du local de surveillance de la sécurité.

Box de Mary Falls (5A)

Le maître d'hôtel conduit les runners à ce grand box privé dans un coin arrière du restaurant, où ils trouvent Mary Falls qui les attend. Le box est situé au-dessus d'une salle privée au niveau inférieur que Mary a louée pour la soirée.

Zone de divertissement (6)

Quelques marches mènent à une scène qui affiche des hologrammes de l'Asie du Sud-Est. Un quatuor à cordes elfique disposé sur les marches joue doucement de la musique classique. En plus de leurs compétences musicales, les musiciens offrent une sécurité supplémentaire. Si les gardes de sécurité ont besoin d'aide, les elfes les soutiennent.

Musiciens elfes (4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	6	3	6	4	4	5,8	-	5	2/1

Initiative : 5 + 1D6

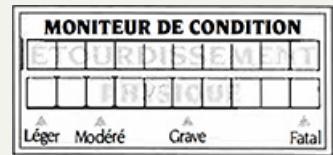
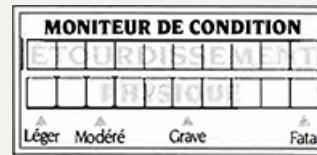
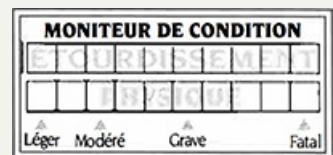
Menace/Indice professionnelle : 3 / 3

Compétences : Electronique 2, Étiquette(Corporation) 3, Armes à feu (Pistolets) 4, Combat à mains nues 5

Compétences spéciales : Composition (Classique) 2, Musique instrumentale (Classique) 6

Cyberware : Synthlink (prise de données spécialisée pour instruments de musique électroniques)

Équipement : Gilet Pare-balles (2/1), Fichetti Security 500 [Pistolet Léger, 12 (chargeur) balles gel, SA, 4L Étourdissant], Violon Synthétiseur Kazuki 300



Si des problèmes surgissent, les elfes jouent d'abord les impuissants et se mettent à couvert. Ils observent le combat tout en se déplaçant dans des positions stratégiques, prêts à attaquer si les gardes de sécurité semblent avoir besoin d'aide.

Cuisine (7)

Un ensemble de portes battantes mène à la salle à manger principale et une porte similaire mène à la ruelle à l'extérieur. Des placards bordent trois des murs. Au centre de la pièce se trouve une grande zone de cuisson remplie de fours, de micro-ondes et de comptoirs contenant divers ustensiles de cuisine. Le personnel de cuisine se compose d'un chef, de deux cuisiniers et de deux commis de cuisine. Utilisez l'archétype du barman à la p.203, SRII, pour les caractéristiques de jeu, en remplaçant les compétences spéciales répertoriées par Cuisine 5.

Escalier arrière (9)

L'escalier à l'arrière mène de la ruelle à une porte fortement sécurisée, qui ne s'ouvre qu'aux personnes munies d'une carte d'accès.

Les détenteurs de la carte comprennent le propriétaire Jeremy Ngok, le chef et les clients louant les salles privées au niveau inférieur. Pour cette soirée, MFI loue une salle ; l'autre est vacante. Une fois qu'un individu insère sa carte d'accès, les systèmes de sécurité de secours effectuent une analyse rétinienne. Si le modèle ne correspond pas à celui enregistré pour le titulaire de la carte, l'accès est refusé et une alarme alerte la sécurité du restaurant. Le motif rétinien d'un employé de l'IMF, le chef des gardes trolls nommé Bounder, a été temporairement ajouté aux données du restaurant. La porte a une serrure magnétique avec un indice 6 et le scanner rétinien a un indice 5.



Bounder

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
11(12)	4	10	4	5	2	3,5	-	4(6)	5/3

Initiative : 6 + 2D6

Menace/Indice professionnelle : 6/4

Compétences : Combat armé 3, Athlétisme 6, Économie 5, Étiquette (Corporation) 4, Étiquette (La rue) 5, Armes à feu 6, Interrogation 6, Négociation 4, Combat à mains nues 7

Cyberware : Armure dermale(1). Smartlink, réflexes câblées(1)

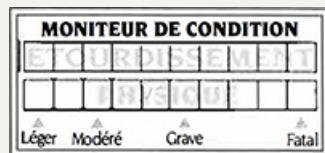
Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, avec Smartgun intégré], Veste pare-balles (5/3), Contrat DocWagon Platine, Électromatraque, Uzi III [SMG, 24 (chargeur), TR, 6M, avec Smartgun intégré]

Notes : +1 d'Allonge en combat au corps à corps

Un grand troll dans le milieu de la vingtaine, Bounder est né Sasha Griczuk, un enfant humain de Pavel et Eileen Griczuk, deux scientifiques respectés. Sasha était grand pour son âge, mais brillant, talentueux et bien bâti. Excellent étudiant et athlète, Sasha a obtenu son diplôme d'études secondaires à l'âge de 15 ans et est entrée à l'Université de Washington l'année suivante.

En moins de six mois, Sasha s'est malheureusement transformée en troll. Sa transformation a émoussé son Intellect ; l'université l'a expulsé et ses parents l'ont immédiatement désavoué.

La perte de ses capacités mentales et du soutien de ses parents a transformé Sasha en vagabond, survivant à une série de petits boulots qui ont pesé lourdement sur le jeune Sasha. Se renommant Bounder, il a commencé à être embauché comme vendeur et garde du corps. Lorsque Mary Falls l'a engagé pour la protéger lors d'un voyage d'affaires sur le territoire NAO, son charme et son esprit toujours vif (pour un troll) l'ont impressionnée et elle lui a proposé un poste de chef de la sécurité chez MFI. Bounder est un leader naturel, et le reste du personnel de sécurité de l'IMF l'admire. Il est reconnaissant envers Mary Falls de lui avoir proposé ce genre d'emploi stable et à responsabilité qu'il aurait du mal à obtenir ailleurs, et il lui fait preuve d'une loyauté indéfectible.



Chambre d'Hôtes Privée(10)

Mary Falls a réservé cette chambre pour la soirée. Il contient deux lits séparés l'un de l'autre par des panneaux muraux, et une petite salle de bain y est immédiatement adjacente. La porte du couloir a une serrure magnétique d'indice 5 avec un lecteur de carte magnétique d'indice 4 et un PANIQUE BOUTON attaché qui déclenche une alarme dans la salle de surveillance de la sécurité.

Huit gardes de sécurité MFI, quatre trolls et quatre orks, attendent dans cette salle pendant que Mary Falls dîne avec les runners. Si un problème survient à l'intérieur du restaurant et que la sécurité de La Maison ne peut pas gérer, ces gardes interviendront suffisamment longtemps pour que leur employeur s'éloigne en toute sécurité.

Gardes Trolls (4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
9	2	9	2	3	3	5,5	-	2	5/3

Initiative : 2 + 1D6

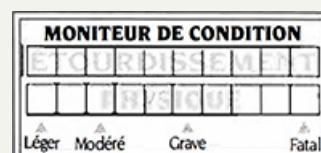
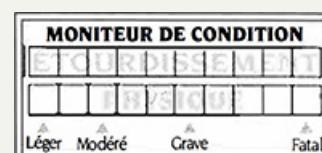
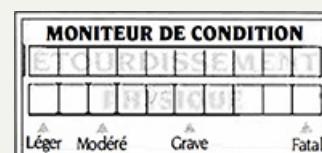
Menace/Indice professionnelle : 4/3

Compétences : Étiquette (Corporation) 3. Armes à feu 4, Combat à mains nues 4

Cyberware : Smartlink

Équipement : Veste pare-balles (5/3), Armure dermique 1

Notes : +1 d'Allonge en combat au corps à corps



Gardes Orks (4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7	4	8	2	3	3	5,5	-	3	5/3

MONITEUR DE CONDITION			
SECURISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
SECURISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
SECURISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
SECURISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Initiative : 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Étiquette (Corporation) 3, Armes à feu 4, Combat à mains nues 4

Cyberware : Smartlink

Équipement : Veste pare-balles (5/3)

Chambre d'Hôtes Privée (11)

Actuellement vacante, cette chambre est identique à la Chambre d'hôtes Privée(10).

Scellier (12)

La réserve du restaurant contient des rangées d'étagères solides, regorgeant de denrées alimentaires, de vaisselle, de serviettes, d'argenterie, etc.

Bureau (13)

Ce bureau bien organisé est l'une des trois pièces qui forment les quartiers privés du propriétaire Jeremy Ngok. La porte est équipée d'une serrure magnétique indice 6 et d'un PANIQUE BOUTON, ainsi que d'un lecteur de carte magnétique indice 7. L'entrée nécessite une carte d'accès spécifique que seul Jérémie possède.

Ngok est dans son bureau, travaillant dur sur une nouvelle offre spéciale pour le restaurant. Bien qu'il soit peu probable que les runners entrent dans cette zone, utilisez si nécessaire l'archétype du barman p.203, SRII, pour les caractéristiques de Ngok, en ajoutant la compétence spéciale Gestion de restaurant 5.

Chambre (14)

Ngok dort ici les nuits où il choisit de ne pas rentrer chez lui.

Salon (15)

Un immense écran trideo domine cette zone de loisirs, ainsi qu'une table de billard et quelques équipements de musculation informatisés.

SÉCURITÉ DU SITE

En plus des systèmes de sécurité décrits dans la légende cartographique, La Maison d'Indochine maintient un contrat avec Hard Corps Security pour la protection astrale. La première ligne de défense astrale du restaurant est un esprit veilleur, qui alerte le quartier général de Hard Corps s'il repère quelqu'un se projetant astralement dans le restaurant. En cas de problème, Hard Corps enverra un mage et un duo d'esprit élémentaires de l'air Puissance 4 pour régler le problème.



Esprit veilleur (Puissance 4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	4	4	4	4	4	-	4

Initiative : 24 + 1 D6

Indice de menace : 4

L'esprit veilleur patrouille simplement dans l'astral et signale les intrus. S'il est attaqué, il hurle de terreur et s'enfuit.

MONITEUR DE CONDITION			
SECURISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Mage

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	5	4	4	5	4	6	-	10	-

Initiative : 25 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 4/3

Compétences : Combat armé 3, Conjuration 5, Étiquette (Corporation) 4, Sorcellerie 6

Équipement : Forus d'arme [4M]/Katana (indice 2)

Sorts : voir ci-dessous

Le mage voyage en astral, il n'est pas présent physiquement, à La Maison, et ses caractéristiques reflètent son état dans l'espace astral. En combat astral, le mage utilise son katana et sa défense contre les sorts, mais ne lance aucun sort.

MONITEUR DE CONDITION			
SECURISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal



Élémentaires d'Air (Puissance 4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	4	4	4	4	-	8	-

Initiative : 20 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/4

Attaque : 4M

Pouvoirs : Engloutissement, Manifestation, Mouvement, Souffle nocif, Psychokinésie

Faiblesses : Confinement, Vulnérabilité (Terre)

Les caractéristiques données pour les élémentaires d'air reflètent leurs formes astrales. Les esprits ne se manifestent pas et ne s'occupent que des Intrus astraux.

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTAT D'ESPRIT			
▲	▼	▲	▼
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTAT D'ESPRIT			
▲	▼	▲	▼
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTAT D'ESPRIT			
▲	▼	▲	▼
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTAT D'ESPRIT			
▲	▼	▲	▼
Léger	Modéré	Grave	Fatal

FAIRE AFFAIRE

Mary Falls refuse de révéler son identité ou l'identité de la corporation qu'elle dit représenter, et elle ne révèle rien de spécifique sur l'AFD. Elle est prête à négocier les termes de l'accord, mais la négociation sera chevronnée. Si l'équipe choisit de négocier, demandez à un runner de faire un test de négociation (Volonté). Chaque succès obtenu par le runner augmente le salaire de 10 000 nuyens. Faites le même test pour Marie ; chaque succès obtenu par Marie réduit le salaire du même montant. Une fois que tout le monde est parvenu à un accord, Mary présente à l'équipe dix identités alternatives parmi lesquelles choisir (voir Identité secrète, p. 59), toutes sont des employées de Polson Corporation et leurs familles. La Polson Corporation est l'une des nombreuses sociétés écrans que MFI contrôle à travers plusieurs couches de sociétés holding. Mary peut également fournir le maquillage, les vêtements et autres accessoires appropriés. Assurez-vous que les joueurs choisissent des identités que leurs personnages peuvent jouer de manière réaliste. Par exemple, le troll street sam sans la moindre capacité magique ne devrait pas assumer l'identité d'un mage salarié elfe.

Parce que les personnages se font passer pour des types de corporation et leurs familles, ils doivent laisser derrière eux presque tout leur équipement habituel. Ils s'enverront pour Honolulu dans un avion en tant que passagers et doivent donc choisir avec soin toutes les armes qu'ils décident de transporter car la sécurité de l'aéroport a tendance à être stricte. Si les joueurs semblent inquiets de cette situation, rappelez-leur que MFI fournira des armes, des cyberdecks et d'autres équipements nécessaires à Hawaï, jusqu'à un coût maximum de 10 000 nuyens par personnage. Les personnages peuvent récupérer le matériel à leur arrivée à Honolulu. La corporation fournira tout équipement répertorié dans SRII si les personnages peuvent justifier leur besoin auprès de Mary (« Vous prétendez avoir besoin d'un missile sol-air ? »). Une fois la run terminée avec succès, Mary leur permettra de conserver tout le matériel restant en prime pour le travail bien fait. Avant de quitter le restaurant, Mary donne à chaque runner un créditube certifié d'un montant de 5 000 nuyens. Environ deux heures plus tard, les gardes du MFI escortent les joueurs jusqu'à une limousine et les conduisent à l'aéroport international de Seattle-Tacoma. À Sea-Tac, Mary dit aux runners de trouver un chauffeur à l'aéroport d'Awalani à Honolulu ; qui les conduira au Honolulu Hilton, où un visiteur prétendant être Auntie June les contactera. Passez à Hawaïan Paradise, p18.

ANTIVIRUS

Si les runners écoutent le pitch de Mary et refusent ensuite le travail, elle part. Quelques minutes après son départ, le personnel du restaurant jette les runners dehors sans leur rendre aucune des armes ou équipements qui auraient pu être confisqués plus tôt par le personnel de sécurité. Mary Falls répand dans la rue que les runners ne sont pas fiables. Réduisez la renommée des personnages joueurs en conséquence.

Si les joueurs provoquent une bagarre ou font n'importe quelle sorte de scène au restaurant, Marie les juge inaptes à la mission et retire (ou ne propose pas) son offre. Tout personnage capturé pendant le combat sera emmené par Lone Star et emprisonné pendant deux mois ou subira une autre pénalité raisonnable à la discrétion du maître de jeu.

HAWAI'LAN PARADISE

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous vous étirez sur votre siège alors que l'avion atterrit, impatient de vous lever et de bouger après le long vol depuis Sea-Tac. Quelque chose qui vous entoure vous dérange, rien de dangereux, juste peu familier. Il vous faut un moment pour comprendre que vous trouvez étrange est de voir la lumière du soleil.

Vous récupérez vos bagages et déambulez dans l'aéroport, à la recherche de votre chauffeur. Au bout de quelques minutes, vous apercevez quelqu'un allongé sur un banc, recouvert d'un grand panneau indiquant "Polson Corporation". Sous l'enseigne se trouve un nain vêtu d'un short et d'une chemise hawaïenne, il ronfle si fort qu'il ne vous entend pas. Vous secouez l'épaule du nain et il se réveille en sursaut en grommelant « Il était temps de pointer votre nez. Violent touristes. » En voyant vos visages, il s'excuse pour sa réaction maussade et propose de porter vos sacs à la Toyota Elite qui attend à l'extérieur.

Vous contemplez par la fenêtre la lumière du soleil matinale tandis que le nain vous conduit à l'hôtel. De larges rues bordées de palmiers semblent briller doucement, la lumière dorée faisant ressortir le vert brillant des feuilles et soulignant le bleu clair et éblouissant du ciel. Bienvenue au paradis.

L'employé de l'hôtel accepte vos fausses pièces d'identité et vous remet les clés d'une suite de luxe. Réservé pour une semaine, payé à l'avance. Le groom, un jeune homme maigrichon et bronzé, met vos affaires sur un porte-bagages et les monte dans votre suite. Il insiste pour vous suivre et décharger vos sacs et vous essayez de décider à quel point il s'attend à un pourboire. Après avoir jeté le dernier sac au sol, il vous regarde dans les yeux et dit. « Salutations de tante June. »

ATMOSPHERE

Tout se passe si bien à l'aéroport que les runners pourraient presque oublier qu'ils sont à Honolulu pour un run. Mettez l'accent sur le décor, l'efficacité du personnel, la glorieuse lumière du soleil qui pénètre par chaque fenêtre. Ensuite, introduisez une note discordante importante : un journal télévisé tridéo dans l'une des pièces, une rediffusion de plus tôt dans la journée. Le journal télévisé mentionne une attaque terroriste déjouée contre l'aéroport, apparemment perpétrée par le groupe terroriste ALOHA. Le meneur de jeu peut soit donner aux joueurs le texte du journal télévisé en p62 (Notes), informant les runners de l'implication potentielle d'ALOHA dans leur shadowrun, ou dites simplement aux joueurs que l'émission raconte des nouvelles locales hawaïennes et garder le texte jusqu'à ce que les runners entendent d'abord ce qu'est vraiment ALOHA.

A l'hôtel, les employés traitent les runners comme des rois. Tout le monde leur sourit et se met en quatre pour les accueillir car ils pensent que les runners sont de gros joueurs avec des nuyens à flamber. Au départ, Daniel Kapaa peut titiller les runners ; jusqu'à ce qu'il mentionne tante June, ils peuvent supposer qu'il n'est qu'un groom trop impatient qui cherche un gros pourboire.

L'ENVERS DU DECOR

Pour les caractéristiques du chauffeur nain, utilisez le contact Technicien nain p 206, SRII, augmentant l'indice de compétence de Étiquette (Corporation) à 4 et ajoutant Voiture 5 et le Combat à mains nues 3.

Les personnages n'ont pas besoin de passer un contrôle de sécurité à l'aéroport d'Awalani. Parce que Hawaï est un paradis pour les corporations, les règles douanières sont plus libres que la plupart des autres endroits. La sécurité de l'aéroport scrute intensément ceux qui quittent les îles, mais considère toute contrebande introduite dans le pays comme un problème pour la police hawaïenne. De plus, Awalani n'accepte que les vols en provenance d'aéroports et de compagnies aériennes qui maintiennent des procédures de sécurité rigoureusement attentives, et les responsables de l'aéroport sont donc raisonnablement confiants que les arrivées sur leur territoire posent peu de menaces.

Le groom, Daniel Kapaa, est le seul agent de MFI à Hawaï (voir Ombres Portées, p 56). La plupart des habitants d'Honolulu connaissent Kapaa comme un gamin racoleur qui utilise son travail de groom dans un hôtel de luxe pour gérer une activité secondaire lucrative consistant à se procurer des biens illégaux et semi-légaux pour des clients fortunés. Le majordome de l'hôtel est au courant des transactions illicites de Daniel et prend une part de ses bénéfices.

Une fois que Daniel a donné le mot de passe aux runners, il se met au travail avec le débriefing suivant :

« Mon nom est Daniel, Daniel Kapaa. Je vous ai réservé une excursion d'une journée qui part dans deux heures. Elle commence par un brunch japonais en bas au salon Kintaro, suivi d'une visite en bus qui s'arrête à l'usine d'ananas Dole, le National Musée, et la plage de Waikiki. Ensuite, vous visitez les studios Macadamia et regarderez un tournage tridéo en cours. Vous terminez votre journée au Kona Kalaa Luau, juste à l'extérieur de l'hôtel. Vous pouvez faire autant ou aussi peu de visite que vous le souhaitez, mais allez au moins au Luau, vous y rencontrerez quelqu'un qui pourra vous fournir des laissez-passer de sécurité et des plans complets pour les bureaux de Molokai Microtronics au centre-ville.

Le contact sait qui vous êtes ; elle est déjà payée, alors ne vous en faites pas. Au fait, n'emportez rien de plus lourd qu'un Streetline Special au Luau. Les gars de la sécurité appellent HNPF s'ils se doute de quelque chose, et il ne faut pas se frotter à ces gars là.

Une fois que vous aurez découvert les bureaux de 2M, revenez ici. J'attendrai de minuit à environ deux heures du matin et nous discuterons de ce qu'il faut faire ensuite. Je peux organiser l'équipement, le transport, tout ce dont vous avez besoin. Vous avez tout ce qu'il vous faut pour le moment ? »

QUESTIONS ET RÉPONSES

Les runners peuvent attendre des réponses à plusieurs questions évidentes. Kapaa ne répondra qu'à quelques-unes, soulignant que les gens pourraient devenir méfiants s'il reste trop longtemps dans la suite des runners.

Si les runners demandent pour qui ils travaillent vraiment, Daniel prétend ne pas le savoir. « J'ai reçu une offre d'un de mes contacts réguliers pour vous aider à garder votre couverture et à m'occuper de votre équipement et de votre transport. Dans le cadre d'un budget, bien sûr. » S'ils veulent savoir combien d'argent ils peuvent dépenser, Daniel sourit et dit qu'il leur fera savoir quand ils auront atteint la limite.

Si les runners posent des questions sur l'AFD, Daniel semble perplexe et dit : « Un A-F-quoi ? » Si on l'interroge sur 2M, il répond. « C'est une corporation de recherche de taille moyenne qui gère des projets pour le compte de plus grosses corps. Ils ont des bureaux à Honolulu et à Hong Kong, et des laboratoires secrets partout. Et non, je ne sais pas où ils se trouvent ici. N'est-ce pas pour cela que vous êtes payés, pour le savoir ? Combien êtes vous payé pour ça ? »

Si les joueurs posent d'autres questions, Daniel affecte l'ignorance, jouant le rôle d'un simple gars engagé pour faire un travail simple. Il prétend en savoir beaucoup moins que les runners. Si les runners lui posent trop de questions, il s'énerve et dit : « Vous voulez de l'équipement ou quoi ? Mon temps vaut de l'or. Vous savez.

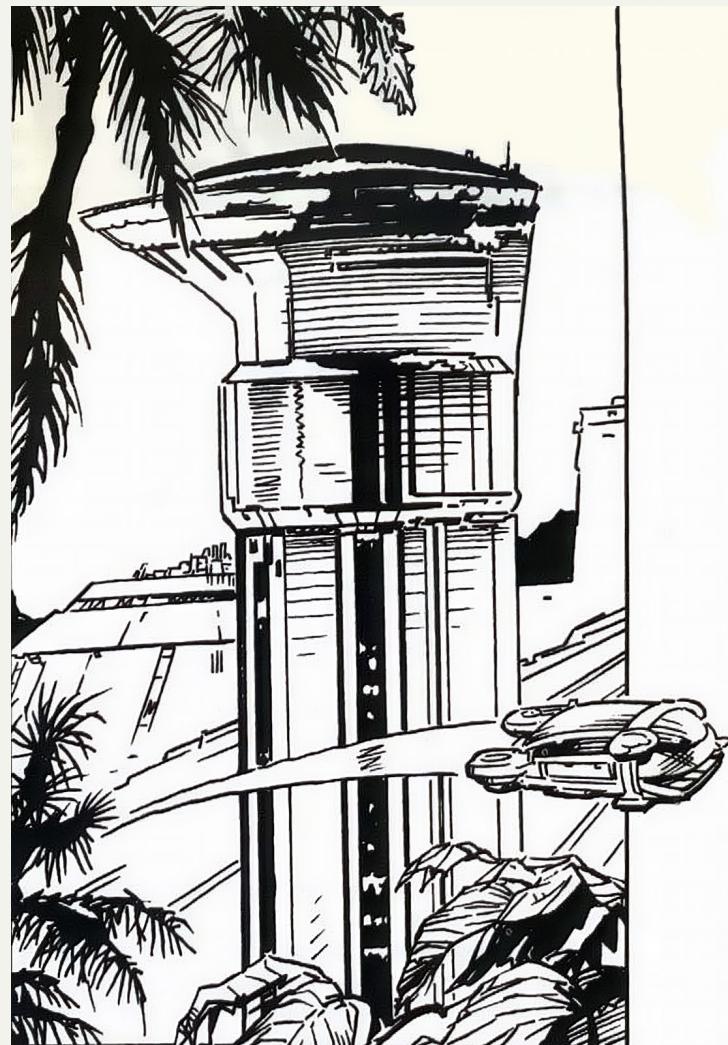
ÉQUIPEMENT

Avant de discuter de l'équipement spécifique avec les runners, Daniel sort un petit sac de sport caché sous l'un des lits de la suite et remet à chaque runner un Streetline Special entièrement chargé, les qualifiant de « cadeau spécial de tante June ».

Pour répondre aux demandes d'équipement des personnages, utilisez les règles de disponibilité et de Street Index données à la p 184, SRII. Daniel peut essayer d'obtenir toutes les armes ou véhicules que les runners veulent, mais plus ils en demandent, moins ils ont de chance de l'obtenir. Daniel peut facilement gérer les demandes de quatre équipements, y compris les armes. Toute demande supplémentaire ajoute +1 à l'indice de disponibilité de tous les articles souhaités. Pour déterminer combien de temps il faut à Daniel pour obtenir chaque pièce d'équipement, utiliser les règles de disponibilité standard (p 184 SRII). En plus des armes et des moyens de transports. Daniel peut proposer le cyberdeck décrit ci-dessous, mais ne peut obtenir aucun autre type d'équipement. Si les runners se demandent comment il peut obtenir autant d'équipement si rapidement, il répond en plaisantant : « Si je vous le disais, je devrais vous tuer ».

Cyberdeck

Daniel peut donner à l'équipe un deck Fuchi Cyber-4 avec augmentation de la Réponse 1, 250 Mp de mémoire active et 1 000 Mp de mémoire de stockage. Le deck dispose des utilitaires suivants : Attaque 4, Bod 5, Décryptage 3, Evaluate 5 (pour les informations AFD uniquement ; l'indice tombe à 3 lorsqu'il est utilisé sur une autre banque de données), Evasion 3, Masking 6, Medic 4, Mirrors 4, Sensors 4 et Sleaze 4. (Le decker en veut d'avantage ou mieux, d'autres utilitaires et a oublié d'apporter son propre logiciel ? Dommage pour toi mon pote.) Daniel rappelle aux runners qu'ils doivent rendre le cyberdeck après la run.



Véhicules

Si les runners demandent un moyen de locomotion, ils obtiennent en prêt une Ford Americar et deux Yamaha Rapier. Si le meneur de jeu se sent généreux, les runners peuvent également avoir une Honda-GM 3220 Z.X (voir p 12, Rigger Black Book). Daniel fournira des véhicules supplémentaires si et quand les runners ont besoin d'un autre moyen de transport.

REPOS ET LOISIRS

Les runners ont le temps de dormir un peu avant d'entamer leur voyage touristique. Lorsque l'équipe est prête à commencer ses vacances, allez à Haole's Don't Surf, p 20. Si l'équipe veut glaner des informations, allez à Contact, p 51.

ANTIVIRUS

Peu de choses peuvent mal tourner dans cette rencontre. Le meneur de jeu peut être aussi généreux qu'il le souhaite avec l'équipement et les armes si ce qui est proposé semble trop juste pour les runners. Si les runners attaquent Daniel, pour quelque raison que ce soit. Cette action sans raisonnement met fin à la run.

HAOLES DON'T SURF

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Si les runners suivent leur itinéraire de vacances, lisez ce qui suit à haute voix. S'ils choisissent de ne pas suivre l'itinéraire, omettez le premier paragraphe.

Des ananas, du soleil, de l'art indigène, du soleil, des boissons tropicales, du soleil, des corps légèrement vêtus... tu passes une journée géniale, mon pote. Et ce n'est pas encore fini. Un festin insulaire vous attend ce soir, dans quelques heures. Ahhh, la belle vie. Votre mère avait tort, vous avez vécu assez longtemps pour en voir la couleur. Peut-être que vous prendrez votre retraite ici une fois la run terminée.

Dans votre suite d'hôtel, vous tombez sur plusieurs boîtes en carton marbrées "Livraison spéciale - Candy's Toys". À l'intérieur des boîtes se trouvent tout l'équipement que vous avez demandé à Daniel Kapaa, ainsi qu'un jeu de clés de voiture et deux jeux de clés de moto enveloppés dans une note. Il est écrit sur la note : « Les voitures sont sur le parking de l'hôtel. Le voiturier vous les apportera. Amusez-vous bien au Luau, mais n'oubliez pas de vous arrêter au bureau. Bisoux, tante June. »

Lorsque les personnages sont habillés et équipés pour le Luau, lisez ce qui suit :

Vous entrez dans l'enceinte du Kona Kalaa Luau, en passant le contrôle de sécurité obligatoire avec brio. Heureusement que vous avez laissé le gros bang-bang dans l'hôtel. Vous vous asseyez autour de la scène extérieure et regardez le spectacle, une danse traditionnelle réalisée par des indigènes costumés amélioré par des images générées par magie s'élevant dans le ciel au clair de lune. La danse et les images racontent l'histoire de l'ascension de la déesse Pelée du Mauna Loa. Les images illusoires d'une éruption volcanique sont suffisamment spectaculaires et réalistes pour vous faire tressaillir. Le spectacle se termine, et les parfums des mets délicieux vous entraînent vers un somptueux banquet. Malgré l'attrait d'un open bar, vous consommez les boissons au minimum. Vous savez que vous aurez besoin de vos réflexes en pleine forme pour plus tard. Vous parvenez à savourer votre repas, malgré votre inquiétude croissante face à l'absence de votre interlocuteur.

Quelque part derrière vous, vous entendez une agitation. Une grande femme elfe blonde sprinte à travers les terres de Luau, suivie de trois humains mâles et d'un ork mâle. Alors qu'elle passe devant vous, elle vous lance une petite sacoche en cuir. Vous remarquez que l'elfe et ses poursuivants ont tous la même coiffure, une queue de cheval aux côtés rasés. Ça doit être une sorte de gang. L'elfe est-il votre contact ? Et qui sont les meurtriers qui la poursuivent ?

ATMOSPHERE

Déstabilisez les personnages lors de cette rencontre. Mettez en scène des vacanciers heureux se heurtent aux armes mortelles de Daniel Kapaa et à la fuite désespérée de la femme elfique. Sortez les runners de leur humeur vacancière ; c'est le retour aux affaires habituelles.

L'ENVERS DU DECOR

Selon les résultats des différents tests de disponibilité d'équipement effectués lors de la rencontre précédente, diverses boîtes d'équipement peuvent être arrivées ou non au moment où cette rencontre commence. Parce qu'il y a de fortes chances qu'au moins un ou deux des objets arrivent rapidement, le récit dans DITES-LE-AVEC-DES-MOTS mentionne quelques boîtes. Si les tests de disponibilité de la rencontre précédente indiquent que Kapa aura du mal à mettre la main sur ce que veulent les runners, le meneur de jeu devra omettre toute mention d'équipement.

AU LUAU

Les armes sont interdites au Luau, et les runners devraient savoir qu'il ne faut pas emporter du matériel lourd. Tout problème dans cette zone attire l'attention des runners sur les forces de police nationale hawaïenne (HNPF). Par souci de simplicité, supposons que toute arme avec un indice de dissimulation de 7 ou plus échappe à la détection.

Rencontrer Serena Day

Serena Day, l'elfe en fuite, est le contact des runners. Elle et les quatre hommes qui la traquent sont tous membres d'un gang anglophone de dure à cuir appelé Haoles Don't Surf, contenant le mot "Haoles" de l'argot indigène qui veut dire Blancs. Bien que le gang ait débuté comme étant un groupe de protection pour les corporations dirigées par des anglophones en réaction au racisme anti-blanc croissant à Hawaï, il contrôle aujourd'hui de nombreuses boîtes de nuit populaires et gère un réseau d'information souterrain efficace. Bien que le gang ait des membres non blancs. Les humains caucasiens et les métis détendent la plus grande partie du pouvoir. Les Haoles s'opposent aux ALOHA et cherchent à contrecarrer leurs objectifs.

Daniel Kapaa a approché Serena Day et lui a demandé des informations sur 2M. Serena a fait part de sa demande à ses supérieurs, qui l'ont rejetée pour ne pas attirer les foudres de 2M (ou des inconnus qui ont ordonné l'assaut mortel contre la corpo). Tentée par l'argent offert par Daniel, Serena a décidé de partir en solo. Lorsque les chefs de gang ont découvert ce qu'elle avait fait, ils ont envoyé quatre hommes de main, l'ork nommé Kristo et trois humains nommés Marcus, Tor et Stefano, pour la corriger. Serena les a repérés au Luau peu de temps avant qu'ils ne la repèrent et a choisi de risquer de transmettre ses informations aux runners.

Lorsque les chefs de gang ont découvert ce qu'elle avait fait, ils ont envoyé quatre hommes de main, l'ork nommé Kristo et trois humains nommés Marcus, Tor et Stefano, pour la corriger. Serena les a repérés au Luau peu de temps avant qu'ils ne la repèrent et a choisi de risquer de transmettre ses informations aux runners.

À moins que les runners n'aident Serena, ses poursuivants l'attrapent quelque part en dehors de la zone de Luau. Ils la conduisent dans un endroit isolé et font d'elle un exemple. Personne ne la verra ni n'entendra plus parler d'elle. Les runners se retrouvent seuls avec la sacoche en cuir, qui contient une carte d'accès aux bureaux de 2M au centre-ville d'Honolulu et un plan des lieux approximatif clairement nommé "Molokai Microtronics" (Note 4, p 63).

Si les runners choisissent d'aider Serena, ils doivent agir dans les 5 tours de combat. Les Haoles ont une réputation bien méritée en tant que vicieux gladiateurs de la rue et se battent ardemment s'ils sont attaqués. S'ils ont l'impression qu'ils pourraient perdre, cependant, ils s'enfuiront.

Si les runners sauvent Serena, elle leur offre toutes les informations dont elle dispose sur 2M pour 2 500 nuyens (le prix d'un vol suborbital de Honolulu à Seattle). Elle envisage de quitter Hawaï et espère trouver refuge à Tir Tairngire. Les informations supplémentaires de Serena valent bien le prix élevé; en tant que l'un des meilleurs agents des Haoles, elle a découvert pas mal de choses sur Molokai Microtronics.

Serena Day

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	5	2	6	5	4	6	-	5	-

Initiative: 5 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 3/3

Compétences : Electronique 4, Étiquette (Corporation) 3, Étiquette (La rue) 6, Négociation (Baratin) 6, Combat à mains nues 4

Équipement : Couteau [2L], Streetline Special [Pistolet de poche, chargeur (6), CC, 4L, avec 1 chargeur supplémentaire]



Kristo

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7	4	7	2	4	2	6	-	4	2/1

Initiative: 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 4/3

Compétences : Combat armé 4, Étiquette (La rue) 4, Armes à feu 5, Combat à mains nues 3

Équipement : Gilet pare-balles (2,1), Colt American L36 avec holster dissimulable [Pistolet léger, 11 (chargeur), SA, 6L], Matraque [9M Étourdissant]



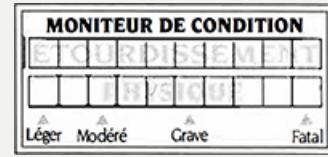
Marcus/Tor/Stefano

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	4	3	3	4	6	-	2	2/1

Initiative: 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 3/2

Compétences : Combat armé 4, Étiquette (La rue) 4, Armes à feu 3
Équipement : Gilet pare-balles (2,1), Colt American L36 avec holster dissimulable [Pistolet léger, 11 (chargeur), SA, 6L], Matraque [9M Étourdissant]



Interroger Serena

Si les runners acceptent de payer Serena, elle devient une source d'informations dès que le groupe transfère les fonds demandés. Elle leur dit ce qui suit : « 2M est une bande de geeks qui font de la recherche et qui pissoit plus haut que leur cul en se faisant passer pour de plus gros cadors qu'ils ne le sont vraiment. Bien sûr, ils font des trucs pour les méga-corps, mais seulement le genre de merde qui est si ennuyeux que même les gros bonnets ne veulent pas y toucher. La plupart de leur travail est réalisé pour d'autres petits corps sans laboratoires de recherche sophistiqués. Bien sûr, les gens de 2M s'y connaissent dans leurs putain de recherches. Ils font du bon travail, et ils se font pas mal de nuyens pour une toute petite corpo. »

Si elle est interrogée par rapport au récent raid sur 2M, Serena répond : « Quelque chose de bizarre à propos de toute cette merde. L'équipe qui a mené l'assaut connaissait tout. La sécurité, les lieux, tout. Comme s'il y avait un de leurs agents à l'intérieur. De plus, cette équipe devait bénéficier d'un soutien important venant de quelque part. D'après les infos que j'ai trouvées, une société de Seattle a passé un accord avec 2M, payant Molokai pour graisser leurs blouses. Dites, vous ne travaillez pas pour cette corpo, n'est-ce pas ? Vous auriez un boulot pour une elfe ingénue, attirante et talentueuse par hasard ? » Si les runners demandent à Serena l'emplacement du labo attaqué, elle ne peut pas le leur dire, mais peut leur dire comment le découvrir.

« J'ai entendu dire qu'ils gardent des informations sur leurs laboratoires dans un petit système informatique, déconnecté de la matrice afin que personne ne puisse s'y introduire. J'ai marqué l'emplacement où pour moi se trouverait ce système sur le plan d'étage que je vous ai donné. Ces gars-là sont rigoureux, ils ne gardent aucune information sur la localisation des laboratoires ailleurs. Même les costards, les gars des comptes, ne savent pas où sont les labos. Même les grandes pontes, les gars tirant les ficelles, ne savent pas où sont les labos. Ils ont des coursiers qu'ils appellent des mosquitoes dumb, un nom putain de stupide, hein ? Qui transportent toutes les informations entre les laboratoires et le cœur de la corpo. »

Si on lui pose des questions sur la sécurité dans les bureaux de 2M, Serena répond : « La sécurité est assez stricte. Mais avec les cadeaux que j'ai pour vous, vous devriez pouvoir entrer. N'importe quel ordinateur ou pièce à l'intérieur, vous êtes seul. Putain, ils ont une méchante sécurité, alors gardez votre calme et faites vite. Ils ont un garde truqué connecté à leurs systèmes de sécurité en permanence. S'il vous trouve en train de faire joujou, vous avez 10 minutes avant que le badge ne se ramène. »

Si les runners demandent pourquoi les quatre gangers la pourchassaient, Serena fait l'ignorante. Si on la tane, elle grogne : « J'ai passé quelques appels que certaines personnes n'aimaient pas. Ils ont envoyé ces gars pour mettre fin à mon adhésion à leur groupe, ça n'a rien à voir avec 2M. »



Si on lui pose des questions sur ALOHA, Serena dit : « Ce sont l'armée pour la libération d'Hawaï. Mais c'est des conneries. ALOHA est une bande de crétins tordus qui veulent éliminer tout ce qui n'est pas originaire d'Hawaï. Bien sûr sans les putain de mégacorpos, notre économie irait en enfer. Mais ils s'en moquent. Ces gars d'ALOHA ont des espions partout. Ils pourraient même avoir des gars infiltré à 2M. » Si les runners interrogent Serena sur la vie à Hawaï, reportez-vous à la section du livre Le royaume d'Hawaï et paraphrasez les informations appropriées dans la prose inoubliable de Serena.

Une fois que les runners ont posé toutes leurs questions, Serena supplie les runners de l'escorter jusqu'à l'aéroport. S'ils refusent de lui en donner un, elle part en sautant dans un taxi. Les runners voudront probablement rassembler tout le matériel nécessaire, puis se diriger vers 2M. Allez à 2M or not 2M, p 23.

ANTIVIRUS

Si les runners apportent des armes lourdes au Luau, ils ne peuvent pas entrer. Pour accomplir quoi que ce soit dans cette rencontre, ils doivent laisser les gros calibres soit dans leur voiture, soit à l'hôtel. S'ils font trop de bruit, la sécurité appelle les flics. La police nationale hawaïenne envoie une équipe des forces spéciales qui arrive de la plage voisine de Waikiki en une minute.

Forces spéciales du FNPH (10)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	6	5	3	3	3	3	6	4	2/1

Initiative: 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 3/3

Compétences : Athlétisme 3, Étiquette (Corporation) 4, Étiquette (rue) 2, Armes à feu 5, Discréction 4, Combat à mains nues 5

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M], Vêtements pare-balles [4/2], Defiance Super Shock [Taser, 4 (Magasin), SA, 10S, avec 2 magazines supplémentaires]

Pouvoirs de l'adepte : Mains Mortelles [5M]

MONITEUR DE CONDITION	MONITEUR DE CONDITION
SECURISSEMENT	SECURISSEMENT
PHYSIQUE	PHYSIQUE
Léger Modéré Grave Fatal	Léger Modéré Grave Fatal
MONITEUR DE CONDITION	MONITEUR DE CONDITION
SECURISSEMENT	SECURISSEMENT
PHYSIQUE	PHYSIQUE
Léger Modéré Grave Fatal	Léger Modéré Grave Fatal
MONITEUR DE CONDITION	MONITEUR DE CONDITION
SECURISSEMENT	SECURISSEMENT
PHYSIQUE	PHYSIQUE
Léger Modéré Grave Fatal	Léger Modéré Grave Fatal
MONITEUR DE CONDITION	MONITEUR DE CONDITION
SECURISSEMENT	SECURISSEMENT
PHYSIQUE	PHYSIQUE
Léger Modéré Grave Fatal	Léger Modéré Grave Fatal
MONITEUR DE CONDITION	MONITEUR DE CONDITION
SECURISSEMENT	SECURISSEMENT
PHYSIQUE	PHYSIQUE
Léger Modéré Grave Fatal	Léger Modéré Grave Fatal
MONITEUR DE CONDITION	MONITEUR DE CONDITION
SECURISSEMENT	SECURISSEMENT
PHYSIQUE	PHYSIQUE
Léger Modéré Grave Fatal	Léger Modéré Grave Fatal
MONITEUR DE CONDITION	MONITEUR DE CONDITION
SECURISSEMENT	SECURISSEMENT
PHYSIQUE	PHYSIQUE
Léger Modéré Grave Fatal	Léger Modéré Grave Fatal

Ces agents des forces spéciales utilisent d'abord leurs compétences de combat à mains nues ou leurs tasers, sortant leurs Ares Predator uniquement si les choses se corserent.

Si les runners choisissent de ne pas secourir Serena et de l'interroger, ils doivent pénétrer dans 2M armés uniquement de la carte et d'une carte d'accès. Ils ne savent rien des mesures de sécurité supplémentaires de Molokai, ce qui rend le cambriolage plus difficile à réaliser.

Si les gangers Haoles battent les runners, ils les dépouillent de leur équipement et les laissent saigner dans la rue. L'assurance de voyage payée par MFI fournit aux runners un traitement médical, mais le temps de se faire rafistoler oblige les runners à faire traîner l'affaire. Si les runners contactent Daniel après s'être remis sur pied, il leur dit qu'ils ont été licenciés. Rendez vous alors à Ramasser les morceaux, p 50.

2M OR NOT 2M

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

L'air chaud de la nuit au clair de lune est accompagné du parfum des fleurs. C'est une nuit parfaite pour le Luau ou pour se promener au bord des vagues scintillantes. Dommage que vous deviez travailler. Eh bien, le salaire en vaut le sacrifice. Vous vous garez dans une rue déserte de la ville, pas trop loin du centre nocturne actif d'Honolulu, et descendez le pâté de maisons en direction du gratte-ciel qui abrite les bureaux de 2M. Le monolithe se dresse haut et sombre au-dessus de vos têtes. Vous insérez votre fidèle carte d'accès et franchissez rapidement la porte d'entrée. Vous vous dirigez jusqu'à l'ascenseur, pour un trajet rapide jusqu'au 31ème étage. La carte vous permet d'accéder à l'ascenseur sans encombre. Après une montée vous nouant l'estomac, vous franchissez les portes ouvertes de l'ascenseur et entrez dans la zone de réception de 2M. Quelques lumières residue encore près de la réception, mais le reste de la suite bureautique est sombre. Vous écoutez, mais n'entendez rien. Le bureau semble aussi calme qu'une tombe.

ATMOSPHERE

Les systèmes de sécurité sont partout, bien que la plupart ne soient pas immédiatement évidents. Une sécurité maximale signifie généralement que des données valent cher, les runners doivent donc se sentir tendus mais tentés. S'ils sont assez intelligents pour comprendre et venir à bout des mesures de sécurité, ils peuvent voler des tonnes de données de valeur dans ce bureau, mais s'ils se trompent, ils pourraient devenir de la viande morte. Faites monter la tension en vous référant fréquemment au temps écoulé depuis que les runners sont entrés dans le bâtiment. L'apparition de l'équipe d'ALOHA devrait être une surprise totale. Si l'équipe d'ALOHA et les runners sont venus vêtus de tenu corporatiste pour se camoufler, ils peuvent se faire prendre pour des employés de Molokai et réagir en conséquence.

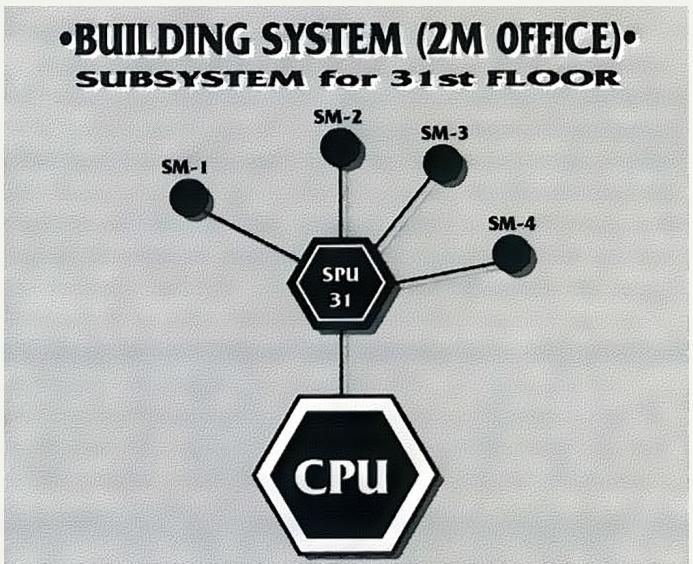
Plus tard dans la rencontre, l'interrogatoire de l'agent ALOHA et le comptable de 2M Mark Koyashi devrait fournir aux runners des informations troublantes sur leur travail pépère.

L'ENVERS DU DECOR

La carte d'accès est une copie de la carte qui appartient à Alan Jenkins, un chargé de compte de 2M et ancien amant de Serena. Lorsque la relation a commencé à dégénérer, Serena a copié la carte d'accès d'Alan pour l'utiliser contre lui. Elle a donné la carte aux runners sachant que le système de sécurité de 2M enregistrerait le nom d'Alan pendant le cambriolage, lui causant ainsi un tas de problèmes. La carte d'accès ne permet d'accéder qu'au 31e étage. L'ascenseur ne s'arrête à aucun autre étage.

SÉCURITÉ DU SITE

Le gratte-ciel de 50 étages abrite de nombreuses corporations en plus de 2M, dont plusieurs cabinets de consultants. Le propriétaire, Honolulu Offices Inc., assure la sécurité globale du bâtiment via un système centralisé, contrôlé par un CPU situé dans le bureau du propriétaire au cinquième étage. En plus des mesures de sécurité électroniques, le système contrôle également les lumières, les sprinklers à eau et la climatisation. Parce qu'il est maintenu isolé de la matrice, le système ne peut pas être affecté de l'extérieur du bâtiment.



Carte des sous-systèmes de construction pour le 31ème étage

CPU = Unité centrale de traitement

SPU = Unité de sous-processeur

SM = Module esclave

CPU : Processeur central de construction. Rouge-5, Barrière 6, Trace et grille 6.

SPU-31 : Sous-processeur du 31ème étage. Orange-5, Accès 6, Barrière 5, Killer 4.

SM-1 : Module local esclave de sécurité. Contrôle toutes les serrures magnétiques, les lecteurs de cartes et les scanners d'impression au 31e étage. Orange-4 Accès 4, Barrière 4, Blaster 4.

SM-2 : Contrôle les lumières du 31e étage. Vert-3, Accès 4, Barrière 4.

SM-3 : Contrôle le chauffage/climatisation au 31e étage. Vert-3, Accès 4, Barrière 4.

SM-4 : Contrôle les détecteurs de fumée au 31e étage. Vert-3, Accès 4, Barrière 4.

Le paiement mensuel de Molokai pour la sécurité permet aux bureaux d'Honolulu de fournir à la corporation des capteurs de pression, des maglock, des alarmes et des lecteurs de cartes, tous contrôlés par le CPU du Building. Les portes principales du bureau sont également équipées d'un scanner d'empreintes digitales indice 4. La personne qui utilise la carte doit avoir une empreinte digitale correspondant à l'identité sur la carte d'accès afin d'ouvrir la porte, et les runners doivent donc trouver un moyen de tromper le scanner en lui faisant croire qu'il a enregistré l'empreinte digitale d'Alan Jenkins.

Si les runners ont parlé à Serena lors de la rencontre précédente (voir Haoles Don't Surf, p 20), ils sont au courant du gardien de sécurité branché sur le CPU au cinquième étage. Si le decker de l'équipe altère le système du bâtiment, le gardien peut déterminer l'étage d'où provient le problème et alertera les bureaux d'Honolulu. Dans les dix minutes suivant la réception de cet appel, une équipe d'au moins dix agents de sécurité du siège des bureaux d'Honolulu arrive pour s'occuper des intrus.

Agents de sécurité (10+)

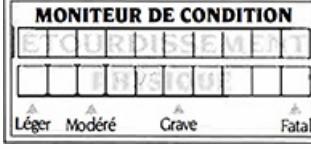
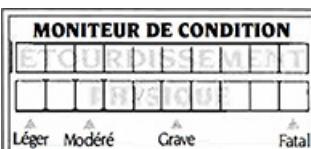
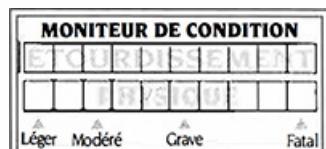
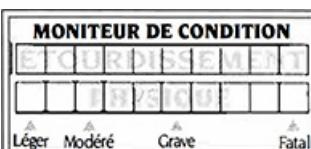
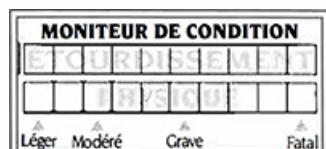
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	2	4	4	6	-	4	4/2

Initiative : 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Combat armé 4, Étiquette (Corporation) 3, Armes à feu 4, Combat à mains nues 3

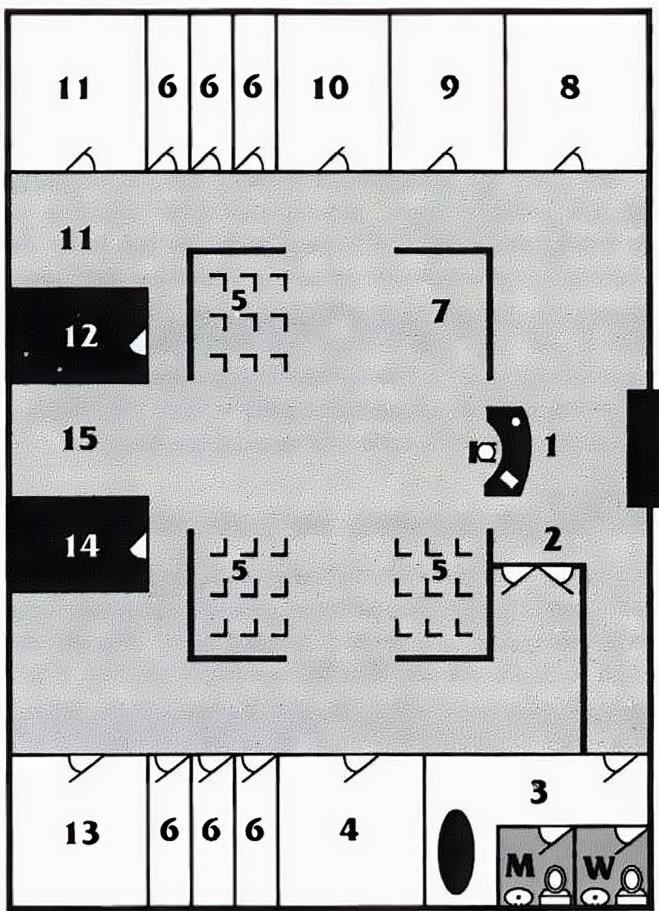
Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (Chargeur), 9M, avec 2 chargeurs supplémentaires], Vêtements pare-balles [4/2], Lunettes de vision nocturne, Téléphone portable, Électromatraque [6S Étourdissant]



Systèmes de sécurité supplémentaires

En plus de la sécurité fournie par le propriétaire, 2M a installé des sous-systèmes supplémentaires et indépendants pour protéger les zones particulièrement sensibles. Chacun de ces sous-systèmes décentralisés peut alerter le système central du bâtiment de la présence d'intrus, mais le système central ne contrôle pas ces sous-systèmes. La falsification du système central n'a aucun effet sur la sécurité supplémentaire de 2M.

PLAN DU SIÈGE SOCIAL DE 2M



LEGENDE DE LA CARTE DES BUREAU DE 2M

La suite bureautique suit une conception rectangulaire simple, avec des bureaux pour les cadres supérieurs et les gestionnaires à l'extérieur du rectangle et des compartiments pour le personnel junior à l'intérieur. Tous les bureaux de direction ont des fenêtres. Un mur de verre les sépare du couloir intérieur. Des panneaux en plastibois séparent les réduits des chargés de clientèle juniors de l'espace ouvert occupé par les secrétaires. Chaque zone référencée sur le plan du bureau est décrite ci-dessous.

Après les heures de bureau, les lumières restent allumées dans le couloir intérieur, la réception et les zones de comptabilité et de secrétariat. Le soir de la visite des runners, les gens travaillent tard dans le bureau du vice-président de la gestion des comptes et dans la zone de recherche (voir carte ci-dessus).

Ascenseurs

Trois grands ascenseurs s'ouvrent sur la réception de 2M. Un capteur de pression de deux mètres sur quatre est intégré au sol devant chaque ascenseur. Ces capteurs ne déclenchent aucune alarme, car les runners ont utilisé une carte d'accès autorisée pour entrer dans l'ascenseur. Le système suppose que les runners sont des employés légitimes de la corporation.

Aire de réception (1)

Un grand comptoir d'accueil dans cette zone où se trouve du matériel télécom, un terminal informatique, et divers autres gadgets high-tech. Le terminal fait partie du réseau central de 2M, qui est connecté à la matrice.

Portes principales (2)

Ces grandes portes épaisses en chêne poli portent le logo de la corporation : un M doré et un M argenté se chevauchent à l'intérieur d'un cercle azur. Les portes ont un indice de Structure de 6. Les casser déclenche une alarme bruyante, alertant à la fois l'équipe ALOHA dans la zone de recherche et le corpboy Ahmed Virani dans son bureau (voir Bureau du vice-président, gestion des comptes [11]). L'alarme alerte également le gardien de l'immeuble qui appelle aussitôt des renforts (voir p 24 de cette rubrique). Un scanner d'empreintes digitales est monté à l'extérieur de ces portes.

Toilettes (3)

Les portes des toilettes sont non verrouillées et n'ont aucune mesure de sécurité.

Salle de présentation (4)

Cette salle spacieuse contient des ordinateurs dédiés que les chargés de clientèle de 2M utilisent pour générer des rapports de recherche pour les clients, ainsi qu'une unité de télécommunications. Les ordinateurs ne sont pas connectés au réseau central de 2M.

La porte est dotée d'un maglock, d'un lecteur de badges et d'un lecteur d'empreintes digitales, tous avec un indice de 4 et tous contrôlés par l'ordinateur central du bâtiment. La porte a un indice de Structure de 4.

Zone comptable (5)

Cette zone contient des cabines cloisonnées pour les chargés de clientèle de 2M. Dans chaque cabine se trouve un bureau en macroplaste verrouillé qui contient les fournitures personnelles de cet employé. Un terminal informatique connecté à l'ordinateur central de 2M se trouve sur chaque bureau.

Bureaux des chargés de comptes (6)

Chacune de ces pièces contient un petit bureau avec un ordinateur boulonné. Les portes de chacune de ces pièces ont un indice de Structure de 4 et un clavier numérique d'indice 5 en plus du maglock d'indice 4, d'un lecteur de carte et d'un lecteur d'empreintes digitales. Des capteurs de pression indice 6 couvrent les 5 mètres de sol directement devant chaque bureau ; leur désactivation nécessite le bon code à sept chiffres. Bien que non contrôlé par le système de sécurité du bâtiment, les capteurs l'alerteront des intrus.

Espace secrétariat (7)

Ce grand espace contient plusieurs bureaux utilisés par le personnel de secrétariat, ainsi que quatre terminaux connectés au système informatique central de 2M.

Salle de conférence (8)

Le raid de MCT a eu lieu dans cette salle de réunion (voir Synopsis de l'intrigue, p 8). Elle a depuis été nettoyée, ses murs repeints et de nouvelles plantes installées. La salle de réunion contient une toute nouvelle table en teck, un terminal informatique et un écran tridéo utilisé pour les présentations. Ces systèmes sont connectés au réseau informatique central de 2M.

La porte de la salle de conférence a un indice de Structure de 4, ainsi qu'un maglock, un lecteur de cartes et un lecteur d'empreintes digitales d'indice 4.

Bureau du Président (9)

Ce bureau spartiate contient un grand bureau en chêne, une chaise ergonomique et un terminal informatique connecté au réseau central de 2M. Il ne dispose d'aucun système de sécurité, à l'exception de la sécurité globale du bâtiment prévue pour le 31e étage, car le président de 2M utilise rarement ce bureau. Le président de l'entreprise, Ted Jackson, ainsi que le vice-président du marketing Philip Savage, passent la plupart de leur temps à recevoir de nouveaux clients ou à travailler dans le bureau de 2M à Hong Kong.

Bureau du vice-président, Marketing (10)

Le bureau de Phillip Savage est rempli d'œuvres d'art. Une étagère contient quelques trophées de sa carrière précédente en tant que joueur professionnel d'Urban Brawl. (Savage doit sa position actuelle à la ténacité qui lui a valu sa renommée en tant qu'Urban Brawler et son mariage avec la fille de Jackson, une ancienne fan.) La pièce comprend également le bureau en chêne standard, la chaise et le terminal informatique. En plus des mesures de sécurité standard, Savage a installé un clavier d'indice 5 à l'intérieur de la porte de son bureau. Le clavier commande un système laser infrarouge dont les faisceaux sillonnent toute la pièce. Le bon code à sept chiffres le désactive. La pièce étant poussiéreuse, un runner doté d'une vision thermographique peut repérer les faisceaux. Briser les faisceaux déclenche une alarme, qui alerte le gardien de sécurité de l'immeuble. Les condensateurs se déchargent également, augmentant momentanément l'amplitude du faisceau laser et infligeant des dégâts 5S à toute personne se trouvant sur le chemin d'un faisceau. Il faut 3 tours de combat pour que les condensateurs se rechargent ; pendant le cycle de recharge, les faisceaux laser font 5L Damage.

Bureau du vice-président, Gestion des comptes (11)

La pièce contient le bureau, la chaise et le terminal habituels. Contrairement à l'excès esthétique de Savage, cette pièce est décorée d'imprimés holographiques de bon goût et de quelques plantes exotiques. Ce bureau appartient à Ahmed Virani, le vice-président de la gestion des comptes. La nuit du cambriolage, Virani travaille dur, branché sur le réseau informatique central via son Fuchi Cyber-6. Si un decker envahit le système de 2M, il peut éveiller la curiosité de Virani, mais le vice-président évite le combat si possible.

Ahmed a désactivé les systèmes de sécurité de son bureau, fermé la porte et tiré les rideaux. Son garde du corps, Rosenkrantz, attend dehors et garde un œil attentif sur la porte du bureau et la zone à proximité. Rosenkrantz est un nain, élégamment vêtu d'un costume d'affaires sur mesure en tissu blindé. À tout signe d'activité là où il ne devrait y en avoir aucune, Rosenkrantz utilise sa compétence Furtivité pour se fondre dans l'ombre et enquêter, bien qu'il ne s'éloigne jamais loin d'Ahmed. Utilisez l'archétype de garde du corps, p 49, SRII, en substituant 1 d'indice menace; indice professionnel de 5/4 pour les jets de dés répertoriés.

AhmedVirani

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	3	5	5	5,8	-	4(6)*	-

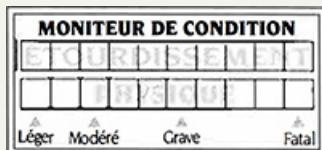
Initiative 4 + 1D6 (*6 + 2D6 dans la matrice uniquement)

Menace/Indicprofessionnelle/1

Compétences : Informatique 5, Comptabilité d'entreprise 6, Étiquette (Corporation) 7, Négociation 4

Cyberwar Datajack

Cyberdeck : Fuchi Cyber-6 avec augmentation de Réponse 1 [Persona 6, Renfort 3, Mémoire 100, Stockage 500, Charge 20, 1/0 20], Bod 7, Masking 4, Sensem 5



En tant que cadre supérieur de la corporation, Virani peut entrer dans toutes les pièces de la suite, à l'exception des bureaux de ses collègues seniors. Parce qu'il est connecté sur son propre système corporatiste et qu'il dispose de tous les codes d'accès nécessaires, son deck n'a pas d'utilitaires supplémentaires.

Bureau du vice-président, Gestion du personnel et des salaires (12)

Comme les autres bureaux, celui-ci contient un bureau, une chaise et un terminal informatique connecté au réseau central de 2M. La nouvelle vice-présidente du personnel, Leslie Chao, n'a pas encore décoré son bureau à son goût. La porte a un indice de structure de 4, ainsi qu'un lecteur de carte, un maglock et un lecteur d'empreintes digitales standard.

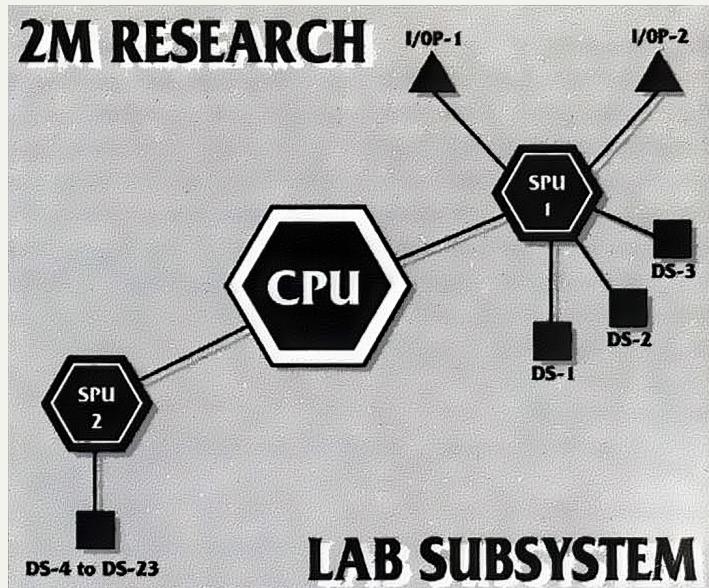
Bureau du vice-président, Comptabilité et finances (13)

Ce bureau appartient à Derek Hanna, contrôleur financier de 2M et cadre supérieur le plus âgé. En plus du bureau et de la chaise habituels, son bureau abrite l'ordinateur central de 2M. En plus de la maglock indice 4, du lecteur de carte et du scanner d'empreintes digitales fournis par le propriétaire, un clavier indice 7 avec Anti-intrusion 2 (p 86, NA Real Life) contrôle un système laser infrarouge qui couvre le sol du bureau. La désactivation de ce système nécessite le code réussi à 9 chiffres. Les lasers infligent des dégâts 10S à toute personne assez malchanceuse pour se mettre sur leur chemin.

Le terminal informatique central est doté d'un scanner rétinien indice 5 intégré à son écran. Programmé pour n'accorder l'accès qu'aux cadres supérieurs, le scanner s'active à la moindre pression sur le clavier. Pour désactiver le scanner, le decker de l'équipe doit entrer dans le système 2M à un autre point et se déplacer jusqu'à la dans le port 1/0 qui contrôle l'écran (voir Carte du système Matriciel, p 60). Si le scanner fonctionne et ne parvient pas à reconnaître la rétine de la personne essayant d'utiliser l'ordinateur, le scanner déclenche la libération du gaz neurotoxique Green Ring 3 (p 88, NA Real Life). Incolore et inodore, ce gaz remplit la pièce en un seul tour et cause des dommages 8S. Les runners qui résistent avec succès souffrent de crampes, de nausées, de vision qui se dédouble et de douleurs invalidantes pendant une heure ; ces effets ajoutent +5 à tous les indice de tous les tests que les personnages joueurs font pendant cette période. Toute alarme déclenchée dans ce bureau alerte également l'ordinateur central de l'immeuble et le gardien connecté.

Salle de recherche (14)

Cette salle fortement protégée abrite deux terminaux, connectés non pas au réseau central de 2M, mais plutôt au sous-système de recherche de la corpo. Ce sous-système contient des données considérables sur les projets de recherche, y compris les emplacements et les commodités générales de chaque laboratoire et les projets qui lui sont assignés. Le sous-système contient également des données sur les messagers mosquitoies que Serena Day a pu mentionner aux runners (voir Haoles Don't Surf, p 20). La plupart des formidables systèmes de sécurité de la zone sont en panne, désactivés par Mark Koyashi de l'équipe ALOHA (voir L'ALOHA Attaque !, ci-dessous).

**SOUS-SYSTÈME DU LABORATOIRE DE RECHERCHE DE 2M**

CPU = Unité centrale de traitement

SPU = Unité de sous-traitement

DS = Banque de données

I/O P = Port d'entrée/sortie

CPU : Rouge-4.

SPU-1 : Ce sous-processeur gère les banques de données. Orange-4, Accès 4.

DS-1 : Ce magasin de données répertorie tous les comptes de recherche, le responsable de chaque compte, et son code de laboratoire. Rouge-5, Accès 6, Noir-5, Brouillage 4.

DS-2 : Cette banque de données contient les emplacements et de brèves descriptions de tous les laboratoires. Dans cette banque de données, les runners peuvent découvrir que 2M recherchait le projet AFD dans un laboratoire isolé sur l'île de Makai, une petite étendue de terre au large de la plus grande île de Molokai. Le fichier comprend les coordonnées cartographiques de Makai. Les runners ne peuvent cependant pas dire à partir de ce système que l'équipe du MCT a purgé toutes les informations sur l'AFD du système informatique du laboratoire de l'île de Makai. Rouge-6, Accès 6, Barrière 6, Noir-5.

DS-3 : Cette banque de données contient des informations sur les contacts des messagers mosquitoies. Rouge-5, Accès 6, Barrière 4, Noir-4.

I/O P 1 et 2 : Ces ports sont des terminaux de la zone de recherche. Vert-6, Accès 5, Blaster 5.

SPU-2 : Ce sous-processeur gère les datastores 4 à 23. Orange-4, Accès 4.

DS-4 à DS-23 : Chacune de ces banques de données est dédiée à un gestionnaire de compte et à un superviseur de compte, et comprend une description des projets de recherche pour chaque compte, ainsi que la correspondance avec le laboratoire concerné. Rouge. -4, Accès 6, Blaster 5, Brouillage 5.

L'ALOHA ATTAQUE !

La même nuit où les runners font irruption dans 2M, une équipe d'ALOHA, agissant sur un conseil du membre Robbie Kurosawa (voir Ombres Portées, p 55), arrive pour s'assurer qu'aucun indice sur l'AFD ne reste à découvrir par quiconque venant de l'extérieur. Kurosawa a entendu dire que la superviseuse de compte récemment décédée pour le projet AFD, Janet Kaniko, avait peut-être récupéré certaines données sur l'AFD dans un deuxième laboratoire pour plus de sûreté. L'équipe d'ALOHA entend vérifier ou infirmer cette rumeur et, si nécessaire, localiser le deuxième laboratoire. Les agents d'ALOHA ont contourné les mesures de sécurité du bâtiment et de 2M avec l'aide d'un membre d'ALOHA, Mark Koyashi, qui travaille comme superviseur des comptes chez 2M. Mark et les trois autres membres de l'équipe d'ALOHA ont atteint la zone de recherche au moment où les runners se présentent, évitant d'être détectés par le garde du corps de Virani grâce à un sort d'invisibilité lancé par leur chaman, Kanaka. Plutôt que d'allumer les plafonniers, Mark travaille à la faible lumière des terminaux informatiques, à la recherche du mot de passe de Janet Kaniko. Un membre d'ALOHA, un ork nommé Kala, surveille en permanence le couloir à travers une ouverture dans le rideau. Un samouraï des rues bien armé nommé Stack complète le groupe.

L'équipe d'ALOHA a laissé le maglock standard d'indice 4 contrôlé par le système central du bâtiment actif et a enfilé un mince brin de monofilament similaire à un fouet monofilament à travers la porte à un mètre au-dessus du sol du côté du couloir de la porte. Stack a installé ce piège surprise pour un malchanceux et interrompt le groupe. Pour repérer le monofilament, un runner doit réussir un test de Perception (6). Si le runner se bat lorsqu'il effectue ce test, la distraction du combat augmente le seul à 8. Le contact avec le monofilament cause des dommages 11S, le traverser cause des dommages 9S et le saisir cause des dommages 7S. Pour plus d'informations sur le monofilament, voir p 89, NA Real Life.

Mark Koyashi

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	3	2	5	5	2	6	-	4	-

Initiative: 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 2/2

Compétences : Electronique (B/R) 3, Ingénierie 4, Étiquette (Corporation) 4, Négociation 5

Équipement : Secrétaire de poche

Kala

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
8	3	7	1	3	3	5,5	-	3	2/1

Initiative: 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 3/4

Compétences : Combat armé 3, Étiquette (La rue) 3, Armes à feu 4, Combat à mains nues 4

Cyberware: Smartlink

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, Gilet pare-balles (2/1) 15 (Chargeur), SA, avec lien intelligent],



Stack

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	5	5	2	3	2	4,3	-	4	2/1

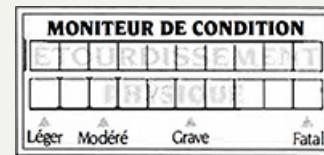
Initiative: 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 4/4

Compétences : Électronique (B/R) 5, Armes à feu 6, Combat à mains nues 4

Cyberware: Datajack, Smartlink, 100 Mp de mémoire

Équipement : Ares Viper SilverGun [Pistolet lourd, 30 (Chargeur), SA/ TR, 9S(f), avec 1 chargeur de cartouches de fléchettes supplémentaire, smartlink], Gilet pare-balles (2/1), Lunettes de vision nocturne



Kanaka

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	3	4	4	3	5	6	6	3	-

Initiative: 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle: 3/4

Compétences : Combat armé 3, Athlétisme 3, Conjuration 3, Étiquette (La rue) 3, Armes à feu 3, Sorcellerie 4, Furtivité 4

Sorts : Analyse d'objet 4, Analyse de véracité 3, Monde Chaotique 5, Soin 4, Invisibilité 6, Boule de mana 3

Équipement : Couteau [4L]



En tant que chaman Gecko, Kanaka peut ajouter un dé supplémentaire lors des tests de dégâts pour résister au poison. Le reste des avantages et des inconvénients de son totem se reflète dans ses indices de sorts. Pour plus d'informations sur les chamans Gecko, consultez la section du livre référencé du Le Royaume de Hawaï, p 77.



D'une manière ou d'une autre, les runners doivent se confronter à l'équipe d'ALOHA, soit en les trouvant et en les attaquant, soit en se défendant des agressions une fois qu'ALOHA a remarqué leur présence. Les agents d'ALOHA sont coriaces, mais ils ne s'attendaient pas à rencontrer des problèmes dans un bureau désert et sont donc venus légèrement armés. Les runners doivent soit les vaincre, soit convaincre au moins une partie de l'équipe de se tirer vite fait. S'il semble que les runners risquent de perdre le combat, rendez vous à Antivirus.

FAIRE DES PRISONNIERS

Si les runners capturent Virani, il accepte rapidement de les guider à travers les mesures de sécurité du bureau. Lâche dans l'âme, Virani tremble à l'idée de combattre et se console à l'idée de traquer l'équipe plus tard pour se venger.

Si les runners capturent des membres d'ALOHA, seul Mark Koyashi parlera. Les autres refusent de parler même sous peine de mort, restant aveuglément fidèles à leur cause. Mark résiste pendant un moment, mais craque sous la pression. (C'est un gestionnaire de comptes, pas un guerrier aguerri.) S'il est suffisamment motivé et à la discréption du maître de jeu, il peut répondre à l'une ou à toutes les questions suivantes.

Si on l'interroge sur lui-même, il se nomme et révèle ses affiliations à la fois avec 2M et l'ALOHA. Lorsqu'on l'interroge sur l'intérêt d'ALOHA pour 2M, il répond : « Nous voulions mettre la main sur un AFD, Un Anti-Flatlining Device. Je savais qui travaillait dessus, parce que 2M avait repris le projet d'une petite corporation à Seattle appelée MFI, Mary Falls, Inc. J'ai obtenu d'ALOHA quelques détails sur le projet et l'emplacement du laboratoire qui faisait des recherches dessus. La seule autre chose que je sais, c'est qu'une équipe d'assaut de je ne sais pas où a détruit le laboratoire et a attaqué ce bureau en même temps, tuant Janet et tous ceux qui travaillaient sur l'AFD.

Les responsables d'ici ne semblaient pas trop contrariés. Je sais qu'ALOHA n'a rien fait, nous n'aurions jamais pu déployer ce genre de force. Mais d'une manière ou d'une autre, nous nous sommes retrouvés avec les informations de l'AFD. Je ne sais pas comment, ni de qui. Nous sommes ici ce soir parce que quelqu'un a entendu dire que Janet avait peut-être caché des données sur l'AFD dans un autre labo. J'ai découvert qu'elle ne l'avait pas fait juste avant que vous ne pointiez votre nez. »

Lorsqu'on lui demande où se trouve l'AFD, Mark affirme ne pas savoir. « Naheka ne m'a rien dit de tel. » Si les runners posent des questions sur Naheka, Mark s'illumine et répond. « Notre chef. C'est un homme brillant, doté de pouvoirs magiques fantastiques. Il nous rendra Hawaï, à nous les natifs. » Mark n'a vu Naheka que sous forme humaine et n'a aucune idée que son chef vénéré est un serpent à plumes.

Mark peut résister à presque tous les moyens de pression que les runners peuvent appliquer si on lui demande de révéler l'emplacement du siège d'ALOHA. Sous peine de mort, il dira aux runners où il se trouve, mais rien d'autre. À ce stade, il pense qu'il mourra de toute façon et qu'il a de meilleures chances d'être pardonné par l'ALOHA que la miséricorde des runners.

ANTIVIRUS

Si les runners ont l'air de perdre le combat avec l'ALOHA, le meneur de jeu peut truquer les jets de dés en faveur des joueurs ou demander à une équipe de sécurité des bureaux d'Honolulu de se présenter et d'affronter l'équipe d'ALOHA plutôt que les runners. Bien entendu, si la sécurité extérieure se présente, les runners doivent prendre la poudre d'escampette tant que la voie est dégagée, restant ainsi libres et vivants pour réessayer. Si les runners s'arrêtent prématurément, ou s'ils pataugent pour trouver l'emplacement du siège d'ALOHA et/ou du laboratoire de 2M, ils ont une autre chance dans La revanche d'ALOHAS, p 35.

KAPAA TOURS SANS LIMITES

L'ENVERS DU DECOR

Cette rencontre porte sur les besoins de transport de l'équipe. Selon la destination des runners. Daniel Kapaa prend l'une des dispositions suivantes.

UN VOYAGE À L'ÎLE MAKAI

Si les runners veulent aller au labo de 2M sur l'île de Makai près de Molokai. Daniel fournit à un Samuvani-Criscraft Otter avec un nouveau moteur et des modifications qui lui confèrent une plus grande vitesse et une meilleure maniabilité et un camouflage de signature et un pilote automatique améliorés. Le bateau dispose également d'un module de contrôle par rigging, permettant à un rigger de le contrôler. Pendant toute la journée qu'il faut à Daniel pour se procurer l'Otter, les runners peuvent soit jouer au touriste, soit essayer de creuser davantage leurs pistes dans les rues (voir Contact p 51). Quand le bateau est prêt, aller à Chasse en mer, p 30.

VISITE DU SIEGE D'ALOHA

Si les runners décident de se rendre au siège d'ALOHA à Waimea Canyon, Daniel peut leur procurer un hélicoptère Hughes Airstar 2050 non armé pouvant accueillir six personnes. Waimea Canyon est raide et dangereusement étroit, avec des vents forts imprévisibles et seul un hélicoptère agile comme le Hughes a une chance de d'accéder au canyon en toute sécurité.

Pendant les deux jours qu'il faut à Daniel pour se procurer le véhicule, les runners peuvent soit enquêter pour trouver des pistes (voir Contact. p 51), soit jouer au touriste. Quand l'hélicoptère est disponible, allez à Pour kua mua, p 39.

ANTIVIRUS

Bien que rien ne puisse vraiment mal tourner dans cette rencontre, le meneur de jeu peut avoir besoin de quelques conseils pour l'exécuter. Laissez les runners orienter l'action, plutôt que de permettre à Daniel d'ouvrir le magasin dès le départ. Les joueurs peuvent très bien proposer d'autres approches plus innovantes pour résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés que celles proposées par Daniel. Bien que l'Otter et l'Airstar soient les deux seuls véhicules que Daniel puisse fournir, l'équipe pourrait être en mesure de le persuader de proposer quelques autres pièces d'équipement. Peu importe la qualité des capacités de négociation de l'équipe, cependant, Daniel ne fournira aucun article individuel qui coûte plus de 500¥, et il limite le coût total de l'équipement supplémentaire à 5 000 ¥. Daniel grogne à propos de chaque demande supplémentaire comme si l'argent sortait de sa propre poche, mais il y donne suite. Les runners trouvent tout ce que Daniel leur promet lorsqu'ils récupèrent le véhicule de leur choix. Les caractéristiques pour chaque véhicule apparaissent dans la rencontre dans laquelle ils seraient utilisés.



CHASSE EN MER

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Cette rencontre porte sur les besoins de transport de l'équipe. Selon la destination des runners. Daniel Kapaa prend l'une des dispositions suivantes.

Vous vous dirigez vers le port de plaisance de l'hôtel, plongé dans l'obscurité d'une nuit sans lune, une nuit parfaite pour l'espionnage. L'Otter ressemble à une embarcation de plaisance inoffensive, mais vous savez que ce n'est pas le cas. D'autres pourraient ne pas voir les mitrailleuses à tourelle escamotables montées sur le point d'emport du bateau, mais vous, oui. Le bon vieux Danny a transformé l'Otter en canonnier.

Vous téléchargez les coordonnées que vous avez obtenues de 2M dans l'ordinateur de navigation de l'Otter, démarrez le bateau et vous vous dirigez vers le sombre océan. Prochain arrêt, l'île de Makai.

Profitant de la marée montante, vous coupez vos moteurs pour plus de discrétion à l'approche de l'île. Vous glissez silencieusement dans les eaux noires comme un requin chasseur. Soudain, une lumière lointaine traverse l'obscurité, juste au large de la côte de l'île. Le bruit de vrombissement du moteur d'un autre bateau se rapproche de plus en plus, jusqu'à ce que l'autre bateau soit suffisamment silencieux. Une lumière en forme de cône balaye les eaux à proximité de votre bateau. Vous avez éteint vos propres lumières au premier signe de la compagnie ; tandis que l'autre bateau balaye la mer avec ses projecteurs, vous ne bougez plus et vous vous allongez au fond du bateau pendant ce qui semble être une éternité. Finalement, la lumière s'éloigne et le bruit du moteur s'estompe. En regardant la lumière s'éloigner, vous remarquez que l'eau semble s'agiter derrière l'autre navire, comme si quelque chose de gros suivait la lumière sous les vagues.

Prudemment, vous guidez votre bateau dans une petite crique. Le silence semble étrange; vous jureriez que vous n'êtes pas seul. Vous hésitez à débarquer...

Si un runner explore l'île en astrale, lisez ce qui suit :

L'île s'étend sous vos pieds, sa magie emplie de vie, dansant devant votre vue astrale comme des milliers de petites flammes. Les plantes, les arbres et les animaux scintillent tous brillamment dans l'espace astral. Vous recherchez une tache sombre dans le paysage astral, signe le plus probable de béton et d'acier, et vous vous dirigez rapidement vers l'endroit sans vie.

Soudain, trois formes jaillissent des arbres et se précipitent vers vous. Vous les reconnaissiez comme étant des esprits veilleurs, les plus grands que vous ayez jamais vus. Chacun ressemble à un tigre de taille normale et arbore des crocs mesurant toute la longueur de votre avant-bras. On dirait que vous avez des ennuis...

ATMOSPHERE

Utilisez le silence et l'obscurité pour accentuer la tension des mouvements silencieux et discrets. Laissez les joueurs croire que ce sera une autre mission d'espionnage, tout comme dans 2M or Not 2M (p 23). Plus tard dans la rencontre, faites monter l'adrénaline de la poursuite en bateau. Convainquez les runners qu'ils ne peuvent pas s'en sortir cette fois, faisant passer l'apparition du kraken comme un soulagement.

L'ENVERS DU DECOR

Les runners arrivent sur l'île de Makai préparés pour de l'infiltration furtive habituelle et peut-être pour du vol de données, mais les événements interviennent avant qu'ils ne mettent le pied sur la plage.

Donnez aux runners le temps d'élaborer un plan pour se rendre au laboratoire et le fouiller, mais lisez-leur la scène suivante avant qu'ils ne puissent la mettre en œuvre. Notez que tous les dialogues en italique sont parlés en japonais. Si au moins un des personnages joueurs parle japonais et comprend donc ce qui est dit, lisez le dialogue à haute voix. Sinon, indiquez simplement qui parle et résumez le contenu émotionnel de ses paroles afin que les runners aient une idée de ce qui se passe.

Plus près que vous ne le souhaiteriez, vous entendez du bruit. Dans une petite clairière devant vous, faiblement éclairée par la lumière des étoiles, vous apercevez quatre hommes, trois en tenue paramilitaire et un en camouflage de jungle. Vous ne pouvez voir aucune marque d'identification sur leur tenue, mais vous reconnaissiez certainement, les silhouettes sombres de leurs AK-97. Heureusement, ils semblent chercher dans la région autre chose que vous et ils ne semblent pas se soucier d'attirer l'attention.

L'homme en costume de jungle allume une cigarette. L'éclat du craquement de l'allumette éclaire brièvement ses traits asiatiques. Alors qu'il éteint l'allumette, un de ses compagnons s'avance.

« *Comme c'est approprié* », dit le deuxième homme. Il tient son fusil d'assaut à ses côtés, mais le placement de son bras dans la sangle vous dit qu'il est prêt à utiliser l'arme.

L'homme à la cigarette se tourne vers lui. « *Pardon?* »

« *J'allais justement te demander si tu voulais une dernière cigarette.* » La voix du tireur est claire et uniforme. Lentement, il lève le canon du fusil d'assaut.

L'homme à la cigarette se raidit, fixant le pistolet qui s'élevait. Il recule d'un demi-pas en balbutiant : « *Je ne... je...* »

« *Peu importe.* » dit le tireur. « *Tu as perdu la confiance de la corpo.* » Il porte le fusil à son épaule et vise. « *Et tu sais ce que ça veut dire.* »

L'homme aux cigarettes cherche sauvagement à s'échapper alors que le faisceau cramoisi du viseur laser du fusil d'assaut marque la destination de la balle qui lui arrachera la poitrine.

L'homme à la cigarette est Robbie "Kinu" Kurosawa, le chef de l'équipe d'assaut MCT qui a fait une descente dans le laboratoire 2M. Il travaille également sous couverture pour l'ALOHA et a donné les prototypes de l'AFD et les disquettes de données volées à Naheka (voir Synopsis, p 8). Depuis cette opération, Kinu a pris ses distances avec la débâcle de l'AFD, espérant conserver sa position au MCT en tentant de se faire oublier.

Ses ordres de diriger l'équipe pour fouiller l'île de Makai à la recherche de preuves de l'attaque du kraken qui, selon Kinu, avait détruit l'équipe d'assaut l'a secoué. Il a été encore plus choqué lorsqu'il a essayé de contacter Naheka et a découvert qu'ALOHA avait changé son protocole de communication. Kinu soupçonne que les dirigeants terroristes ont pris conscience de sa fonction d'agent double et l'ont considéré comme irrécupérable. Cependant, il ne se doutait pas que ses maîtres corporatistes voulaient aussi lui régler son compte.

AU SECOUR DE KINU

Se méfiant de l'histoire du kraken de Kinu, MCT a décidé de ne pas prendre de risque et de se débarrasser de lui lors de la recherche sur l'île de Makai. Les trois soldats du MCT avec Kinu, tous japonais, ont l'ordre de le tuer et de jeter son corps dans la même crique dans laquelle les shadowrunners viennent de piloter leur bateau. Espérons que les runners interviendront et sauveront Kinu. Sinon, voir Antivirus, p 34 de cette scène. Pour les caractéristiques de Kinu, voir Ombres Portées, p 57. Notez qu'aucun des soldats du MCT ne porte quoi que ce soit pour communiquer avec la mégacorporation.

Soldats de MCT (3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	5	5	3	3	4	4	-	4(6)	-

Initiative : 6 + 2D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Cyberware : Réflexes câblées

Compétences : Combat armé 3, Étiquette (Corporation) 4, Armes à feu 5, Combat à mains nues 3

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (Chargeur), SA/TR/TA, 8M, avec 1 chargeur supplémentaire. Visé laser, Lunette de visé thermographique]

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Si le reste des troupes de MCT qui fouillent l'île de Makai et ses eaux entendent autre chose que la seule rafale de tirs automatiques prévue pour tuer Kinu, l'enfer se déchaîne. Au moment où ils tirent, comme par enchantement, les runners entendent les bruits de plusieurs personnes qui courrent vers eux à travers la jungle. Si les runners veulent rester et combattre l'équipe d'assaut de Mitsuhamma, laissez-les faire. Kinu se dirige immédiatement vers la crique au pas de course, avec l'intention de nager vers les bateaux MCT amarrés dans la crique à côté de celle-ci. À la discrétion du maître de jeu, Kinu trouve le bateau des runners en premier.

Équipe d'assaut de Mitsuhamma (10)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	4(6)	2	4	4	6	-	4(8)	5/3

Initiative : 8 + 3D6

Menace/Indice professionnelle : 5/4

Cyberware : Substitut musculaire 2, Réflexes câblées 1

Compétences : Combat armé 3, Athlétisme 4, Étiquette (Corporation) 4, Armes à feu 5, Combat à mains nues 4

Équipement : Ares FN-HAR [Fusil d'assaut, 38 (Chargeur), SA/TR/TA, 8M, avec 2 chargeurs supplémentaires, Visé laser, Système pneumatique (anti-recul) 2, Lunette de visé thermographique], Veste pare-balles (5/3)

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTCURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

En plus de l'équipe d'assaut et des trois hommes chargés de tuer Kinu, l'équipe de recherche de MCT comprend un mage de combat et quatre bateaux Swordsman avec un pilote et quatre hommes d'équipage chacun. Le mage contrôle trois esprits veilleurs, mais reste initialement en dehors du combat. Si les runners semblent gagner, le mage de combat attaque avec la deuxième vague de soldats de MCT.

Mage de combat

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	2	3	6	4	6	6	5	-

Initiative : 5 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Escalade 4, Conjuration 5, Armes à feu 4, Théorie magique 5, Sorcellerie 5

Sorts : Analyse de la magie 3, Chaos 5, Soins 4, Barrière mana 5, Boule de mana 4, Dard de Force 4

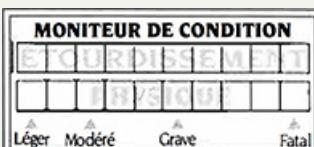


Esprits veilleurs (3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Dégâts
5	5	5	5	5	5	5	(5)	5	5M

Initiative : 25 + 1D6

Indice de menace : 5



Les runners ne devraient pas gagner ce combat, et le meneur de jeu devra peut-être ajuster l'opposition en conséquence pour faire comprendre ça aux runners. Kinu recommande fortement un retrait tactique de l'île avant que les équipes des Swordsman ne bouclent la crique. Si les runners posent des questions sur le laboratoire 2M, Kinu leur dit que la société l'a abandonné, ne laissant rien derrière elle. L'île n'apporte rien aux runners, sauf la mort aux mains des commandos professionnels de MCT. Kinu se fera un plaisir d'aider les runners à s'échapper, en leur indiquant exactement combien de Swordsman de MCT ont été envoyés et de quelle direction ils peuvent venir.

CHASSE EN MER

Dès que le reste du personnel du MCT se rend compte qu'un facteur inattendu a compromis le plan, ils commencent à se rapprocher de la dernière position connue de Kinu ou de la source du bruit de combat. Si les runners retournent à leur bateau assez rapidement, ou s'ils ne le quittent jamais, ils ont à s'inquiéter de la poursuite par les Swordsman de MCT qui attendent dans les eaux près de l'île. La vitesse maximale des bateaux de MCT signifie que les Swordsman rattraperont l'Otter des runners. Si les runners le laissent faire, Kinu s'occupera des canons arrière de l'Otter.



Heureusement pour les runners, un seul Swordsman se trouve suffisamment près pour intercepter initialement l'Otter en fuite. Ce premier bateau se trouve à 100 mètres du bateau des runners. Trois autres Swordsman s'approchent rapidement à environ 600 mètres de distance.

Le meneur de jeu exécutera cette course poursuite en utilisant les règles standard de combat de véhicules (pp 105-109, SRII). Pour éviter les dangers créés par l'obscurité et la proximité des bateaux avec une île qui pourrait bien être entourée de récifs peu profonds, traitez le terrain comme terrain limité, en ajoutant un modificateur de +2 à tous les seuils de jet de dés.

À moins qu'ils n'échouent, les runners devraient pouvoir neutraliser le premier Swordsman qui les poursuit, ou au moins le forcer à interrompre sa poursuite jusqu'à l'arrivée des renforts.

Samuvani-Criscraft Otter

Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Signature	Autopilote
2*	22/67*	2	0	4*	3*

Places assises : 2 sièges baquets + 4 banquettes rabattables

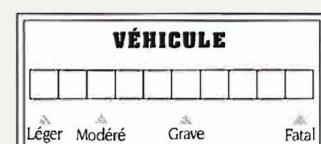
Cargaison : 10 CF stockage + 30 CF cargo

Économie/Carburant : supposez que les runners ont beaucoup de carburant.

Armes : Tourelle escamotable avec mitrailleuse moyenne [40 (Chargeur). TA. 93, avec 2 chargeurs supplémentaires, Lunette de visé thermographique]**

*Les caractéristiques incluent le moteur haute performance du Otter.

** Compensation de recul de la moitié (arrondi au supérieur). Faire sortir la tourelle nécessite une action complexe.



L'arc de tir central du canon fait face directement derrière le bateau et pivote de 30 degrés de chaque côté. Le meneur de jeu détermine si une cible se trouve ou non dans l'arc de tir possible du canon.

MCT Zemlya-Poltava Swordsman (4)

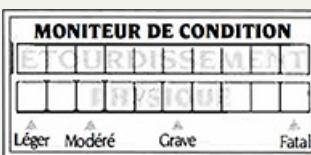
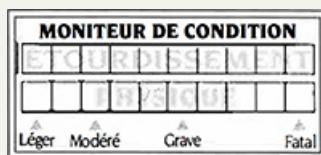
Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Signature	Autopilote
5	30/90	3	0	3	2

Places assises : 2 sièges baquets + 6 banquettes rabattables

Cargaison : 10 CF stockage + 30 CF cargo

Économie/Carburant : Supposons que chaque embarcation a suffisamment de carburant.

Équipement : Moteurs hors-bord EuroNav "Poseidon", Connexion Datajack (ajoute +2 à la réaction du pilote)



Pilote du Swordsman

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	3	2	4	3	6	-	4(6)	-

Initiative : 4 + 1D6 (6 + 1D6 en contrôlant le bateau)

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Bateau 5, Bateau (B/R) 4, Voiture 4, Étiquette (Corporation) 4, Combat à mains nues 3

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (Chargeur), SA/TR/TA, 8M, avec 1 chargeur supplémentaire, Lunette de visé thermographique]



Équipage du Swordsman (4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	5	5	3	3	4	4	-	4(6)	-

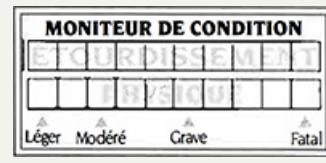
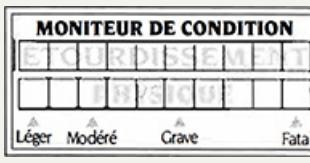
Initiative : 6 + 2D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Cyberware : Réflexes câblés 1

Compétences : Combat armé 3, Étiquette (Corporation) 4, Armes à feu 5, Combat à mains nues 3

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (Chargeur), SA/TR/TA, 8M, avec 1 chargeur supplémentaire, Lunette de visé thermographique]



SAUVÉ PAR LE KRAKEN

Heureusement pour les runners, un kraken vit vraiment dans les eaux hawaïennes, se nourrissant de mahi-mahi, de dauphins, de petites baleines et de plongeurs occasionnels trop confiants. Les lumières vives des Swordsman de MCT attirent son attention, tout comme les flashes de lumière et les explosions de tout combat entre les bateaux de MCT et l'Otter. Préfigurez l'approche du kraken en décrivant une houle d'eau menaçante comme mentionné dans DITES-LE-AVEC-DES-MOTS, p 30 de cette scène.

Espérons que les runners trouveront un moyen astucieux d'utiliser le kraken contre leurs poursuivants. Comme les lumières vives attirent la créature, les runners peuvent utiliser une fusée éclairante pour attirer la bête vers les Swordsman de MCT offensif. Ils peuvent également lancer un sort de confusion, un sort d'illusion, les pouvoirs d'un esprit de la nature ou toute autre action sournoise pour envoyer le kraken vers les bateaux de MCT. Donnez aux runners une chance d'élaborer un plan ; s'ils ne profitent pas de cette opportunité, demandez aux hommes de main de MCT de faire quelque chose de stupide, comme attaquer le kraken. Pour une description complète du kraken, voir p 227, SRII.

Kraken

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Dégâts
12/3	5x3	20	-	3	6	(6)	-	7	12D+2Allonge

Pouvoirs : Pestilence





En ce qui concerne les runners, l'attaque du kraken n'a d'importance que parce qu'elle donne aux troupes du MCT plus de soucis que de capturer un Otter en fuite. Pour cette raison, le meneur de jeu ne doit pas jouer le combat entre les hommes de main de MCT et la créature. Supposons que le kraken élimine un ou deux Swordsman et laisse les autres s'échapper. Les survivants parlent du kraken à la direction de MCT, et les corporatistes se demandent si Kinu ne leur a pas dit la vérité après tout. Maintenant incertain de ce qui s'est vraiment passé dans le raid de 2M, MCT n'interfère pas avec les runners pour le reste de cette aventure.

UNE DISCUSSION AVEC KINU

Kinu veut vraiment se rendre à Honolulu, quitter les îles et commencer une nouvelle vie loin de MCT et d'ALOHA. Ignorant le lien des runners avec les événements entourant l'AFD, il leur offre 20 000¥ pour le ramener à Honolulu immédiatement. Si les runners sont honnêtes avec lui ou encore s'ils font allusion d'être en liens avec MFI, 2M, et l'AFD, Kinu leur fait confiance et dévoile toutes les informations sur l'ALOHA présentées dans Contact (p 51). Si les runners posent spécifiquement des questions sur le lien de Kinu avec leur run, il revient sur son rôle dans l'arnaque de l'AFD. Paraphrasez les informations données sur le raid dans le Synopsis de l'intrigue, p 8. Kinu en sait peu sur Naheka. Il croit que le chef est un mage puissant, mais n'a aucune idée que Naheka est un serpent à plumes.

Bien que Kinu n'ait jamais été à l'intérieur du siège d'ALOHA, il sait qu'il se trouve dans le canyon de Waimea. Il ne peut cependant pas fournir de coordonnées spécifiques à son emplacement ou dessiner une carte décente de l'endroit. Il ne montre aucun enthousiasme à emmener les runners au QG d'ALOHA, où d'anciens camarades pourraient le voir, mais il envisage de le faire en échange de 200 000¥ lui permettant de commencer une nouvelle vie. Si les runners négocient ce prix, utilisez les règles de négociation standard pour régler les frais. Si l'équipe convainc Kinu de les rejoindre lors de leur voyage à Waimea Canyon, Daniel Kapaa se méfie de lui au début, mais finit par accepter son histoire et lui fournit un fusil d'assaut AK-97 [38 (clip), SA/TR/TA, SM, avec 1 chargeur supplémentaire] et un couteau [7L]. Rendez-vous à Kapaa Tours sans limites p 29.

ANTIVIRUS

Si les runners décident d'essayer d'échapper aux Swordsman et/ou au kraken pour retourner sur l'île de Makai, Kinu fait tout ce qui est en son pouvoir pour les dissuader, leur rappelant à plusieurs reprises qu'une équipe d'assaut corporatiste en colère les attend sur le rivage. S'ils ignorent ses conseils, il s'assoit et ne fait rien, refusant d'aider l'équipe à se suicider. La seule chose qui l'empêche de plonger par-dessus bord pour sauver sa propre peau est la présence d'un kraken affamé.

Si les runners échouent pour sauver Kinu, le tuent d'une manière ou d'une autre ou ne parviennent pas à conclure un accord avec lui, leur prochaine étape dépend du fait qu'ils connaissent déjà l'emplacement du siège d'ALOHA. Si c'est le cas, allez à Kapaa Tours sans limites, p 29. Sinon, allez à La revanche d'ALOHAS, p 35.

LA REVANCHE D'ALOHAS

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous conduisez dans la rue, vous disant que c'est le bon moment pour retourner à l'hôtel et faire un petit somme. Peut-être qu'un peu de repos vous aidera à savoir quoi faire ensuite. L'effraction de 2M a révélé des pistes de choix et vous a donné un tout nouvel ennemi à craindre. Évidemment si ces enflures de l'ALOHA peuvent vous trouver. Ces contre-temps mettent vraiment un frein à votre run. Les hommes de 2M seront probablement si paranos qu'ils dormiront tous au bureau pendant au moins un mois. Pourtant, s'impatienter au paradis vaut mieux que de s'impatienter à Seattle. Après une bonne nuit de sommeil, vous penserez forcément à quelque chose.

Dans votre rétroviseur, vous apercevez une Honda-GM 3220 ZX noire qui file à toute allure. Après une brusque accélération turbo-assisté, Il se met à votre niveau et un ork en chemise tropicale avec un sourire affreux se penche par la fenêtre passager. « Aloha d'ALOHA ! » (Language d'Hawaï : Bien le bonjour d'ALOHA) crie-t-il. « E make loa, haole ! » (Language d'Hawaï : Crevez les blanc !) Soudain, le canon d'une mitrailleuse apparaît dans la main de l'ork...

ATMOSPHERE

Vous vous souvenez de toutes ces poursuites en voiture palpitantes dans les films ? Faites de cette rencontre l'une d'entre elles. Décrivez le camion venant en sens inverse qui s'abat sur la voiture en fuite (ou poursuivante), le crissement du caoutchouc sur le trottoir, l'embardée frénétique pour éviter une femme poussant une poussette de l'autre côté de la rue, et ainsi de suite.

L'ENVERS DU DECOR

Le meneur de jeu ne devrait organiser cette rencontre que si les runners n'ont pas réussi à trouver l'emplacement du QG d'ALOHA dans Chasse en mer p 30). Les informations lors de cette rencontre tombent littéralement à leurs pieds (ouvre grand tes oreilles, shadowrunner, voici un indice !) et donc le meneur de jeu ne devrait l'utiliser qu'en dernier recours.

En plus de l'ork Toshi, la Honda contient trois autres membres d'ALOHA qui veulent se venger du fiasco à 2M. ALOHA a retracé l'équipe jusqu'au Honolulu Hilton et a obtenu le numéro d'immatriculation sur leur voiture de location. Bien que l'équipe de choc de la Honda ne puisse pas être sûre que les personnages joueurs soient des shadowrunners, ils savent que les runners sont plus que des gestionnaires de fonds d'investissement en vacances.

Pendant la poursuite en voiture, donnez une passe gratuite à Toshi, puis réalisez le reste de l'action selon les règles standard de véhicules et de combats au corps à corps. Les membres d'ALOHA recherchent une mise à mort rapide, alternant entre des tirs rapides de leurs fusils et percutant la voiture des runners. Trois membres de l'équipe de choc sont armés avec des Uzis. Le chauffeur, Cameron, possède un pistolet Colt qu'il n'utilise pas.



Si les runners utilisent la Yamaha Rapiers que Daniel leur a fournie (Hawaiian Paradise, p 18), le maître de jeu devra peut-être adapter DITES-LE-AVEC-DES-MOTS en conséquence. Les runners doivent déjoués cette tentative d'assassinat. En supposant qu'ils survivent pour inspecter la Honda et ses occupants (décédés), ils trouvent une puce de données intitulée "Assurance" qui est tombée de la poche du conducteur. Donnez aux runners le temps de cacher la puce avant que la voiture de police inévitable n'arrive sur les lieux. Initialement méfiants à l'égard des personnages, les officiers de la HNPF les interrogent, mais oublient pratiquement que les runners existent une fois qu'ils découvrent que les victimes de l'accident sont des agents d'ALOHA. Tous les hommes de main d'ALOHA se trouvent au sommet du 11e rang des plus recherchés de la HNPF (runners chanceux !). Si les runners font passer leur implication dans la fusillade d'une manière vaguement crédible (« Je ne les ai jamais vus avant, officier. Ils ont tiré en premier! »), les flics laissent les runners tranquilles et embarquent les hommes de main d'ALOHA.

Si les runners font preuve de sagesse ou tirent sur les flics, ils méritent toutes les foudres que le maître de jeu choisit de leur infliger.

Toshi

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
8	4	6	2	2	3	3	-	6	2/1

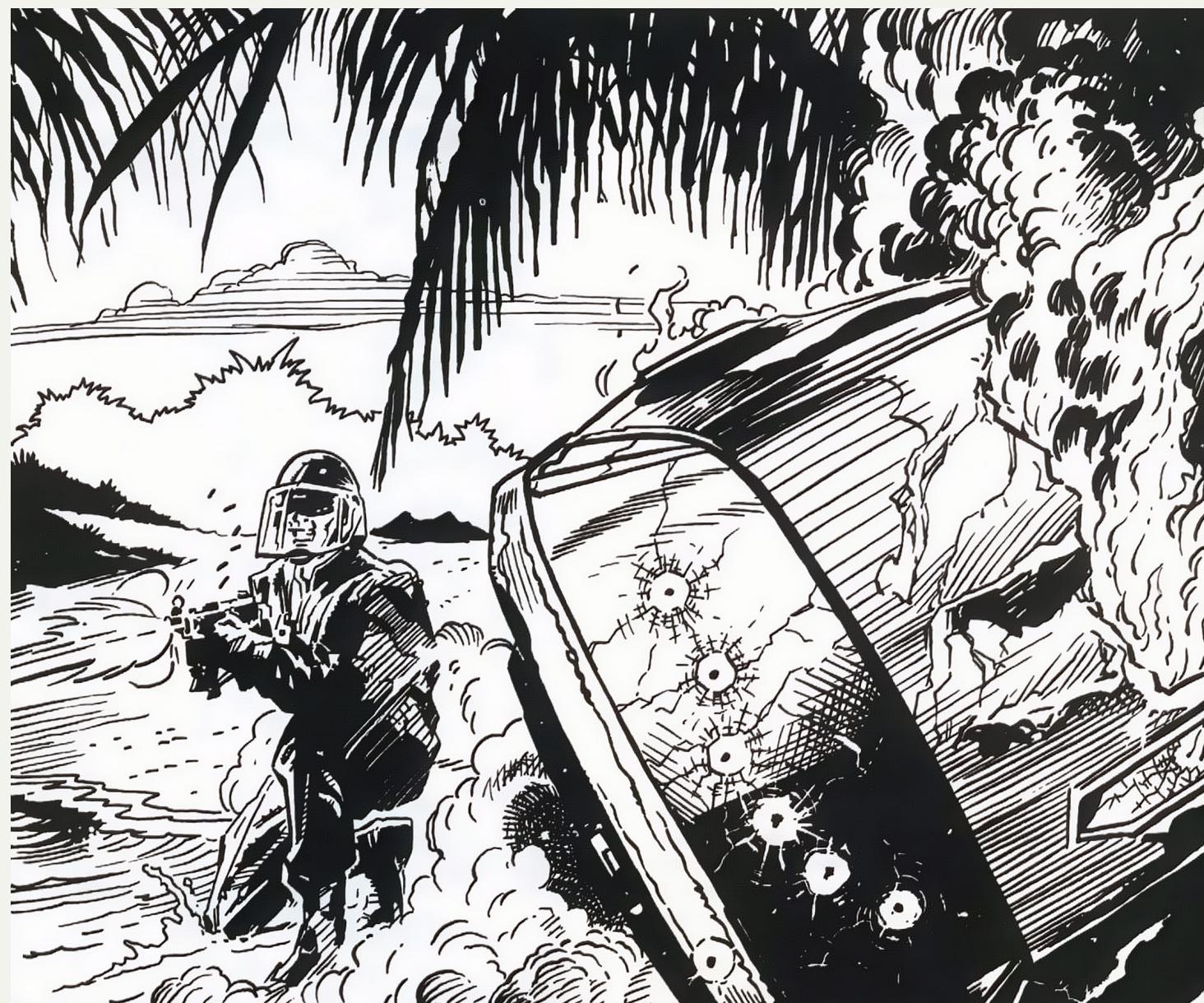
Initiative: 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 4/3

Compétences : Étiquette (rue) 4, Armes à feu 5, Combat à mains nues 2

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Uzi III [Mitrailleuse, 30 (Chargeur), BF, 6M, avec 2 chargeurs supplémentaires]

MONITEUR DE CONDITION



Cameron

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	3	3	5	3	4	-	4	-

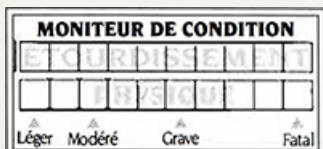
Initiative : 4 + 1 D6 (6 + 2D6 en plongé)

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Voiture 4, Voiture (B/R) 5, Ordinateur 3, Électronique 4, Armes à feu 3

Cyberware : Interface de rigging de véhicule : 1

Équipement : Colt American L36 avec holster dissimulable [Pistolet léger, 11 (Chargeur), SA, 6L]



Membres ALOHA (2)

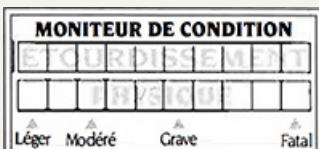
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	3	3	3	3	-	3	-

Initiative : 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Combat armé 3, Étiquette (La rue) 3, Armes à feu 4, Combat à mains nues 3

Équipement : Couteau [4L], Uzi III [Mitraillette, 30 (Chargeur), TR, 6M, avec 2 chargeurs supplémentaires]



Honda-GM 3220 ZX Turbo

Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Signature	Autopilote
4	50/150	2	0	1	2

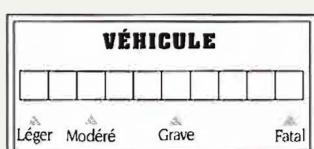
Sièges : Sièges baquets jumeaux avant/arrière

Accès : 2 standard/open top + hayon arrière

Économie : 45 km par litre

Carburant : IC/30 litres

Rangement : Coffre 4 CF



Ford Américain

Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Signature	Autopilote
4	35/105	2	0	2	2

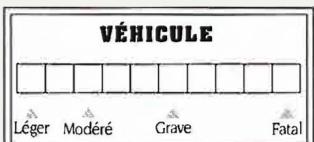
Sièges : Sièges baquets avant/arrière jumelés

Accès : 2 standards

Économie : 50 km par litre

Carburant : IC/30 litres

Rangement : Coffre 5 CF



Rapière Yamaha (2)

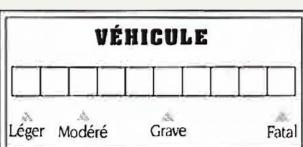
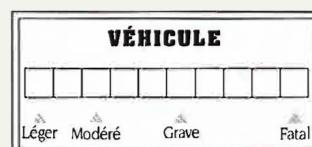
Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Signature	Autopilote
3	65/195	1	0	1	1

Places assises : 1

Accès : 1 CF sous le siège

Économie : 120 km par litre

Carburant : IC/ 10 litres





INSPECTION DE LA PUCE DE DONNÉES

Ne contenant que trois fichiers, la puce de Cameron contient néanmoins des informations sensibles concernant les activités d'ALOHA ainsi que l'emplacement de son QG dans le canyon de Waimea. Paranoïaque excessif, Cameron a récemment créé la puce à utiliser comme outil de négociation s'il voulait quitter ALOHA. N'ayant pas eu le temps de terminer son travail, les informations sur le siège d'ALOHA sont incomplètes. Le fichier "Canyon" contient une carte approximative du canyon de Waimea, montrant l'entrée du siège d'ALOHA. Le dossier "Assurance vie" est l'agenda de cameron, et contient une description de l'implication d'ALOHA dans le projet de l'AFD. Des extraits de ce fichier apparaissent ci-dessous. Le fichier « Blitzkrieg » semble d'abord être une collection d'informations d'un fan sur le groupe de synthrock européen à succès Blitzkrieg, mais il s'agit en fait d'un plan en cours pour kidnapper le groupe lorsque leur tournée mondiale passe par Honolulu. Bien que ce complot n'ait rien à voir avec Paradis Perdu, il s'agit de données de valeur.

Les fichiers sont protégés par l'équivalent d'un circuit intégré de brouillage indice 6 et peuvent être lues en insérant la puce dans un cyberdeck.

Les entrées du journal de Cameron

Cameron est un sociopathe en plus d'être paranoïaque, et son journal ouvre aux runners une visite guidée désagréable à travers son esprit tordu. Au milieu des divagations sur la mort, la destruction et le destin, les runners peuvent trouver les deux entrées clés suivantes :

>>>>[21:32:47/1-14-54 : Nouvelle affectation, quelque chose qui s'appelle un AFD. Signifie dispositif anti-flatlining. La corporation de Seattle Mary Falls Inc. travaille sur le projet avec Molokai Microtronics (2M). Molokai vendu à Mitsuhamma. MCT prévoit de frapper les bureaux et les laboratoires de 2M, les geeks et les scientifiques, leur piquer les prototypes et les informations. Nous serions même prêt d'arracher la merde de Mitsuhamma. J'aimerais pouvoir y aller ; arroser le bureau corporatiste bercé par le doux bruit des balles qui fusent. Les blouses blanches et les corpboys méritent ce qu'ils leurs arrivent, de ces enfoirées de riches haole.)<<<<

>>>>[23:35:54/1-18-54 : Quelques mots de nos gars à 2M.

Koyashi a mis les choses en ordre. Rien pour MCT là-bas, sauf le personnel. L'une de nos escouades est sur l'attaque du labo 2M. Pas moi. Le boss me tient à l'écart de tout.)<<<<

Après avoir examiné les informations sur la puce de cameron, les runners voudront probablement se rendre directement au QG d'ALOHA. Pour organiser le transport, rendez-vous à Kapaa Tours sans limites, p 29, puis Pour kua mua, p 39.

ANTIVIRUS

Si les runners ne parviennent pas à trouver et/ou à emporter avec eux la puce de données de cameron, leur prochaine étape dépend de ce qu'ils savent déjà. A moins qu'ils ne puissent découvrir l'emplacement du quartier général du canyon de Waimea d'ALOHA de Kinu Kurosawa (voir Contact, p 51), ils n'ont aucune chance. Cependant ils n'ont plus à craindre pour leurs vies : ALOHA ne gaspillera plus de main-d'œuvre pour se venger. Après environ une semaine, Daniel leur dit qu'ils ont été licenciés et doivent quitter leur hôtel. Allez à Ramasser les morceaux, p 50.

POUR KUA MUA

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Daniel vous attend dans votre suite d'hôtel. « Votre avion est arrivé », dit-il avec un sourire. Il vous accompagne jusqu'à l'héliport sur le toit de l'hôtel, où le Hughes Airstar est tapit comme un vaste oiseau noir.

Daniel annonce qu'il a été chargé de se joindre à vous. « Complètement fou. Je sais, mais je ne pouvais pas refuser l'argent qu'ils m'ont proposé. Je ne vais pas dans le QG d'ALOHA, cependant, bruddah (Langue d'Hawaï : Mes amis). Je suis juste là pour m'occuper de l'hélicoptère. »

Votre rigueur se connecte sur les commandes et l'hélicoptère décolle. Au-dessous de vous, les gratte-ciel du centre-ville d'Honolulu rétrécissent lentement à mesure que vous montez dans le ciel lumineux d'Hawaï. Les terres disparaissent derrière vous, laissant place au calme, à l'océan bleu.

Très vite, votre Airstar plane au-dessus de l'île de Kauai. Partout où vous regardez, vous voyez d'innombrables nuances de vert. De votre vue d'oiseaux, l'île ressemble à un cercle verdoyant centré sur une saillie de montagnes sombres. Vous déglutissez pour humidifier votre gorge soudainement sèche alors que l'Airstar commence à descendre au-delà du sommet du mont Waialeale et dans le canyon de Waimea.

Le spectacle de forêts vertes et brillantes et de roches patinées rouge-orange vous coupe le souffle alors que vous plongez de plus en plus profondément dans le canyon. L'hélicoptère s'approche de l'affleurement rocheux qui cache l'entrée du siège d'ALOHA. En regardant le rocher devenir de plus en plus gros, vous ressentez un calme anormal, mais le percevez comme le calme avant la tempête. Au moment où vous pensez à ça, le calme s'envole.

Vos muscles se contractent quand vous réalisez le danger de ce que vous vous apprêtez à faire : plonger au cœur d'une organisation terroriste dirigée par un puissant mage et lui voler quelque chose qu'ils se sont donné tant de mal à obtenir. Avant même de vous demander, « Pourquoi moi ? », la réponse résonne dans votre esprit. « Pense à l'argent, mon grand. »

ATMOSPHERE

Insistez sur le fait que les runners se dirigent vers un territoire inconnu et courrent un danger incroyable. À tout moment, quelqu'un peut les remarquer et les abattre. Rappelez aux joueurs qu'après un risque énorme vient un énorme gain, l'argent que rêve chaque runner. Exécutez la rencontre aussi directement que possible et laissez l'histoire se dérouler.

L'ENVERS DU DECOR

Inutile de dire que les runners ont besoin d'un moyen de dissimuler la vue et le bruit avant d'approcher l'Airstar aux sentinelles vigilantes d'ALOHA.

Les runners peuvent tenter d'utiliser un sort de Maquillage de véhicule ; si personne dans l'équipe ne peut le lancer. Daniel le fait, refusant tout commentaire sur ses capacités magiques, il la considère comme un truc du métier.

L'entrée du QG d'ALOHA est cachée derrière un petit affleurement rocheux dans la paroi du canyon. Une petite plate-forme d'atterrissement se trouve à 50 mètres de l'entrée et est assez grande pour accueillir n'importe quel hélicoptère de toute taille, y compris un Hughes Stallion. Comme procédure standard, les terroristes dissimulent la piste avec un filet de camouflage et ainsi le repérage nécessite un test de Perception (3) réussi, en utilisant les modificateur approprié pour un objet partiellement caché (p 185, SRII). Les hélicoptères d'ALOHA émettent un signal de transpondeur pour déclencher des balises entourant la piste d'atterrissement pour contrer le camouflage, mais l'équipe ne dispose pas du code de transpondeur approprié.

Une fois que le pilote a repéré l'aire d'atterrissement, il doit effectuer un test de véhicule volant contre un seuil égal à la maniabilité de l'hélicoptère, en ajoutant un modificateur de +3 au seuil reflétant les vents imprévisibles de la zone et la proximité de l'hélicoptère avec la paroi rocheuse. Un pilote d'ALOHA ne souffre pas d'un tel modificateur, bien sûr, ayant pratiqué cette manœuvre des centaines de fois. Si le test est réussi, le pilote fait atterrir l'hélicoptère en toute sécurité. Si le test échoue, l'Airstar s'écrase comme s'il se déplaçait de 100 mètres par tour de combat.

Hughes Aerospace Airstar 2050

Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Signature	Autopilote
-------------	---------	-----------	----------	-----------	------------

4	190/260	4	2	3	4
---	---------	---	---	---	---

Places assises : Double + 9 sièges baquets

Accès : 2 + 2 standard + 1 double

Économie : Supposez que les runners ont assez de carburant.

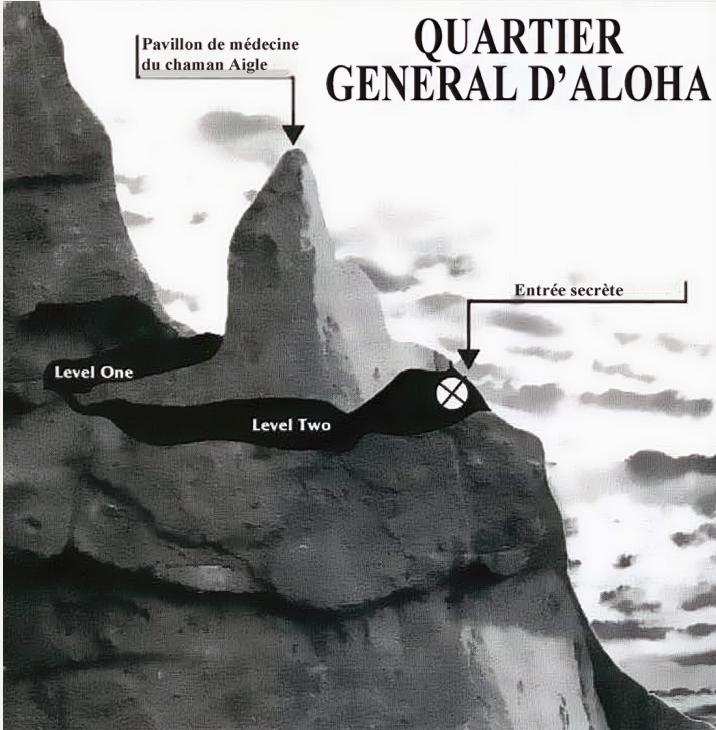
Cargaison : Stockage de 10 CF

VÉHICULE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

La dissimulation magique nécessaire pour faire atterrir l'hélicoptère sans être détecté par la sécurité ordinaire court le risque d'alerter l'avant-garde de sécurité magique d'ALOHA, trois chamanes Oies dans leur pavillon de médecine (voir Sécurité du périmètre, ci-dessous). Pour cette raison, l'équipe peut préférer descendre en rappel depuis l'hélicoptère à quelques centaines de mètres en amont de l'entrée et se faufiler à travers les arbres. L'entrée de la base d'ALOHA se trouve à 300 mètres au-dessus du fond du canyon et à égale distance en dessous du bord de la vallée.

Malheureusement pour les runners, la pente est raide et dangereuse, obligeant chaque personnage à faire un test d'Escalade (4) tous les 50 mètres parcourus. Si ce test est infructueux, le runner glisse et dégringole la pente.

Un personnage qui tombe glisse sur environ 20 mètres chaque tour. Pour tenter d'arrêter la chute, le runner effectue un test d'Escalade (6) à chaque passe. Le runner arrête de tomber dès qu'il réussit un test d'Escalade (6). Calculez les dégâts comme (Distance tombée/10)M. En utilisant cette formule, une chute de 100 mètres inflige 10M de dégâts. (Vilaine chute, mon pote.) Pour remonter la pente sans aide, le runner qui est tombé doit effectuer deux Tests d'Escalade(4) tous les 10 mètres de montée. Si les deux tests échouent, le runner glisse et retombe.



SÉCURITÉ DU PÉRIMÈTRE

Au sommet de l'affleurement qui cache l'entrée du QG se dresse un pavillon de médecine camouflé, mis en place par les trois chamans Nene (Oie) d'ALOHA. Les trois chamans passent le plus clair de leur temps à méditer dans la loge. S'ils détectent des intrus, deux chamans attaquent sauvagement tandis que le troisième alerte le QG.

Un duo d'esprits veilleurs patrouille dans l'espace astral voisin. Si quelqu'un s'approche dans l'astral et attire l'attention des observateurs, les esprits alerte Naheka puis reviennent pour avertir les chamans.

Chamans Oie

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	2	4	4	5	6	6	3	-

Initiative : 3 + 1D6

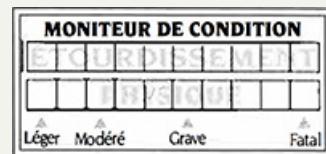
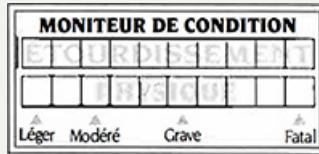
Menace/Indice professionnelle : 4/3

Compétences : Combat armé 3, Escalade 6, Conjuration 4, Théorie 3, Sorcellerie 4

Équipement : Couteau [3L], Loge Magique (indice 4)

Sorts : Boule de mana 5, Boule de Force 5, Sommeil 7

Les chamans Oie ont l'avantage de +3 dés pour la conjuration envers les esprits de la montagne, mais souffre d'un malus de +2 à tous les seuils pour les tests effectués lorsqu'ils ne se tiennent pas sur les terres des îles d'Hawaï. Pour plus de renseignement sur les chamans Oie, voir Nouveau totems p 77 de la section du livre Le royaume d'Hawaï.



Rentrer

L'entrée du QG n'est rien d'autre qu'un grand trou dans la paroi du canyon. D'un diamètre d'environ quatre mètres, le trou s'ouvre sur un passage qui descend vers la salle d'entrée en contrebas. Si le rigger de l'équipe veut accompagner ses compagnons de run à l'intérieur. Daniel propose de garder l'hélicoptère.

À L'INTÉRIEUR D'ALOHA

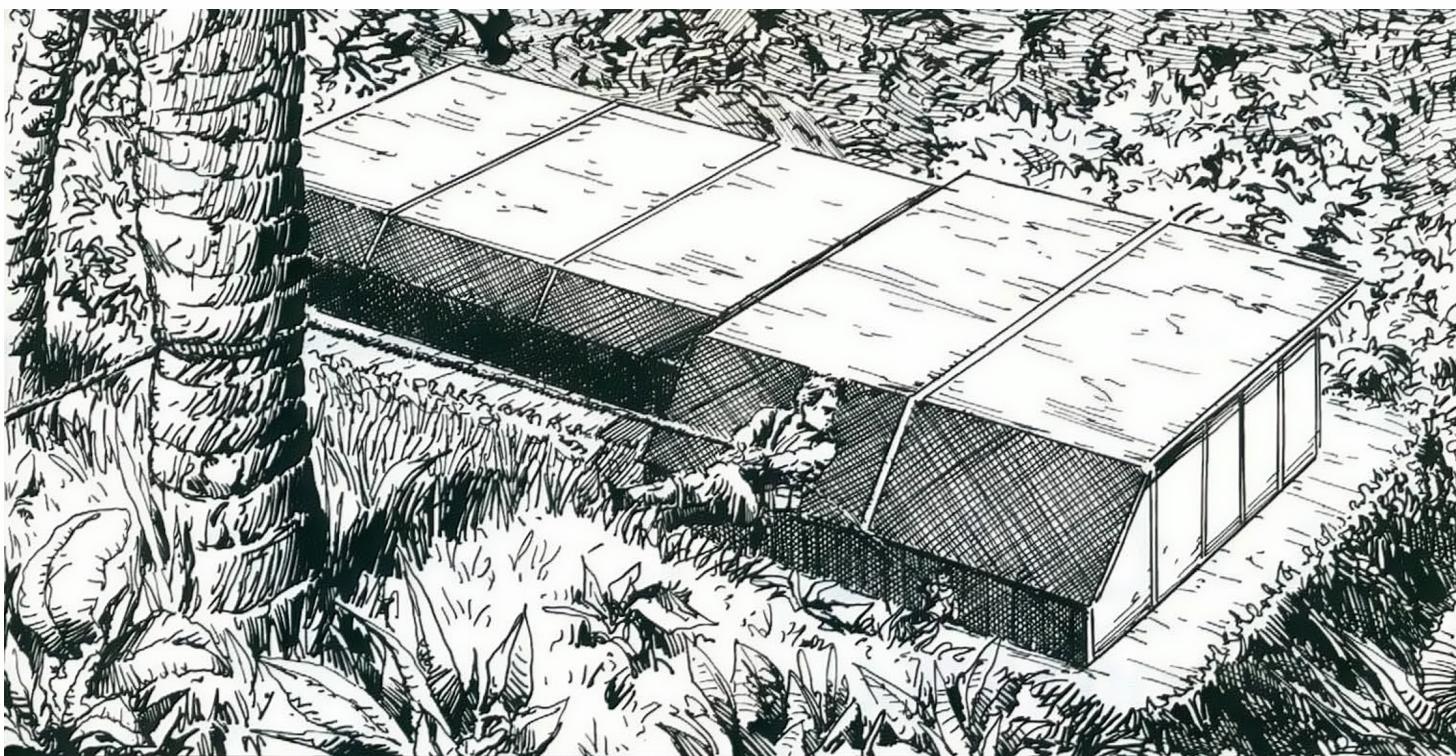
En supposant que les runners réussissent à se faufiler, ils doivent commencer à rechercher l'AFD afin de récupérer les prototypes et toute information sur le système pour leur employeur. Ils peuvent obtenir des informations à partir de deux sources, le piratage ou l'interrogatoire des membres d'ALOHA capturés. Inutile de dire que les deux approches risquent de tirer la sonnette d'alarme. Si et une fois alertés de la présence des runners, tous les agents de sécurité du QG se dirigent vers le dernier emplacement signalé des runners et les recherchent. Le meneur de jeu doit improviser des événements minute par minute en fonction de la situation, en gardant à l'esprit que tout le monde des deux côtés est prêt à faire face aux problèmes.

Piratage

La base d'ALOHA a un système informatique principal qui est connecté à la matrice, et le sous-système de projet de recherche autonome décrit dans la Zone de recherche spéciale (27) p 46. Le decker de l'équipe ne peut accéder au sous-système que depuis la Zone de recherche spéciale ou le Bureau de Naheka (voir Carte du niveau inférieur, p 48). Si les joueurs essaient de se connecter au système principal, reportez-vous à la carte du système principal d'ALOHA dans les cartes du système matriciel, p 60.

Interrogatoire

Si les runners capturent et interrogent les membres d'ALOHA, ils peuvent apprendre des informations considérables qui pourraient être difficiles à trouver d'une autre manière. Pour réaliser un interrogatoire, le runner effectue un test opposé d'Interrogation(Volonté). En même temps, le captif lance un nombre de dés égal à sa Volonté contre un nombre cible égal à la Compétence d'Interrogation du runner. Appliquez le modificateur approprié résultant du nombre de blessures infligées au captif, si nécessaire.



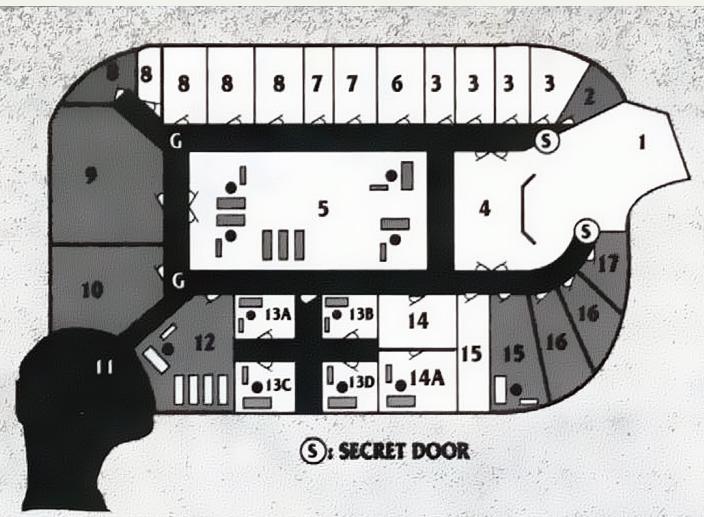
Consultez ensuite le tableau des catégories de connaissances ci-dessous pour déterminer ce que chaque captif raconte aux runners, en fonction du nombre de succès nets obtenus par le runner qui interroge. Bien que les jets de dés déterminent ce qu'un captif révélera, le maître de jeu et les joueurs doivent jouer le rôle de l'interrogatoire proprement dit. En général, les captifs ne révèlent leurs connaissances que lorsqu'on leur pose les bonnes questions.

Similaire à l'investigation, chaque nombre de succès nets obtenus permet au runner d'apprendre les informations disponibles des niveaux de succès inférieurs. S'il obtient 2 succès lors de l'interrogatoire d'un membre du personnel de ménage, par exemple, ce personnage divulgue également les informations disponibles pour obtenir 1 succès et aucun succès. Après avoir déterminé la catégorie de connaissances que chaque captif peut fournir, consultez le tableau Catégorie de connaissances pour les informations exactes dans chaque catégorie.

TABLEAU DES CONNAISSANCES

Captifs	Succès nets des captifs			
	0	1	2	3+
Cuisiniers/Personnel de nettoyage/				
Musiciens/Chamans Oie	A	B	C	D
Adeptes/chimistes/gardes orks	A	C	D	E
Audrey Wilkes/Merill Toyoda/				
Mages juniors	A	C	D	F
Peter Wong/Peter Chan	A	C	E	G
John Kalakaua	A	D	F	H
Mages seniors	A	D	F	I
Lili Kalakaua	A	E	G	J

Résultat des connaissances	Résultats
A	« Meurs, saloperie d'haole! »
B	Le captif décrit son travail pour ALOHA.
C	Le captif décrit l'emplacement et la fonction de chaque salle du QG, mais la description est limitée et peut-être fausse.
D	Le captif décrit de manière précise et complète le contenu des salles du QG.
E	Le captif décrit les dispositions générales de sécurité pour le complexe et révèle que Naheka est un puissant mage.
F	Le captif décrit des dispositions de sécurité spécifiques qui protègent les zones importantes.
G	Le captif indique que le personnel du projet AFD travaille dans la zone spéciale de recherche.
H	« Naheka conserve des sauvegardes des données et de prototypes quelque part. Je ne sais pas où, honnêtement. »
I	Le captif révèle que Naheka est un dragon serpent à plumes.
J	Le captif révèle l'emplacement exact des données de l'AFD de sauvegarde et des prototypes de recharge.



ALOHA

HEADQUARTERS

UPPER LEVEL

CARTE DE NIVEAU SUPÉRIEUR

Le siège d'ALOHA comprend un niveau supérieur et un niveau inférieur. Chacun est une grande grotte naturelle étayée par une construction artificielle. Tous les plafonds ont une hauteur de quatre mètres et la plupart des sols sont recouverts de moquette. Les murs extérieurs des grottes sont en pierre, mais la plupart des murs intérieurs sont faits de matériaux artificiels lourds et ont un indice de structure de 16. Les portes sont faites d'un matériau un peu plus léger et ont un indice de structure de 14.

Comme lors des rencontres précédentes, les descriptions données ci-dessous des zones sur la carte de niveau supérieur s'appliquent uniquement aux zones où l'équipe est susceptible d'aller. Sauf indication contraire dans une description, toutes les portes du complexe sont déverrouillées et toutes les pièces sont bien éclairées.

Gardes

Sur les cartes de niveau supérieur et inférieur, la lettre G indique l'emplacement d'un garde ork. Chacun de ces gardes est équipé d'un téléphone portable et contactera la sécurité dans la salle informatique au premier signe de problème.

Gardes orks (6)

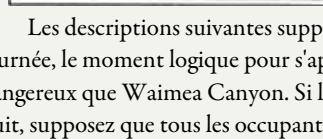
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7	4	6	2	2	3	6	-	3	2/1

Initiative : 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 4/3

Compétences : Combat armé 5, Escalade 4, Armes à feu 5, Combat à mains nues 3

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd. 15 (Chargeur), SA, 9M, avec 1 chargeur supplémentaire], Gilet pare-balles (2/1), Portable Wrist Phone, Épée [8M]



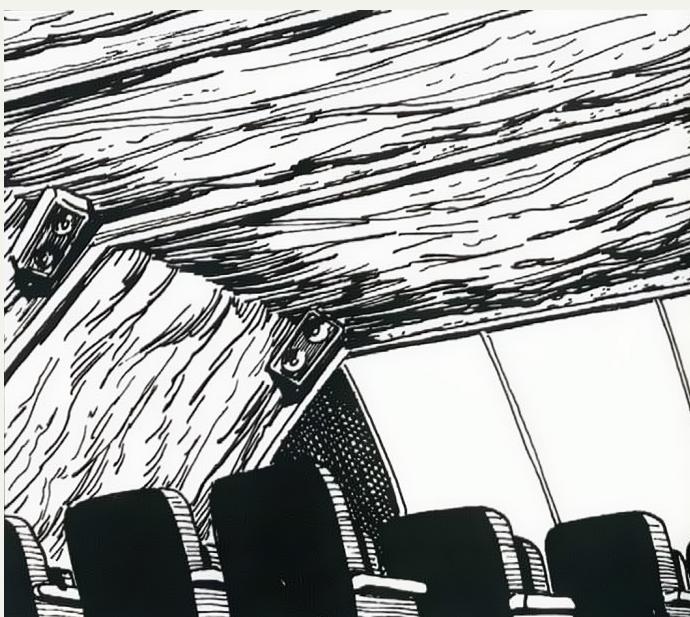
Les descriptions suivantes supposent que l'équipe s'infiltre pendant la journée, le moment logique pour s'approcher d'un site d'atterrissement aussi dangereux que Waimea Canyon. Si l'équipe pénètre sur le site tard dans la nuit, supposez que tous les occupants du QG sont dans leurs chambres à couche, à l'exception de deux gardes de sécurité patrouillant au niveau supérieur, de deux deckers dans la salle informatique, et d'un chimiste et d'un mage apprenti regardant des trideo dans le salon de divertissement. Naheka dort dans sa grotte.

Hall d'entrée(1)

Cette pièce carrée non meublée a un sol froid en terre battue et un support d'un mètre et demi de haut contenant un scanner d'empreintes digitales. Le scanner contient les empreintes digitales de 50 membres d'ALOHA. Lors de la réception d'une empreinte connue, le scanner ouvre deux panneaux dérobés dans les murs. Si Kinu est avec les runners, il place sa main sur le scanner et ouvre les panneaux. Le scanner a un seuil de 5 et comprend un système anti-intrusion indice 4.

Bureau de la directrice de maison (2)

La directrice de maison, Audrey Wilkes, gère les deux niveaux du QG, dirigeant sa cuisine et son personnel de nettoyage avec une main de fer (littéralement).



Lorsque les runners arrivent, Audrey est dans son bureau, faisant l'inventaire des fournitures volées sur son ordinateur. Cet ordinateur n'est pas connecté au système central d'ALOHA.

Audrey WIkes

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
1	3	2	2	3	3	1,7	-	3	-

Initiative : 3 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 2/1

Cyberware : Oreilles cybernétiques avec enregistreur, Main cybernétique avec téléphone intégré, Datajack avec 200 Mp de mémoire

Compétences : Comptabilité 4, Ordinateur 3, Étiquette (ALOHA) 4, Armes à feu 3, Négociation 3, Procédures de bureautique 3

Équipement : Colt American L36 [Pistolet léger, 11 (Chargeur), SA, 6L, avec 1 chargeur supplémentaire]

Audrey a une carte d'accès principale qui lui permet d'accéder à n'importe quelle zone du QG, à l'exception de la grotte de Naheka. Elle a passé de nombreuses années chez ALOHA, et Naheka lui fait entièrement confiance.

Chambres d'hôtes(3)

ALOHA attribue ces chambres peu meublées aux membres en affectation temporaire au QG. Elles sont actuellement vacantes.

Salon de divertissement (4)

Une scène destinée aux concerts live et un écran tridéo dominant cette grande salle. La collection de trids d'ALOHA est stockée sous l'écran. Le salon propose également une variété de jeux de réalité virtuelle.

Salle à manger (5)

La salle à manger d'ALOHA est remplie de longues tables et de bancs, les tables déjà dressées pour le prochain repas.

Quartiers des musiciens et salle de répétition (6)

Les musiciens elfes résidents d'ALOHA, Kehlani et Karla, partagent ces deux pièces agréablement décorées, vivant dans l'une et utilisant l'autre comme salle de répétition. Ils offrent des divertissements après les heures de travail aux membres ALOHA qui travaillent dur. Lorsque les runners arrivent, Kehlani et Karla sont dans leur salle d'entraînement en train de créer du gros son.

Des instruments, à la fois acoustiques et assistés par ordinateur, et des pupitres remplissent cette pièce. Kehlani et Karla, parées de leurs instruments et planant sur un riff cyber-rock, ignorent les runners à moins d'être attaquées physiquement. Pour les caractéristiques des musiciens, utilisez le contact Producteur en multimédia, p 209, SRII, avec les modifications suivantes : augmentez la compétence informatique à 4 et la compétence de combat à mains nues à 3, ajoutez musique instrumentale 4 et dotez chaque elfe d'un datajack. Le datajack réduit l'Essence à 5,8.

Quartiers des cuisiniers (7)

Deux cuisiniers partagent chacune de ces pièces, qui ont l'air désordonnées et habitées. A l'arrivée des runners, tous les cuisiniers sont sur place pour préparer le prochain repas.

Quartiers de l'équipe de maintenance (8)

L'équipe de nettoyage du QG utilise ces quatre pièces comme dortoirs. Les ouvriers dans les deux pièces les plus proches de la cuisine sont endormis quand arrivent les runners qui viennent de terminer un quart de nuit épais. Les autres préposés à l'entretien s'acquittent de leurs tâches ailleurs dans le complexe.

Cuisine (9)

Les quatre cuisiniers d'ALOHA s'affairent à préparer les repas dans cette grande cuisine bien garnie. Pour leurs caractéristiques de jeu, utilisez le contact Squatter, p 210, SRII, en ajoutant la compétence Cuisine à 4.

Débarras (10)

Cet immense placard contient des étagères remplies de produits secs, d'autres aliments de base et de produits de nettoyage. La réserve contient suffisamment de nourriture pour soutenir ALOHA pendant des mois si nécessaire.

Couloir (11)

Ce couloir court et étroit relie le niveau supérieur du QG au niveau inférieur. À l'entrée de la grotte du niveau inférieur, le sol passe d'un matériau synthétique lisse à de la terre battue.

Salle de sport (12)

Cette grande salle regorge de vélos d'appartement, de poids et d'appareils UltraGym. Deux des six gardes orks du QG s'entraînent à l'arrivée des runners, l'un sur un vélo et l'autre sur un banc de musculation. Parce qu'ils ne sont pas en service, les armes de ces deux gardes sont dans leurs quartiers. Pour leurs caractéristiques de jeu, voir p 42.

Quartiers des gardes (13A)-(13D)

Bien mais pas élégamment meublées, ces pièces appartiennent aux six gardes orks et aux deux adeptes physiques humains qui assurent la sécurité au sein du QG. Les occupants des salles 13A et 13B sont de service, et les occupants de la salle 13C s'entraînent au gymnase. Dans la salle 13C, les runners peuvent trouver les armes des gardes sous le lit (pour plus de détails, voir les caractéristiques des gardes orks, p 42).

La salle 13D est sombre ; les deux adeptes physiques humains qui l'occupent sont endormis. Dormeurs légers par nature, les deux adeptes peuvent sentir l'ouverture de leur porte, mais feront semblant de dormir pour surprendre les intrus. Les adeptes gardent leurs armes sous le lit, mais comptent sur leurs formidables capacités physiques en cas d'attaque.

Adeptes physiques (2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	5	5	3	3	3	6	6	4	-

Initiative : 4 + 2D6

Menace/Indice professionnelle : 4/ 4

Compétences : Combat armé 5, Athlétisme 6, Armes à feu 6, Combat à mains nues 8

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (Chargeur), SA, 9M, avec 1 chargeur supplémentaire], Katana [8M]

Pouvoirs d'adepte : Mains Mortelles [5S]

Bureau des finances (14)

Merill Toyoda, comptable et directrice financière d'ALOHA, est à pied d'œuvre pour effectuer des calculs complexes sur son terminal informatique dans ce bureau bien aménagé lorsque les runners arrivent. Ce terminal est connecté au système principal d'ALOHA, mais pas au système de recherche autonome (voir Piratage, p 40 de cette section). La porte a une maglock d'indice 5.

Merill Toyoda

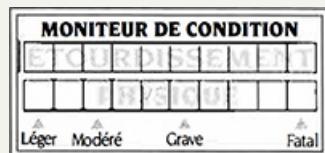
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	3	2	2	5	4	4,3	-	4	-

Initiative : 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 2/2

Cyberware : Yeux cybernétiques avec vision nocturne, Datajack avec 100 Mp de mémoire, téléphone Compétences : Comptabilité 6, Voiture 4, Escalade 3, Ordinateur 3, Etiquette (Corporatiste) 4

Équipement : Ordinateur (Tortoise) avec écran de visualisation



Quartiers de Toyoda (14A)

L'espace de vie luxueux de Merill est doté d'un épais tapis rouge et moelleux au sol et de murs recouverts d'art holographique avec un motif égyptien antique. Des statues de chats en céramique couvrent presque toutes les surfaces. La porte de Merill n'a aucune sécurité, mais est bien gardée par son chat éveillé.

Chat

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Dégâts
3	5x4	2	-	3/5	4	6	-	5	6M(griffe)

Initiative : 5 + 2D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Pouvoirs : Peur, Projection électrique

Remarque : La puissance de Projection électrique cause 6M dégâts.



Douches (15)

Les résidents masculins et féminins du QG disposent chacun d'une de ces douches spacieuses. Deux préposés à l'entretien nettoient le carrelage dans chaque salle à l'arrivée des runners : pour leurs caractéristiques, utilisez le contact Squatter, p 210, SRII.

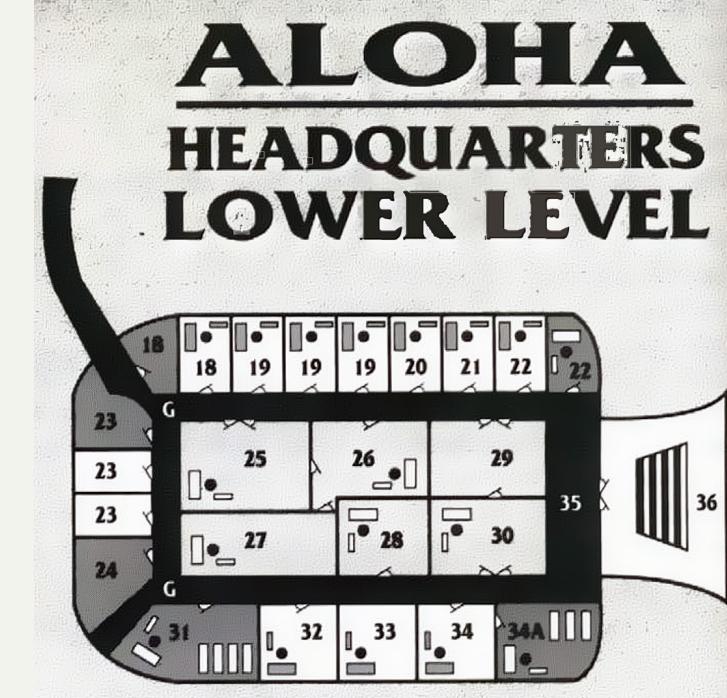
Salles de bain (16)

Ce sont des salles de bains standard avec toilettes et lavabos.

Les eaux usées sont dirigées vers un réservoir central puis retraitées de manière magique et chimique.

Salle d'approvisionnement (17)

Ce placard de rangement contient diverses fournitures de salle de bain.



CARTE DE NIVEAU INFÉRIEUR

Quartiers des techniciens en informatique (18)

Les techniciens Peter Wong et Peter Chan vivent dans ces chambres meublées avec goût. Wong et Chan entretiennent et réparent le matériel informatique et de télécommunications du QG, modifient et réécrivent les programmes pour répondre aux besoins d'ALOHA et assistent occasionnellement les deckers.

Chambres des Deckers Junior (19)

Les trois deckers les moins expérimentés des cinq deckers d'ALOHA vivent dans ces salles de taille moyenne. Le mobilier de chaque chambre comprend une grande variété d'équipements de divertissement Simsense. Lorsque les runners arrivent, les trois deckers sont au travail dans la salle informatique du complexe.

Quartiers de John Kalakaua (20)

Cette suite spacieuse mais meublée de façon spartiate appartient à John Kalakaua, vétéran de l'ALOHA. La sécurité intense protégeant ses quartiers comprend un système de reconnaissance vocale indice 5, un scanner d'empreintes digitales indice 4 et un scanner rétinien indice 6, qu'un visiteur potentiel doit contourner avant d'ouvrir le maglock indice 7 sur la porte. Chacun de ces systèmes est autonome, sans connexion au système de sécurité central.

Le précieux Radio Shack PD-50 de John, le premier deck qu'il ait jamais possédé, repose dans tout sa splendeur sur son bureau. Parce que ce deck est obsolète et donc inutilisable, il n'a pas de caractéristiques.

Les quartiers de Lili Kalakaua (21)

Lili Kalakaua, 18 ans, la fille de John, vit dans cette pièce élégamment meublée, qui bénéficie de la même sécurité impressionnante qui protège les quartiers de John. Lorsque les runners arrivent, John et Lili réalisent les derniers tests sur l'AFD dans la zone de recherche spéciale.



Quartiers des apprentis magiciens (22)

Les quatre apprentis magiciens d'ALOHA dorment dans ces deux chambres peu meublées. Lorsque les runners arrivent, tous les quatre sont dans la zone d'entraînement à la magie pour apprendre une leçon sur les subtilités de la conjuration.

Quartiers des chimistes (23)

Les quartiers des chimistes sont décorés avec goût mais sobrement, chacun avec un écran tridéo et des jeux tridéo pour la détente après le travail. Les trois chimistes effectuent des recherches de soutien et fabriquent des réactifs utilisés par les mages d'ALOHA.

Quartiers des gardes adeptes (24)

Les deux adeptes physiques qui gardent les portes du bureau de Naheka dorment dans cette pièce presque nue.

Salle de conférence (25)

Cette pièce est l'endroit où l'ALOHA planifie ses enlèvements, assassinats et autres attaques terroristes. Des écrans tridéo et informatiques bordent les murs, et des terminaux sont installés à chaque siège autour de la table centrale en chêne permettant d'accéder au système informatique principal du QG. La pièce est protégée par un maglock d'indice 5 sur chaque porte lorsqu'elle n'est pas utilisée. Lorsqu'elle est utilisée, Peter Wong active et surveille les caméras de sécurité cachées de la pièce, et quatre gardes se tiennent à chaque entrée pour protéger les occupants de la pièce.

Salle informatique (26)

Cette grande salle est le point de télécommunications central du QG, à partir duquel Wong et Chan transmettent des messages aux membres d'ALOHA à travers les îles et ailleurs. Toutes les portes de cette pièce, à l'exception de celle menant à la zone de recherche spéciale, ont des maglocks indice 6. La porte restante a un maglock indice 7. La salle informatique abrite l'ordinateur central et les systèmes périphériques d'ALOHA, ainsi que trois decks Fuchi Cyber-6 avec accroissement de Response 2.

Souvent, les deckers d'ALOHA effectuent des vols de données Matriciels à partir de cet emplacement. L'un d'eux, un jeune homme du nom de Jan, le fait à l'arrivée des runners, surfant sur les systèmes de l'aéroport d'Awalani. Un deuxième decker, Kira, se tient prêt à sortir son collègue s'il rencontre des problèmes. Un troisième decker, Flash, est connecté au système informatique central d'ALOHA, recueillant et analysant les données des caméras de sécurité surveillant la zone de recherche spéciale, le laboratoire de chimie et la zone d'entraînement à la magie. Si les runners causent des problèmes dans cette pièce, Kira réagit en premier, agissant quelques tours avant de s'enfuir. Flash détectera toute activité inhabituelle grâce aux caméras de sécurité de la pièce et alertera les gardes. Notez que les trois deckers juniors ont les mêmes caractéristiques, indiquées ci-dessous. Tous ont également des cartes d'accès pour la salle informatique et la zone de recherche spéciale.

Deckers (3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	4	2	3	5	3	5,8	-	4	-

Initiative : 4 + 1D6 (8 + 3D6 dans la Matrice)

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Cyberware : Datajack

Compétences : Ordinateur 6, Ordinateur (B/R) 6, Électronique 5, Armes à feu 3, Combat à mains nues 3

Équipement : Colt American L36 [Pistolet léger, 11 (chargeur), SA, 6L], Fuchi Cyber-6, Radio-poignet/téléphone.

MONITEUR DE CONDITION			
ÉGURDISSÉMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉGURDISSÉMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION			
ÉGURDISSÉMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Fuchi Cyber-VI

MPCP Renfort Mémoire active Stockage Vitesse de chargement VO
 8 4 100 500 50 40

Persona : Bod 7, Évasion 5, Masque 6, Senseurs 6

Programmes : Attaque 5, Catalogue 6, Decryptage 4, Médic 3, Miroir 5, Corruption 5

Remarques : Accroissement de Réponse (1)



Zone de recherche spéciale (27)

Cette grande zone est surveillée par des caméras de sécurité et protégée par une maglock indice 7 sur la porte. La salle abrite un terminal informatique connecté au système principal d'ALOHA, ainsi qu'un ordinateur de recherche autonome qui contient tous les détails du projet AFD. Un prototype de l'AFD se trouve dans cette pièce, attaché à un tout nouveau deck Fuchi Cyber-7.

Lorsque les runners arrivent, Lili Kalakaua est embarqué dans le Fuchi Cyber-7, testant l'AFD sous le regard de John Kalakaua, Wong et Chan. L'AFD est pratiquement prête pour la production en série.

Peter Wong/Pierre

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	5	2	3	5	4	5,8	-	5	-

Initiative : 5 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 2/2

Cyberware : Datajack

Compétences : Comptabilité 5, Ordinateur 6, Ordinateur (B/R) 5, Théorie de l'informatique 6, Électronique 5, Électronique (B/R) 5, Etiquette (Matrice) 6, Combat à mains nues 5

Équipement : Carte d'accès pour la salle informatique et la zone de recherche spéciale



John Kalakaua

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	3	2	5	5	5,8	-	4	-

Initiative : 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 4/4

Cyberware : Datajack

Compétences : Athlétisme 5, Ordinateur 7, Théorie informatique 8, Etiquette (Matrice) 5, Armes à feu 4, Combat à mains nues 4

Équipement : Fichetti Security 500 [Pistolet léger, 12 (chargeur), SA, 6L], carte d'accès pour la salle informatique et la zone de recherche spéciale



Lili Kalakaua

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	5	4	5	6	6	5,8	-	5	-

Initiative : 5 + 1D6 (9 + 3D6 dans la matrice)

Menace/Indice professionnelle : 5/4

Cyberware : Compétences Datajack : Escalade 5, Ordinateur 8, Théorie informatique 8, Etiquette (Matrice) 5, Armes à feu 5, Combat à mains nues 5

Équipement : Fichetti Security 500 [Pistolet léger, 12 (chargeur), SA, 6L], Fuchi Cyber-7, Carte d'accès pour la salle informatique et la zone de recherche spéciale.

Enfant prodige, Lili a été élevée dans le monde des deckers et a passé pratiquement toute sa vie à Waimea Canyon, formée pour devenir un super-decker.



Fuchi Cyber-VII

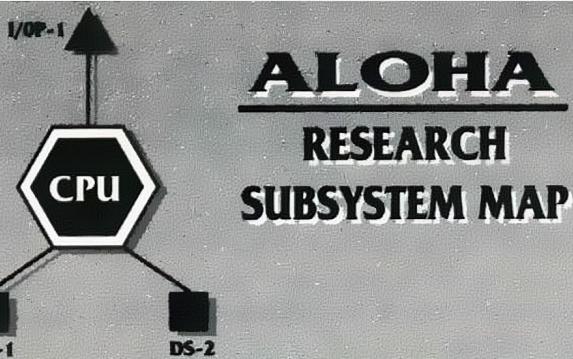
MPCP Renfort Mémoire active Stockage Vitesse de chargement VO
 10 4 200 2 000 50 40

Persona : Bod 7, Évasion 8, Masque 8, Senseurs 7

Programmes : Bouclier 4, Attaque 7, Catalogue 6, Usurpation 4, Miroir 5, Restoration 5, Corruption 5, Slow 6

Notes : Accroissement de réponse (2), AFD





ALOHA RESEARCH SUBSYSTEM MAP

Carte du sous-système de recherche ALOHA

CPU = Unité centrale de traitement

DS = Banque de données

I/O-P = Port d'entrée/sortie

CPU : Rouge-5, Accès 6, Barrière 6.

I/O-P-1 : Orange-4, Accès 5, Barrière 5, Blaster 5.

DS-1 : Cette banque de données contient des spécifications de conception pour l'AFD. Rouge-5, Accès 6, Noir-6.

DS-2 : Cette banque de données contient les résultats de l'évaluation en cours de l'AFD. Rouge-5, Accès 6, Noir-6.

Laboratoire de chimie (28)

Ce laboratoire est équipé d'un ordinateur autonome dédié à l'analyse chimique ainsi que d'un terminal connecté au système central du siège. La salle est surveillée par des caméras de sécurité, actuellement surveillée par le decker nommé Flash. La porte a un maglock indice 5.

Lorsque les runners arrivent, les trois chimistes résidents d'ALOHA travaillent dans le laboratoire. Pour leurs caractéristiques, utilisez le contact Technicien Nain, p 206, SRII, en ajoutant la compétence Chimie 6.

Zone d'entraînement à la magie(29)

Cet espace est conçu pour permettre aux mages seniors d'ALOHA de mener des expériences et d'instruire les apprentis magiciens dans les arcanes magiques. Lorsque les joueurs arrivent, le mage le plus expérimenté d'ALOHA. Cassidy Kane donne une conférence aux quatre apprentis sur l'art de la conjuration.

La salle est fortement rembourrée avec des tapis de gymnastique afin d'offrir une protection supplémentaire pour l'entraînement et contre les accidents, ainsi que des écrans holographiques et des écrans tridéo pour aider à l'enseignement. Des caméras cachées surveillent toutes les activités et un terminal informatique se connecte au système central d'ALOHA. La sécurité dans cette zone est la même que celle de la salle informatique.

Cassidy Kane

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	3	6	4	3	3(5)	4	-

Initiative : 4 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 5/3

Compétences : Escalade 3, Conjuration 6, Théorie magique 6,

Négociation 4, Sorcellerie 6

Équipement : Focus de pouvoir 2, Carte d'accès à ses quartiers personnels.

Sorts : Jet d'acide 6, Analyse de la magie 5, Chaos 5, Guérir une Maladie D 6, Lance-flammes 5, Soin 6, Augmentation des réflexes + 1, Barrière de mana 6, Éclair mana 4, Masque 6, Sonde Mentale 3, Dard de force 6, Boule étourdissante 5



Apprentis mages (4)

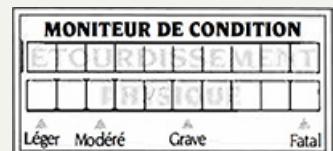
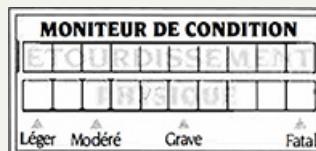
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	2	3	6	4	6	6	5	-

Initiative : 5 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 3/3

Compétences : Escalade 4, Conjuration 5, Armes à feu 4, Théorie magique 5, Sorcellerie 5

Sorts : Analyse de la magie 3, Chaos 5, Soin 4, Barrière de mana 5, Éclair mana 4, Dard de force 4



Bibliothèque Hermétique(30)

Mélange intéressant d'ancien et de moderne, la bibliothèque contient de hautes étagères pleines de livres imprimés à côté de lecteurs de puces optiques et de lecteurs de CD-ROM. Cette bibliothèque combine en fait deux bibliothèques, l'une avec un indice de Conjuration 6, l'autre avec Théorie magique 6. Trois mages seniors : Walker, Apapane et Akialoa, mènent des recherches dans la bibliothèque lorsque les runners arrivent.

Mages seniors (3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	3	4	6	5	6	6	5	-

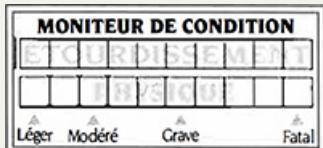
Initiative : 5 + 1D6

Menace/Indice professionnelle : 4/3

Compétences : Escalade 4, Conjuration 5, Théorie magique 6, Négociation 4, Sorcellerie 6

Sorts : Jet d'acide 6, Analyse de la magie 5, Chaos 5, Guérir une Maladie D 6, Lance-flammes 5, Guérison 6, Augmentation des réflexes + 1, Barrière de mana 6, Éclair mana 4, Masque 6, Sonde Mentale 3, Dard de force 6, Boule étourdissante 5.

Équipement : Cartes d'accès aux quartiers personnels.



Quartier des Mages Seniors (31) - (34)

Ce logement confortable appartient à Walker, Cassidy, Akialoa et Apapane. Chaque chambre contient un lit et un bureau, un tapis moelleux et un ordinateur fixe. La porte de chaque pièce est sécurisée par un maglock indice 6.

Le repaire d'Akialoa (34A)

Cette tanière spacieuse est l'un des avantages dont jouit Akialoa en tant que chef des mages d'ALOHA. L'attirail de divertissement, y compris deux énormes écrans tridéo, se trouve dans cette zone.

Portes doubles (35)

Ces doubles portes en laiton ornées mènent à l'immense repaire privé de Naheka. Sur chaque porte est gravé le symbole d'un serpent à plumes. Deux adeptes physiques montent la garde devant ces portes et restent à leur poste quoi qu'il arrive ailleurs dans le QG.

Adeptes physiques (2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	5	5	3	3	3	6	6	4	-

Initiative : 4 + 2D6

Menace/Indice professionnelle : 4/4

Compétences : Combat armé 5, Athlétisme 6, Armes à feu 6, Combat à mains nues 8

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, avec 1 chargeur supplémentaire], Katana [8M]

Pouvoirs d'adepte : Mains Mortelles [5S]



Repaire de Naheka (36)

Le repaire du serpent se compose d'une immense grotte stérile où Naheka se repose lorsqu'il est sous sa vraie forme, et d'une suite bien meublée où il vit lorsqu'il est sous forme humaine. La grotte est magiquement altérée pour ressembler à une partie du flanc de la montagne, et est également protégée par une barrière de mana indice 5. Pour les besoins du jeu, traitez l'illusion du flanc de la montagne comme un sort de masque (p 156, SRII). La barrière de mana est un sort ancré qui s'ouvre lorsqu'elle détecte la présence de Naheka (voir p 47, Grimoire II), et est maintenue par un élémentaire de terre lié de puissance 4.

La grotte s'ouvre directement sur la suite meublée, qui est recouverte de moquette et contient des équipements de divertissement à la pointe de la technologie tels que deux grands écrans tridéo et plusieurs paires de lunettes Simsens. Elle ne contient cependant pas de lit, car Naheka dort toujours sous forme de serpent dans la grotte. Lili lui rend souvent visite et utilise le matériel ; En réalité. Naheka l'a installé plus à son avantage que le sien. La suite abrite deux terminaux informatiques, dont un connecté au système central. L'autre est l'ordinateur personnel de Naheka, un système autonome non connecté à la Matrice. Deux prototypes de l'AFD se trouvent à côté de ce terminal.

Caché parmi des étagères pleines de puces trideo dans des emballages colorés se trouve un disque de sauvegarde contenant toutes les données sur l'AFD ainsi que des informations relatives à d'autres projets de sécurité. Si les runners ouvrent les paquets, ils peuvent facilement distinguer les puces de sauvegarde des puces trideo. Pour distinguer les données de valeurs de l'AFD des autres sauvegardes du projet, cependant, le decker de l'équipe doit les mettre sur l'ordinateur personnel de Naheka et doit falsifier ou contourner tous les codes d'accès. Pour trouver le bon mot de passe, un runner doit faire un test d'Intelligence (8). Divisez le temps de base de 20 minutes pour la recherche par le nombre de succès obtenus. Le résultat final est le temps qu'il faut à l'équipe pour trouver le disque. Alternativement, les runners peuvent essayer de persuader (ou forcer) Lili à leur dire où trouver la puce de sauvegarde. S'ils réussissent cela, elle leur dit de regarder dans un support de puce nommé "Honeydew".

Bien que tous les deckers et les informaticiens savent que la sauvegarde existe, seule Lili sait exactement où elle se trouve. Les données de l'AFD sur la puce optique sont protégées par l'équivalent de Red-5, Accès 6 et Brouillage 7 IC. Une fois que les runners pensent avoir trouvé la bonne puce, allez à Opération Dragon, p 49.

CARACTÉRISTIQUES DE JEU DE L'AFD

Comme décrit dans le Synopsis de l'intrigue (p 8), l'AFD protège un decker des dommages physiques infligés par les CI noir. S'il est attaqué alors qu'il est branché, le decker croit toujours qu'il subit des dommages physiques, mais souffre en fait de dommages mentaux. En termes de jeu, l'AFD éjecte le decker du système dès que les dégâts atteignent un niveau Grave. Le decker se retrouve avec une mauvaise frayeur et peut-être une vilaine décharge électrique, mais pas plus.

L'AFD est un appareil délicat. La première fois qu'il retire un decker du feu, le meneur de jeu fait un test de réussite contre un seuil de 4, en utilisant 3 dés. S'il ne réussit pas, les circuits de l'AFD surchauffent après avoir sauvé le decker, réduisant les composants fragiles en purée. Si le meneur de jeu réussit, ajoutez 2 au seuil pour chaque fois que l'AFD éjecte le decker pour sauver sa peau. Il y a de fortes chances qu'un AFD ne fonctionne que quelques fois avant de fondre.

ANTIVIRUS

Les joueurs ont de multiples occasions au cours de ce scénario de découvrir où l'ALOHA conserve les fichiers et les prototypes de l'AFD. S'ils ont du mal à trouver, le meneur de jeu peut pousser les runners vers la bonne direction. Si les joueurs n'arrivent tout simplement pas à trouver l'AFD ou les fichiers, l'aventure est terminée. Allez à Ramasser les morceaux, p 50.

OPÉRATION DRAGON

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Au bord de la victoire et en possession de votre butin, vous alertez le reste de l'équipe pour qu'il se prépare à battre en retraite hors de ce putain d'endroit.

Un coup de vent soudain et incroyable vous arrête à mi-chemin, vous faisant presque tomber à terre. Un énorme serpent à plumes, près de 30 mètres de long, atterrit dans la caverne et vous rugit dessus. Vous vous tenez immobile, hypnotisé par la vue terrifiante des rangées de dents semblables à des épées qui remplissent sa bouche béante.

Soudain, le serpent aux couleurs brillantes se détourne de vous pour regarder derrière lui. Suivant son regard, vous voyez un hélicoptère, votre hélicoptère avec Daniel aux commandes, voler à travers une conversation ponctuelle était un véritable roc il y a une seconde. Avant de pouvoir profiter de la distraction du dragon pour agir, il se tourne vers vous de nouveau. On dirait que vous l'intéressez beaucoup plus que l'hélico...

ATMOSPHERE

Gardez le rythme de cette rencontre rapide et furieuse. En cas de doute, continuez quand même plutôt que d'arrêter le jeu pour rechercher des réponses dans un livre de règles. Les runners ne peuvent survivre que grâce à une action rapide ou à une conversation rapide, alors gardez la tension élevée.

L'ENVERS DU DECOR

Daniel essaye d'attirer l'attention de Naheka alors que le serpent retournait dans son repaire, l'a suivi avec l'hélicoptère et lança un sort pour percer la barrière de mana. Supposons que la barrière s'effondre : Naheka l'a conçue pour se dissimuler plutôt que pour résister aux assauts.

À moins qu'ils ne se rendent, les personnages joueurs ont trois options : combattre Naheka, se cramponner à l'AFD et courir, ou négocier avec Naheka.

Si les runners décident de combattre Naheka, laissez-les faire. Naheka est furieux d'avoir été volée et les tuera probablement. (Hé mon pote, quiconque est assez stupide pour combattre un dragon en colère mérite ce qu'il lui arrive.) Si le combat tourne mal pour les runners. Daniel décolle dans l'hélicoptère. Si les runners parviennent à monter à bord, tant mieux pour eux, mais Daniel refuse de risquer sa peau pour les tirer d'affaires qu'ils auraient pu éviter.

Courir est un meilleur choix, mais guère mieux. Si les runners tentent de faire demi-tour à travers le complexe d'ALOHA, ils doivent se frayer un chemin à travers toute la sécurité. En supposant qu'ils réussissent cet exploit, ils trouvent Naheka qui les attend à l'extérieur du QG. S'ils arrivent aussi loin, leur meilleur pari est d'esquiver le serpent et de sauter vers l'hélicoptère. Pour effectuer cette tentative d'évasion, chaque joueur doit effectuer trois tests consécutifs d'Athlétisme (6) ou de Rapidité (8).

Chaque tentative est considérée comme une action complexe. Si les trois tests sont réussis, le runner parvient à s'accrocher à l'hélicoptère. Pour se hisser à l'intérieur de l'hélicoptère par la porte que Daniel a laissée ouverte, le runner doit réussir 2 ou plus à un test de Force (6) ou d'Athlétisme (4). Comme les tests précédents, ce test de force ou d'athlétisme est une action complexe.

Initialement, Naheka ignore l'hélicoptère et se concentre sur le meurtre des runners sur le sol de la caverne. Une fois que tous les runners ont atteint l'hélicoptère ou sont morts. Daniel s'envole avec Naheka à sa poursuite. Menez le combat entre l'hélicoptère et Naheka selon les règles de combat standard de véhicules (p 104, SRII).

Négocier avec le serpent à plumes représente le meilleur choix des runners. Naheka conclut volontiers un accord, tant qu'il en profite. Son intérêt pour l'AFD est strictement monétaire : il voit dans le dispositif un excellent moyen de financer les opérations courantes d'ALOHA. Sachant qu'ALOHA ne peut pas commercialiser le produit lui-même. Naheka montre son intérêt à coopérer avec MFI pour mettre l'AFD sur le marché, en touchant un pourcentage des revenus bien sûr.

Initialement, Naheka réclame 50% sur la vente de l'AFD. Si les runners ont envie de rigoler, demandez-leur de faire des tests de négociation avec le serpent à plume. Réduisez la part de Naheka de 1% pour chaque réussite obtenue par les runners, et augmentez-le de 1 pour cent pour chaque réussite obtenue par le serpent. Naheka refuse les autres offres des runners, donc s'ils veulent quelque chose hors de cet accord, ils devront régler avec ça avec Mary Falls.

À moins que les runners ne soient de vrais dreckheads, ils garantiront leur propre survie dans le cadre de l'accord. Naheka accepte de les laisser partir, à condition de ne jamais révéler ce qu'ils ont appris sur l'ALOHA. Il les avertit que s'ils parlent, aucun endroit au monde ne pourra les cacher de sa vengeance. (En fait, Naheka se soucie peu des runners. Il a déjà des plans pour déplacer le quartier général de Waimea Canyon, donc si l'équipe avertit les autorités, tous les flics locaux trouveront des grottes désertées.)

Après avoir trouvé un accord avec les runners et repris possession de sa "marchandise", Naheka prend forme humaine et rédige une lettre d'accord à envoyer sur l'adresse e-mail de MFI. À ce stade, les runners sont libres de partir. Allez à Ramasser les morceaux, p 50.

ANTIVIRUS

Pas grand chose à rectifier dans cette rencontre. Les runners survivent ou non.

RAMASSER LES MORCEAUX

Cette section fournit des informations que le maître de jeu peut utiliser pour conclure l'aventure.

APRÈS L'AVVENTURE

Si les runners se retrouvent dans une impasse à Honolulu et ne parviennent pas à remplir leur mission, ils peuvent soit y rester, soit collecter des fonds pour rentrer à Seattle. Le vol de retour via suborbital coûte 2 500 nuyens par billet. Le meneur de jeu peut créer une aventure pour les aider à lever des capitaux, en utilisant la section du livre de sources du Royaume de Hawaï, ou un meneur de jeu généreux peut permettre aux runners de conserver leurs créditubes certifiés, ce qui leur donne les fonds pour payer leur chemin de retour.

Si les runners ne parviennent pas à récupérer l'AFD ou à conclure un accord. Naheka vend l'AFD à Fuchi pour 10 millions de nuyens. Fuchi touche le pactole à court terme en inondant le marché d'AFD, tout en développant un nouveau type de CI noir conçu pour vaincre la protection de l'AFD. La nouvelle CI met trois mois à voir le jour et arrivé dans la rue. Moins d'un mois après cela, d'autres corpos ont procédé à une ingénierie inverse du nouveau circuit intégré, rendant l'AFD inutile. Heureux d'avoir fait fortune en vendant l'AFD et une seconde fortune en vendant une contre-mesure (c'est une affaire qui roule). Fuchi ne se soucie pas des nombreux deckers dont la (fausse) croyance que leur toute nouvelle AFD peut sauver leurs cerceaux finit par leur coûter la vie. Dans le cadre de l'accord avec Naheka. Fuchi fournit à ALOHA quelques douzaines d'AFD. Bien que la société n'informe pas le serpent de ses progrès dans la conception du circuit intégré contre l'AFD, Naheka est assez intelligent pour s'attendre à ce développement et veillera à ce que ses deckers profitent des trois mois avant que la CI immunisé à l'AFD n'inonde la rue.

Si les runners concluent un accord avec Naheka, ALOHA et MFI honorent cet accord. Mary Falls paie les runners pour une run réussie et chante leurs louanges à Seattle et à Honolulu. Une fois que les récits de leurs exploits circulent dans les rues, les runners peuvent s'attendre à suffisamment de missions pour les occuper pendant un certain temps. Fuchi et d'autres corpos développent des CI contre l'AFD, mais il faut quatre mois plutôt que trois pour arriver dans les rues. Pendant ce laps de temps et par la suite, avant que l'information ne s'ébruite que la nouvelle CI n'atteigne les ombres, MFI ratisse les nuyens en vendant des AFD aux deckers et aux aspirants. Si les runners jouent intelligemment et gardent le silence sur les événements récents, ni Naheka ni Mary Falls ne les dérangeront. Si les runners ne parviennent pas à comprendre que le silence est d'or, MFI et ALOHA ensemble les traqueront et les feront regretter.

Si les runners s'échappent de Waimea Canyon avec l'AFD. Daniel leur donne les codes bancaires qui leur permettront de régler leurs frais en échange du matériel de l'AFD.

Il les transporte d'urgence à l'aéroport d'Awalani et les personnages joueurs voyagent jusqu'à Seattle et Mary Falls. Dans ce scénario, l'AFD débarque dans les rues et se vend comme des petits pains jusqu'à ce que les corpos sortent une CI détruisant l'AFD quatre mois plus tard. Ravie d'être seule en possession de l'AFD et de ses bénéfices potentiels, Mary Falls fait un cadeau aux runners. Quelques semaines après la run, le ou les deckers de l'équipe reçoivent un colis sans informations d'expéditeur de cinq AFD, tout juste sortis de la chaîne d'assemblage de MFI.

Bien sûr, Naheka voudra se venger des runners pour avoir ruiné ses plans. Tôt ou tard, il les traquera, à un point que le serpent à plumes et ses partisans militants polynésiens pourraient devenir les ennemis permanents des runners.

Si les runners tuent Naheka (peu probable, mais possible), ils paralyseront temporairement l'ALOHA. L'AFD se vend sauvagement jusqu'à ce que le circuit intégré de nouvelle génération élimine cet avantage, mais la perte de son leader maintient l'ALOHA trop désorganisé pour penser à se venger des runners. Le Grand Dragon Ryumyo finit par trouver un autre vassal pour diriger l'organisation.

REMISE DU KARMA

Récompensez l'équipe en Karma comme indiqué ci-dessous. Les récompenses reflètent l'extrême difficulté de cette shadowrun.

KARMA D'ÉQUIPE

Éviter les conflits à La Maison D'indochine	+1
Découvrir le siège d'ALOHA à Waimea Canyon	+6
Trouver le prototype de l'AFD en zone de recherche	+5
Trouver les backups de l'AFD dans l'antre de Naheka	+8
Passer un accord avec Naheka	+12
Vaincre Naheka/s'échapper de Naheka avec l'AFD	+20

KARMA INDIVIDUEL

Lors de l'attribution du Karma individuel, suivez les directives données à la p 199, SRII, en doublant les récompenses standard pour le courage et l'intelligence.

CONTACT

Au cours de l'aventure, les indices ou l'absence d'indices conduisent les personnages à se renseigner sur certains lieux, personnes ou événements. Les contacts constituent toujours les meilleures sources d'information. Ce chapitre présente différentes Tables concernant les renseignements que les Shadowrunners peuvent se procurer auprès de leurs contacts.

Interroger un contact réclame habituellement un test d'Étiquette (la Rue) ou (Corporation) avec un seuil de réussite de 4. La quantité d'informations disponible varie selon le nombre de succès obtenus par le Shadowrunner. S'il en obtient plus d'un, il accède aux renseignements correspondant à son niveau de succès mais aussi à ceux des niveaux inférieurs.

Dans Paradis Perdu, les personnages joueurs opèrent à plusieurs kilomètres de chez eux et ne peuvent donc utiliser que de manière limitée leurs contact de Seattles.

La discussion ne doit pas être réduite à un simple jet de dés; faites jouer la rencontre. Les contacts sont des PNJ à part entière, avec leur vie, leurs opinions et leurs problèmes, et non de simples boutons qu'on presse en cas de besoin.

Le personnage doit faire son test d'Étiquette avant d'aller trouver son contact. Vous saurez ainsi exactement ce que ce dernier sait et ce qu'il est prêt à raconter au moment de jouer la rencontre. Celle-ci doit être adaptée à la personnalité de chacun. Certains aiment les rendez-vous en face à face en un lieu déterminé, d'autres préfèrent employer des moyens plus élaborés pour échanger des informations.

Les contacts sont généralement fiables tant qu'ils peuvent faire confiance au Shadowrunner. Il ne faut jamais les compromettre en laissant deviner trop facilement ses sources, ou bien en mentionnant un rendez-vous avec certaines personnes en relation avec eux. Vers qui se porterait leur loyauté? Un bon Shadowrunner ne va pas tenter le sort en forçant ses contacts à choisir.

Le personnage doit-il payer les renseignements qu'on lui fournit? Par quel moyen? Combien de temps s'écoule-t-il avant que le contact ne réclame une faveur ou une information en retour? Autant de questions pouvant ajouter une autre dimension à ces rencontres. Avec un contact, le courant passe dans les deux sens.

Si vous avez besoin d'un moyen commode de calculer le tarif d'une information, utilisez la formule suivante. Multipliez l'indice de l'Étiquette la plus appropriée du contact par le nombre de succès obtenus au test d'Étiquette du shadowrunner. Multipliez le total par la somme de son Charisme et de son Intelligence, puis multipliez encore ce nombre par 10. Le résultat final est en nuyens. Vous pouvez naturellement modifier ce résultat en fonction du contact impliqué. Une bonne Négociation, enfin, vient mettre un point final à la discussion.

Les shadowrunners peuvent également demander à leurs contacts de "fouiner un peu", de "rester à l'écoute" ou autre expression signifiant prêter l'oreille aux ragots. Dans ce cas, le test d'Étiquette subit un modificateur de +2 au seuil de difficulté indiqué sur la table. En cas de réussite, le contact rapporte l'information appropriée au shadowrunner après 2D6 heures, ou à n'importe quel moment à votre convenance. C'est un excellent moyen de vous assurer que les shadowrunners ne passeront pas à côté d'une information vitale. Le coût de ce service est calculé comme précédemment.

Vous pouvez compliquer légèrement les choses en considérant que les contacts ne sont pas à la disposition des shadowrunners. Il faut d'abord les appeler pour arranger un rendez-vous. Pour connaître leur disponibilité, lancez 2D6 et multipliez le résultat par 30. C'est le temps de base, en minutes, nécessaire au contact pour venir retrouver le shadowrunner. Il est alors possible d'utiliser une partie des succès du test d'Étiquette à la réduction du délai avant le rendez-vous, et de recevoir ainsi des informations plus rapides, mais moins complètes. Dans la mesure où le joueur effectue le test d'Étiquette avant d'aller trouver son contact, gardez le temps de base secret jusqu'à ce qu'il vous ait annoncé combien de succès il entend consacrer à sa réduction.

DÉVELOPPER LES CONTACTS À HONOLULU

A part ces contacts qui jouent un rôle majeur dans l'aventure, comme Daniel Kapaa et Robbie Kurosawa, les runners n'ont de contacts à Honolulu que s'ils prennent le temps de les trouver et de les exploiter. Pour chaque soirée complète ou son équivalent qu'un runner passe en ville, demandez à chaque runner de faire un test de Charisme (10). Si le joueur obtient un ou plusieurs succès, ce runner rencontre un PNJ qui correspond au contact SRII que le meneur de jeu juge approprié. Lorsqu'il improvise des rencontres avec ces contacts, le meneur de jeu doit être inventif. Les runners pourraient aller dans un bar karaoké, par exemple et complimentent l'un des habitants pour son chant. Après que les runners lui ont payé quelques tournées de boissons tropicales, ils découvrent que leur nouvel ami est un fixeur qui opère dans la région de Waikiki Beach. Étant donné que ces contacts sont temporaires et superficiels, les seuils pour les utiliser sont plus élevés que les seuils standard indice 4. Avec les pots-de-vin appropriés, cependant, ils peuvent réduire ce seuil. Pour chaque pot-de-vin de 500 nuyens ou plus offert par les runners, réduisez le seuil de contacts à Honolulu de 1.



CONTACT

RENSEIGNEMENTS ÉLECTRONIQUES

Les deckers peuvent également jouer un rôle actif dans la recherche des informations. Il existe d'innombrables services d'information électroniques dans le monde de Shadowrun, public, privé et secret, et ils renferment des gigapulsations de données composées de conversations téléphoniques, de rumeurs, de fichiers volés ou jetés à la poubelle, et ainsi de suite. En créant un petit programme de recherche, il est possible de fouiller ces immenses bases de données en s'appuyant sur des mots clefs et des termes associés, puis de charger le résultat dans un cyberdeck ou un ordinateur personnel relié à la Matrice. L'élaboration d'un tel programme est une affaire triviale ; considérez que tous les deckers en possèdent un. Pratiquement toutes les informations présentées dans ce chapitre peuvent être obtenues dans la Matrice, quand on dispose de suffisamment de temps et qu'on sait où chercher. Le temps de base d'une pareille recherche est de 2D6 heures. Le test d'Étiquette se fait avec la compétence Étiquette (Matrice) du decker ou avec son Intelligence par défaut sur le réseau des compétences. Le seuil de difficulté reste inchangé et la Réserve Matricielle ne peut pas être utilisée pour ce test. Les succès obtenus peuvent être consacrés à la réduction du temps de recherche. Les restrictions de contacts ne s'appliquent pas aux recherches effectuées dans la Matrice, mais le joueur doit indiquer à quel genre de sources son personnage s'abreuve. S'il farfouille dans une base de données en relation avec une corporation, une information de contact corporatiste est appropriée. idem pour une information de contact des

rues s'il est branché sur un forum bas de gamme où se retrouve la lie des deckers des UCAS.

Le nombre de sujets pouvant être étudiés conjointement par un decker est limité par ses propres capacités et par le temps dont il dispose. Le nombre maximum de recherches simultanées qu'il peut effectuer se monte à la moitié de son Intelligence, arrondie à l'entier supérieur. Le temps de base s'applique lorsque le decker

surveille son programme en permanence, ajustant constamment les angles et les paramètres de recherche. S'il laisse tourner le programme tout seul le temps d'accomplir autre chose, le temps de base est rallongé d'autant.

A LA RECHERCHE DE L'AFD

A noter qu'aucune donnée électronique ou autre n'existe sur l'AFD. Le dispositif Anti-Flatlining est un secret incroyablement bien gardé, et ni la matrice ni aucun contact ne peut donner aux runners aucune information à son sujet. Cependant, le meneur de jeu doit se sentir libre de laisser les runners passer beaucoup de temps à chercher (s'ils se sentent si inclinés à le faire).

INFORMATIONS SUR SEATTLE

Les runners peuvent trouver des informations sur les sujets suivants auprès de leurs contacts à Seattle.

LA MAISON D'INDOCHINE

Contacts appropriés (Seuil de difficulté 4)

Tout barman, employé dévoué, secrétaire corporatiste ou M. Johnson.

Succès

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4

Résultats

- « La Messy Bimbo quoi ? »
- « Un restaurant chic à Bellevue. Censé être un lieu de rencontre entre corporations. »
- « Ils servent de la cuisine française et vietnamienne. Ne vous offensez pas, mon grand, mais le dîner coûte plus que ce que vous amassez probablement en un mois. »
- « Sécurité renforcée mon pote. Ils ont des détecteurs d'armes, des gardes armés. C'est un endroit sûr, cependant... tant que vous vous comportez bien. »
- « Même les putains de musiciens ont des fusils, et l'endroit a une sécurité astrale de grade A. Tu veux un conseil, mon pote, laisse le gros matériel à la maison. »

Contacts appropriés

Tout contact corporatiste.

Succès

- 0
- 1-2
- 3+

Résultats

- « Ne font-ils pas des trids musicaux ? »
- « MFI signifie Mary Falls, Inc. C'est une corporation de taille moyenne basée à Seattle fabriquant des aliments transformés. »
- « Mary Falls est elle-même propriétaire de toute la corporation. J'ai entendu dire qu'ils cherchent à diversifier leur profil commercial. »

INFORMATIONS BASÉES SUR HONOLULU

Les personnages joueurs peuvent obtenir des informations sur les sujets suivants via leurs contacts à Honolulu.

ALOHA

En plus des informations répertoriées dans le tableau de réussite suivant, toute information sur ALOHA contenue dans la section du livre source du Royaume d'Hawaï est disponible à tous les niveaux de réussite. Si les runners sont en lien avec Robbie "Kinu" Kurosawa, il peut leur donner les informations supplémentaires énumérées ci-dessous.

Contacts appropriés (Seuil de difficulté 8)

Tout contact à Honolulu.



Succès

0
1

2-3

4

Résultats

« Aloha à toi aussi mon frère. »
 « C'est un groupe terroriste de fous furieux. Ils veulent se débarrasser de toutes les corps et influences étrangères à Hawaï. Cela vous met dans ce panier. »
 « C'est l'armée pour la libération d'Hawaï. Ils ont des agents partout mon frère. Ils ne sont pas aussi gros qu'ils veulent le laisser croire cependant. Plus comme c'était auparavant. »
 « Un mage psychopathe, se fait appeler Naheka. Il dirige ALOHA de nos jours. Son nom me dit quelque chose, mais je ne me souviens plus. »

Informations sur Kinu

L'ALOHA de 2054 est un résidu de l'organisation qui a joué un rôle si vital dans l'obtention de l'indépendance d'Hawaï (voir Le royaume d'Hawaï, p 65). Environ 50 membres vivent au siège d'ALOHA à Walmea Canyon, et environ 200 agents de terrain sont dispersés sur les îles d'Hawaï et sur le continent. Beaucoup de ces agents de terrain occupent des postes de direction dans les corporations, où ils gardent un œil attentif sur les développements dont l'ALOHA peut tirer parti. Les objectifs actuels et déclarés d'ALOHA sont de débarrasser Hawaï de toutes les influences non polynésiennes et de réunir les îles de Polynésie en un seul et puissant empire.

ALOHA a beaucoup de mages et de deckers, mais la plupart de ses membres rejettent l'utilisation de la cybertechnologie massive. De nombreux membres ont un penchant naturaliste et considèrent l'excès de cyberware comme une "perversion" de l'essence du corps.

2M

Contacts appropriés (Seuil de difficulté 9)

Tout employé dévoué, secrétaire corporatiste, producteur de médias ou M. Johnson.

Succès

0
1

2

3

4+

Résultats

« Tu em ? Qu'est-ce que c'est, du Latin ou autre ?»
 « C'est Molokai Microtronics. Corporation de recherche de taille moyenne. »
 « Ils font beaucoup de travail sous contrat pour des corps plus grosses. Il y a des labos partout sur les îles. »
 « Les emplacements des laboratoires sont si secrets que la plupart de leurs propres employés ne savent même pas où ils se trouvent. »
 « 2M est fragilisé de manière importante depuis quelques semaines. J'ai entendu dire qu'une mégacorpos les ont bâisé. »

OMBRES PORTÉES

Les PNJ suivants jouent les rôles principaux dans l'histoire de Paradis Perdu. Parce qu'ils apparaîtront probablement plus d'une fois au cours de l'aventure, leurs caractéristiques et descriptions sont regroupées ici pour plus de commodité. Les personnages sont présentés ici par ordre d'importance générale pour l'histoire. Les descriptions et les caractéristiques d'autres personnages mineurs sont répertoriées dans la rencontre particulière où les personnages apparaissent.



MARY FALLS

Mary est née Ellie Liliuokalani, fille de deux cadres supérieurs corporatistes, à Honolulu. C'était une enfant prodige dont les capacités magiques innées se sont manifestées au cours de sa huitième année lorsque deux membres de ganger ont tenté de l'enlever au centre commercial d'Ala Moana. Hystérique de peur, Ellie a instinctivement sorti un vicius de boule de mana qui a fait frir ses deux ravisseurs dans leurs bottes. Les Liliuokalanis ont signalé cet incident à leur corporation, qui a répondu en séquestrant Ellie et en lui fournissant une formation magique dans l'espoir d'élever un mage salarié puissant. Le statut des parents d'Ellie dans la corporation a augmenté avec l'accomplissement d'Ellie, et ils n'ont donc soulevé aucune objection à l'éducation inhabituelle de leur fille.

Malheureuse à cause de sa vie limitée et gérée par une corporation. Ellie a refusé de devenir un outil corporatiste. Après avoir enduré douze ans d'entraînement magique forcé, elle a utilisé ses compétences bien rodées pour disparaître dans l'ombre. Elle est montée à bord du premier vol suborbital disponible quittant les îles d'Hawaï, un vol à destination de Seattle. À Seattle, Ellie a vendu ses compétences considérables pour lever des fonds, avec l'intention de créer sa propre corporation. Lorsque Mary Falls, Inc., un fabricant d'aliments de taille moyenne a été mis en redressement judiciaire, Ellie a acheté les actifs de la société et a ressuscité la corporation. Dans une rupture finale avec son passé, elle a officiellement pris le nom de Mary Falls.

Au fil des ans, Mary Falls est devenue une femme d'affaires forte et confiante. Parce qu'elle s'est entourée d'employés talentueux, MFI a extrêmement bien réussi. En tant que propriétaire unique de la corporation, Mary a accès aux actifs de l'entreprise qui comprennent une flotte de limousines, plusieurs ordinateurs et des montants de crédit importants. L'un des rares défauts de Mary est sa peur paranoïaque des attaques sur plan astral, ce qui l'amène à éviter d'utiliser des focus magiques.

Attributs

Constitution : 3

Rapidité: 6

Force: 2

Charisme: 5

Intelligence : 8

Volonté: 7

Essence : 6

Magie: 8

Réaction : 7

Initiative : 7 + 1D6

Indice de danger/Niveau professionnel : 6/4

Compétences

Informatique : 5

Conjuration : 7

Cuisine : 3

Gestion corporatiste : 5

Économie : 5

Etiquette (Corporation): 6

Etiquette (La rue) : 5

Armes à feu : 3

Interrogatoire : 4

Leadership : 6

Théorie magique : 6

Marketing : 6

Négociation : 7

Sorts

Combat

- Boule de feu : 6
- Boule de mana : 6
- Éclair de mana : 7

Détection

- Analyse de la magie : 7
- Déetecter les ennemis : 5
- Sonde mentale : 6

Santé

- Antidote Toxine S : 4
- Guérison de Maladie S : 4
- Augmentation d'Attribut +1
- Augmentation d'Attribut Cybernétique +1
- Traitements : 7

Illusion

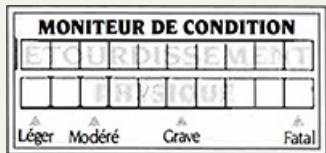
- Invisibilité améliorée : 5
- Masque : 6
- Overstimulation : 5

Manipulation

- Armure : 5
- Barrière : 6
- Changeforme : 5
- Masque de véhicule : 6

Équipement

- Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (Chargeur), SA, 9M, avec visée laser]
- Vêtements pare-balles (3/2)
- Contrat DocWagon™ Super-Platinum (voir p 44, NA Real Life)
- Téléphone-bracelet



DANIEL KAPAA

Daniel Kapaa est un mage de la rue ingénieur qui a réussi dans la vie. Il a rencontré Mary Falls à son arrivée à Seattle. Lorsque Mary a acheté Mary Falls, Inc., elle a embauché Daniel comme expéditeur personnel.

Après avoir accepté la coentreprise de l'AFD avec 2M, Mary a envoyé Daniel à Honolulu pour garder un œil sur le projet. Daniel s'est rapidement forgé une réputation de bon fixeur, et personne ne soupçonne son affiliation avec MFI car il n'a rien fait d'actif, se contentant de surveiller pour le compte de la société. Daniel préfère rester discret et offrir son aide à distance, mais ressent suffisamment d'amitié pour que Mary le laisse accompagner les runners à Waimea Canyon.



Attributs

- Constitution : 2(4)
- Rapidité: 4
- Force: 3
- Charisme: 5
- Intelligence : 5
- Volonté: 5
- Essence : 5,6
- Magie: 7(9)
- Réaction : 4
- Initiative : 4 + 1D6
- Indice de danger/Niveau professionnel : 5/4
- Grade d'initiation : 3

Compétences

- Vélo : 3
- Voiture : 4
- Conjuration : 4
- Acquisition d'équipement : 6
- Étiquette (Corporatiste): 6
- Étiquette (La rue) : 5
- Armes à feu : 2
- Théorie magique : 4
- Bateau à moteur : 3
- Négociation : 6
- Hélicoptère : 3
- Sorcellerie : 7
- Furtivité : 5
- Combat à mains nues : 5
- Avions : 3

Sorts

Combat

- Boule de feu : 6
- Boule de mana : 5
- Éclair de mana : 8
- Clairvoyance : 5
- Déetecter les ennemis : 4

Santé

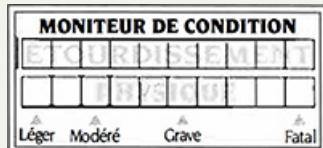
- Soin : 5
- Traitements : 5
- Illusion
- Invisibilité améliorée : 5
- Masque physique : 5
- Spectacle tridéo : 5
- Masque de véhicule : 6

Manipulation

- Armure : 4

Équipement

- Veste pare-balles (5/3)
- HKZZ7 [SMG, 28 (Chargeur), SA/TR/TA, 7M avec 2 chargeurs supplémentaires, visée laser]
- Focus de pouvoir (2)
- Verrou magique (Blindage/4 succès, généralement désactivé)

**ROBBIE "KINU" KUROSAWA**

Kinu est l'un des meilleurs agents secrets d'ALOHA. Son nom de famille japonais dément le fait que son ascendance est aux trois quarts polynésienne hawaïenne. Plus de un mètre quatre-vingt de haut, sec avec une carrure forte, Kinu ressemble à un dieu hawaïen. Il a passé sa jeunesse en tant que chef de gang de premier ordre sur l'île de Maui, où des recruteurs d'ALOHA et de Mitsuhamu l'ont approché. L'opportuniste Kinu a rejoint les deux organisations, mais a progressivement cru en la cause d'ALOHA.

Au fil des années, Kinu a fourni des informations considérables et précieuses au leader d'ALOHA, Naheka. Lorsqu'il a entendu parler de la mission de l'AFD, Kinu a rapidement rapporté cette information à son chef et a volontiers fait tout ce que Naheka lui a demandé. Sa récente découverte que Naheka a apparemment l'intention de laisser MCT faire de lui un bouc émissaire pour ses problèmes l'a fait se sentir trahi, et bien qu'une partie de lui veuille simplement s'échapper vers une nouvelle vie, une autre partie adorerait rendre la monnaie de sa pièce à Naheka.

Attributs

- Constitution : 6 (8)
- Rapidité : 6
- Force : 7
- Charisme : 5
- Intelligence : 5



- Volonté : 3
- Essence : 2,7
- Magie : -
- Réaction : 5 (7)
- Initiative : 7 + 2D6
- Indice de danger/Niveau professionnel : 6/4

Compétences

- Athlétisme : 6
- Etiquette (Corporation) : 3
- Etiquette (La rue) : 5
- Armes à feu : 6
- Armes de véhicules : 6
- Interrogatoire : 5
- Leadership : 5
- Théorie militaire : 4
- Bateau à moteur : 4
- Furtivité : 5
- Combat à mains nues : 7

Cyberware

- Yeux cybernétiques (apparence normale)
- Vision nocturne
- Armure dermique (2)
- Compartiment digital
- Réflexes câblés (1)
- Équipement
- Fouet monofilament (dans le Compartiment digital)





NAHEKA

Ce puissant serpent à plumes est un vassal du Grand Dragon Ryumyo, et chaque action qu'il entreprend contribue d'une manière ou d'une autre aux objectifs de son maître. Peu de temps après qu'Hawaï ait atteint son indépendance, Ryumyo a ordonné à Naheka de prendre la direction d'ALOHA et de poursuivre la bataille de ce groupe pour la souveraineté polynésienne. Avec la patience innée d'un dragon, Naheka développe ses stratégies en prenant son temps et prudemment. Chaque fois que cela est nécessaire, bien sûr, Naheka frappe rapidement et proprement. Bien que Naheka ne se soucie pas personnellement de savoir qui dirige Hawaï, il maintient la pression sur le gouvernement hawaïen à la demande de Ryumyo.

Attributs

Constitution : 12(8)
 Rapidité: 7×2 (x 4 en vol)
 Force: 32
 Charisme: 6
 Intelligence : 6
 Volonté: 8
 Essence : 10
 Magie: 8
 Réaction : 7
 Initiative : $7 + 2D6$
 Score d'attaque : 12D, +2 d'Allonge
 Indice de danger/Niveau professionnel : 7/4

Compétences

Conjuration : 6
 Etiquette (Tribal): 6
 Interrogatoire : 6
 Leadership : 5
 Théorie magique : 6
 Négociation : 6
 Psychologie : 5
 Sorcellerie : 8

Sorts

Combat
 Explosion de mana : 6
 Sommeil : 7
 Détection
 Analyse de la véracité : 5
 Sonde mentale : 8
 Illusion
 Masque : 5
 Overstimulation : 7
 Manipulation
 Barrière de mana : 8

Capacités spéciales

Sens améliorés (vision nocturne, thermique, ouïe à large bande)
 Armure renforcée

MONITEUR DE CONDITION			
SECURISATION	CONFORT	INCONNU	PERIL
MENTAL	PHYSIQUE	MENTAL	PHYSIQUE
LEGER	MODERE	GRAVE	FATAL

INFORMATION POUR LE MENEUR DE JEU

Ces trois sections : Identités secrètes, Sécurité et Cartes du système matriciel fournissent des informations spécifiques dont le maître de jeu aura besoin pour mener cette aventure. La première section décrit les fausses identités que Mary Falls propose à l'équipe. La sécurité explique ce que les personnages doivent faire pour contourner les mesures de sécurité omniprésentes maintenues à tous les niveaux de la vie dans les années 2050. La section Cartes du système matriciel fournit les cartes du système d'ALOHA et 2M.

IDENTITÉS SECRÈTES

Cette section contient de brèves descriptions des identités alternatives que Mary Falls propose aux runners lors de leur rencontre initiale (La Maison D'Indochine. p 12). Chacun de ces profils couvre un large éventail d'âges et de races et peut s'appliquer aux deux sexes. Si nécessaire, le meneur de jeu doit adapter les profils aux personnages joueurs de son groupe.

RALPH/RITA CARLSON

Age : Entre 30 et 40 ans

État civil : Marié, avec deux enfants

Race : Humain ou nain

Profession : Ralph/Rita gère un fonds d'investissement chez Polson Corporation. La plupart des clients sont des personnes inscrites à des régimes de retraite qui s'intéressent aux instruments de placement à revenu fixe.

LAUREN/ROBERT CARLSON

Age : Entre 30 et 40 ans

État civil : Marié à Ralph/Rita Carlson, avec deux enfants de race : Humain ou nain

Profession : Lauren/Robert est gestionnaire de fonds adjoint chez Polson Corporation, travaillant dans la division des changes.

JUAN/JUANITA BEYER

Age : Entre 25 et 45 ans

État civil : Célibataire

Race : peut être n'importe quelle race, mais convient particulièrement à un ork ou à un troll.

Profession : Juan/Juanita travaille comme chef de la sécurité chez Polson Corporation.

COLIN/COLLEEN CHECKTER

Age : Entre 30 et 50 ans

État civil : Divorcé

Race : Humain ou elfe

Profession : Colin/Colleen travaille en tant que directeur du personnel de Polson Corporation.

HUANG LI-CHEN/ROBERT HUANG

Age : Entre 20 et 35 ans

État civil : Célibataire

Race : Peut être n'importe quelle race

Profession : Li-Chen/Robert est le gestionnaire de fonds de Polson Corporation, spécialisé dans les investissements spéculatifs.

STEVEN/STEPHANIE HONING

Age : Entre 30 et 50 ans

État civil : Marié, avec trois enfants

Race : Humain, elfe ou nain

Profession : Steven/Stephanie est vice-président du marketing chez Polson Corporation.

WILMA/WILLIAM HONING

Age : Entre 30 et 50 ans

État civil : Marié à Steven/Stephanie, avec trois enfants

Race : Humain, elfe ou nain

Profession : Wilma/William travaille comme artiste holographique indépendant et femme/mari au foyer.

WESLEY/LESLIE HONING

Age : Entre 16 et 25 ans

État civil : Célibataire

Race : Identique à l'identité des parents indiquée ci-dessus, bien qu'un ork ou un troll puisse utiliser cette identité en tant qu'enfant gobelinisé de parents humains.

Occupation : Wesley/Leslle est étudiant à un niveau de scolarité adapté à son âge.

SÉCURITÉ

Tout au long de cette aventure, les runners doivent être confrontés avec des dispositifs de sécurité et des détecteurs d'armes. Les règles données ici pour traiter de tels appareils sont tirées du Guide des néoanarchistes pour la vie réelle et sont destinées à aider le maître de jeu à décrire de manière réaliste l'art de l'introduction par effraction au 21e siècle.

DÉTECTEURS D'ARMES

Au cours de Paradis Perdu, les personnages joueurs doivent faire face aux deux types de détecteurs d'armes décrits ci-dessous : les détecteurs d'anomalies magnétiques (MAD) et les systèmes de détection chimique (chem-sniffers).

Détecteurs d'anomalies magnétiques

Un détecteur d'anomalie magnétique a un indice de 1 à 9. Pour déterminer si le système détecte ou non une arme, le meneur de jeu effectue un test en utilisant un nombre de dés égal à l'indice du MAD, contre un seuil égale à la dissimulation de l'arme en cause. Si le meneur de jeu obtient un ou plusieurs succès, le MAD déclenche une alarme.

Un MAD standard a un indice de dissimulation de 5, mais sa dissimulation peut être améliorée. Pour déterminer si un personnage repère ou non un MAD avant de le traverser, lancez un nombre de dés égal à la perception du personnage contre un seuil égale à l'indice de dissimulation du MAD. Si le personnage obtient 1 succès ou plus, il repère le détecteur.

Systèmes de détection chimique

Les systèmes de détection chimique détectent les charges explosives ou les propulseurs de munitions et ont des indices de 1 à 8. Pour déterminer si le renifleur chimique détecte des explosifs ou des propulseurs de munitions, le meneur de jeu lance un nombre de dés égal à l'indice du renifleur contre une seuil de base de 10. Modifiez le seuil en fonction de la quantité totale d'explosifs ou de munitions transportés, conformément au tableau des modificateurs de détection chimique ci-dessous. Ces modificateurs sont cumulatifs. Comme avec un MAD, même un seul succès signifie que le renifleur détecte l'explosif ou les munitions.

Les renifleurs chimiques ont également un indice de dissimulation. L'indice de dissimulation de base pour les renifleurs de produits chimiques intégrés est de 4, qui peut être augmenté jusqu'à un maximum de 8. Pour déterminer si un personnage repère ou non un renifleur de produits chimiques, demandez à ce personnage de faire le même jet de dés que celui décrit pour MAD, ci-dessus.

TABLEAU DE MODIFICATEURS DE DÉTECTION CHIMIQUE

Situation	Modificateur
Tous les 8 tours standard ou une partie	-1
Tous les 6 tours explosifs ou une partie	-1
Tous les 1 Grenade incapacitante ou à fragmentation	-1
Toutes les 2 grenades fumigènes ou flash	-1
Tous les 3 mini-grenades (tout type)	-1
Tous les 30 grammes d'explosif standard (non plastique)	-1
Tous les 100 grammes de plastique	-1

AUTRES SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

En plus des détecteurs d'armes, les runners doivent également faire face à divers scanners et systèmes d'alarme. Pour déjouer les claviers et les lecteurs de cartes, un personnage doit avoir le code d'accès ou la carte d'accès approprié, ou doit recâbler l'électronique à l'intérieur de l'appareil. Ce processus nécessite que le personnage retire le boîtier, puis altère les circuits. Le retrait du boîtier nécessite un test électronique (B/R) réussi par rapport à un seuil égal à l'indice d'un clavier ou au double de la valeur nominale d'un lecteur de cartes. La tâche nécessite un temps de base de 60 secondes, et tout succès au-delà de 1 peut être utilisé pour réduire le temps de base selon les règles standard (voir p 68, SRII). Si le clavier ou le lecteur de carte est doté d'un système anti-intrusion, ajoutez l'indice de ce système au seuil du test électronique (B/R).

Une fois que le personnage a forcé le boîtier, il doit altérer directement les circuits. Résolvez le succès ou l'échec du personnage à l'aide d'un test électronique standard par rapport à l'indice du système, plus 2. Le temps de base pour la tâche, le nombre minimum de succès nécessaires et l'utilisation de succès supplémentaires pour réduire le temps de base sont les mêmes que ceux pour le test électronique (B/R) décrit ci-dessus.

CARTES DU SYSTÈME MATRICIEL

À divers moments de l'aventure, le decker de l'équipe peut essayer de s'intégrer au système informatique principal de 2M ou d'ALOHA. À moins que le decker ne se trouve physiquement dans les locaux des bâtiments dans lesquels ces systèmes sont situés, il doit traverser un SAN, avec un indice de sécurité Vert-4 pour accéder au LTG. À moins que le decker ne connaisse le numéro LTG du système cible, il doit trouver le numéro en utilisant les règles standard (p 165, SRII).

LEGENDE DU SYSTÈME MATRICIEL

CPU = Unité centrale

SPU = Unité de sous-traitement

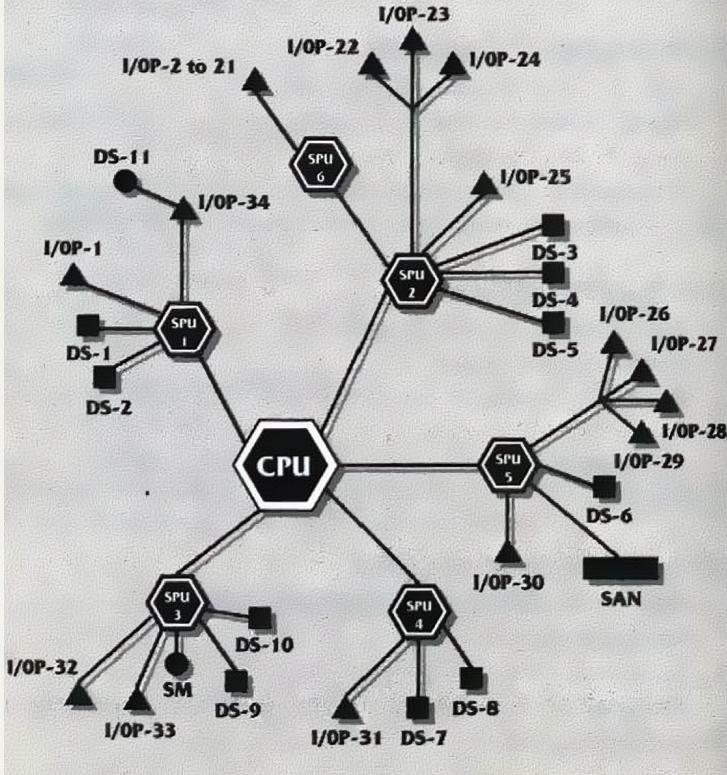
DS = Unité de stockage des données

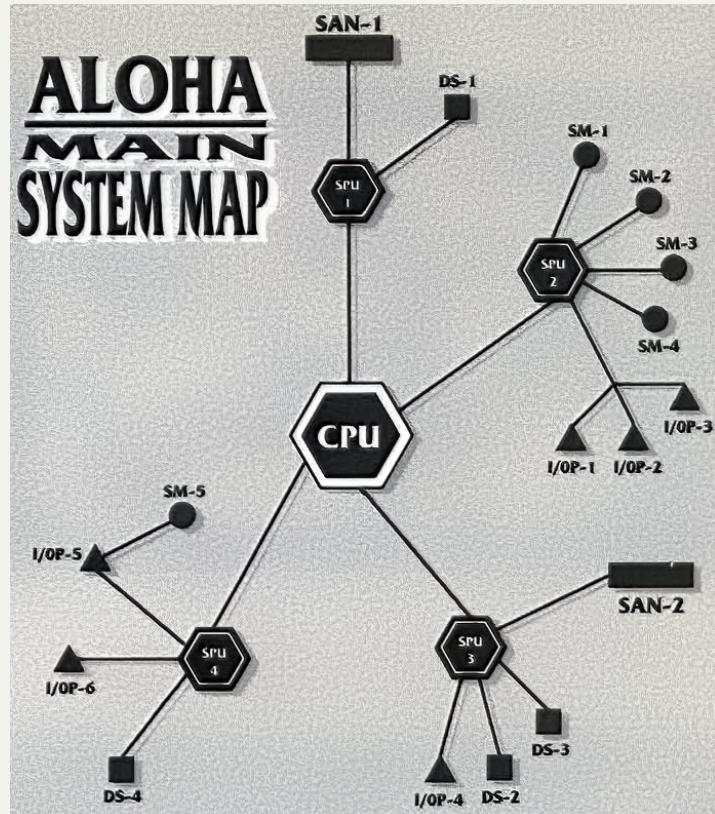
SAN = Noeud d'accès au système

I/OP = Port d'entrée/sortie

SM = Noeud Esclave

2M MAIN SYSTEM MAP



SYSTÈME PRINCIPAL DE 2M**SAN** : Orange-4, Accès 4, Trace et Rapporte 4.**CPU** : Rouge-5, Trace et Rapporte 6, Noir-5.**SPU-1** : Sous-processeur de comptabilité, Orange-5, Accès 6, Trace et éjecte 5.**I/OP-1** : Terminal informatique du Président, Orange-5, Accès 6, Blaster 6.**I/OP-34** : Terminal VP, Comptabilité, Rouge-4, Accès 6, Trace et grille 5.**DS-1** : Documents financiers, Rouge-5, Accès 6, Barrier 7, Trace et grille 4.**DS-2** : Comptes monétaires, Rouge-6, Accès 7, Noir-5.**DS-11** : Journal du Président, Orange-6, Accès 5, Barrière 5, Trace et Rapporte 5.**SPU-2** : Sous-processeur des comptes clients, Orange-5, Accès 6, Trace et éjecte 5.**I/OP-22 à 24** : Terminaux des superviseurs de compte, Orange-5, Accès 6, Killer 5.**I/OP-25** : Terminal VP, Gestion des comptes, Orange-6, Accès 6, Trace et grille 5.**DS-3 à 5** : Données du compte, principalement correspondance avec les clients, Orange-4, Accès 5, Trace et Rapporte 5.**SPU-3** : Sous-processeur marketing, Orange-4, Accès 5, Trace et Rapporte 5.**I/OP-32** : Terminal du vice-président, Marketing, Vert-5, Accès 4, Trace et éjecte 4.**I/OP-33** : Terminal de la salle de conférence, Vert-5, Accès 5.**DS-9 et 10** : Listes et propositions marketing, Orange-5, Accès 5, Barrière 5, Trace et Rapporte 5.**SM** : Écrans d'affichage de la salle du conseil, Orange-4.**SPU-4** : Sous-processeur du personnel, Orange-5, Accès 5, Trace et éjecte 5.**I/OP-31** : Terminal du vice-président, Personnel, Orange-6, Accès 6, Trace et grille 5.**DS-7** : Dossiers du personnel de bureau, Orange-5, Accès 5, Barrière 5.**DS-8** : Enregistrements sur le personnel de laboratoire et les messagers mosquito, Rouge-5, Accès 5, Barrière 6, Trace et grille 5.**SPU-5** : Sous-processeur de correspondance, Vert-5, Accès 5.**I/OP-26 à 29** : Terminaux des secrétaires, Vert-5, Accès 5.**I/OP-30** : Terminal de l'accueil, Vert-5, Accès 5.**DS-6** : Correspondance, Orange-4, Barrière 4.**SPU-6** : Sous-processeur du gestionnaire de compte.**I/OP-2 à 21** : Terminaux chargés de clientèle junior, Orange-4, Accès 6.**SYSTÈME PRINCIPAL D'ALOHA****SAN-1** : Correspondance normale, Vert-5, Accès 5.**SAN-2** : Correspondance financière, Orange-6, Accès 6, Trace et grille 6.**CPU** : Rouge-5, Accès 7, Noir-4.**SPU-1** : Sous-processeur de correspondance, Orange-5, Accès 6, Killer 5.**DS-1** : Fichiers de correspondance, Orange-5, Barrière 5.**SPU-2** : Sous-processeur de sécurité et de maintenance du bâtiment, Orange-4, Accès 7, Trace et grille 6.**I/OP-1 à 3** : Terminaux de la salle informatique, Orange-5, Accès 6, Blaster 5.**SM-1** : Caméras de sécurité, Rouge-4, Barrière 6, Trace et Rapporte 5.**SM-2** : Maglock de sécurité et dispositifs connectés, Rouge-5, Accès 7, Noir-4.**SM-3** : Lumières, Orange-5, Barrière 5.**SM-4** : Chauffage/climatisation, Orange-5, Barrière 5.**SPU-3** : Sous-processeur comptable et financier, Orange-5, Accès 6.**I/OP-4** : Terminal comptable, Orange-4, Accès 5.**DS-2** : Comptabilité et documents financiers, Orange-5, Barrière 5, Brouillage 5.**DS-3** : Comptes d'espèces, Rouge-5, Accès 7, Noir-5.**SPU-4** : Sous-processeur du personnel et divers, Orange-5, Accès 6, Trace et Rapporte 6.**I/OP-5** : Terminal de la salle de conférence, Orange-5.**I/OP-6** : Terminal de la zone de recherche spéciale, Orange-5.**DS-4** : Contacts et informations personnelles, Rouge-5, Accès 7, Barrière 7, Noir-5.**SM-5** : Écrans d'affichage des salles de conférence, Orange-5.

NOTE 1



« Le représentant du commerce de l'État libre de Californie, Orren Debare, se rendra à Honolulu demain pour discuter d'accords commerciaux améliorés et élargis avec le Royaume d'Hawaï. La dernière visite de Debare dans les îles a provoqué un scandale car le représentant aurait fricoté avec Rachel Hong, célèbre restauratrice et star du simsense adulte. Notre actualité à 11h00 comprend un rapport détaillé sur les négociations commerciales et un aperçu du dernier sim de Mme Hong. »



« Un contrôle routier de routine à proximité de l'aéroport d'Awalani plus tôt dans la journée semble avoir empêché une attaque terroriste contre l'aéroport. Selon les rapports officiels, deux hommes ont sauté du véhicule à l'arrêt, ont tiré plusieurs coups de feu sur la voiture de police, puis se sont enfuis dans un parc industriel voisin. À l'intérieur de la camionnette, la police a trouvé plusieurs bagages remplis de l'explosif industriel RVX-12. Les autorités pensent que le groupe terroriste radical ALOHA était derrière la tentative. »



« Mitsuhamu Computer Technologies a démenti aujourd'hui les informations selon lesquelles ses forces militaires utilisaient les eaux près d'Hawaï pour des manœuvres d'entraînement. Yoshi Akimoto du bureau de liaison avec la presse de MCT a déclaré que l'histoire d'hier dans le datafax Maui Screamer était infondée et "typique d'un journalisme irrespectueux à scandale."

Quelques bateaux à marchandises dans les eaux hawaïennes respectant des procédures de navigation normales deviennent un acte d'agression dans l'esprit des gens stupides à l'imagination débordante, a déclaré M. Akimoto. Akimoto a refusé de dire si MCT prévoyait ou non de poursuivre le Screamer pour diffamation. »

NOTE 2

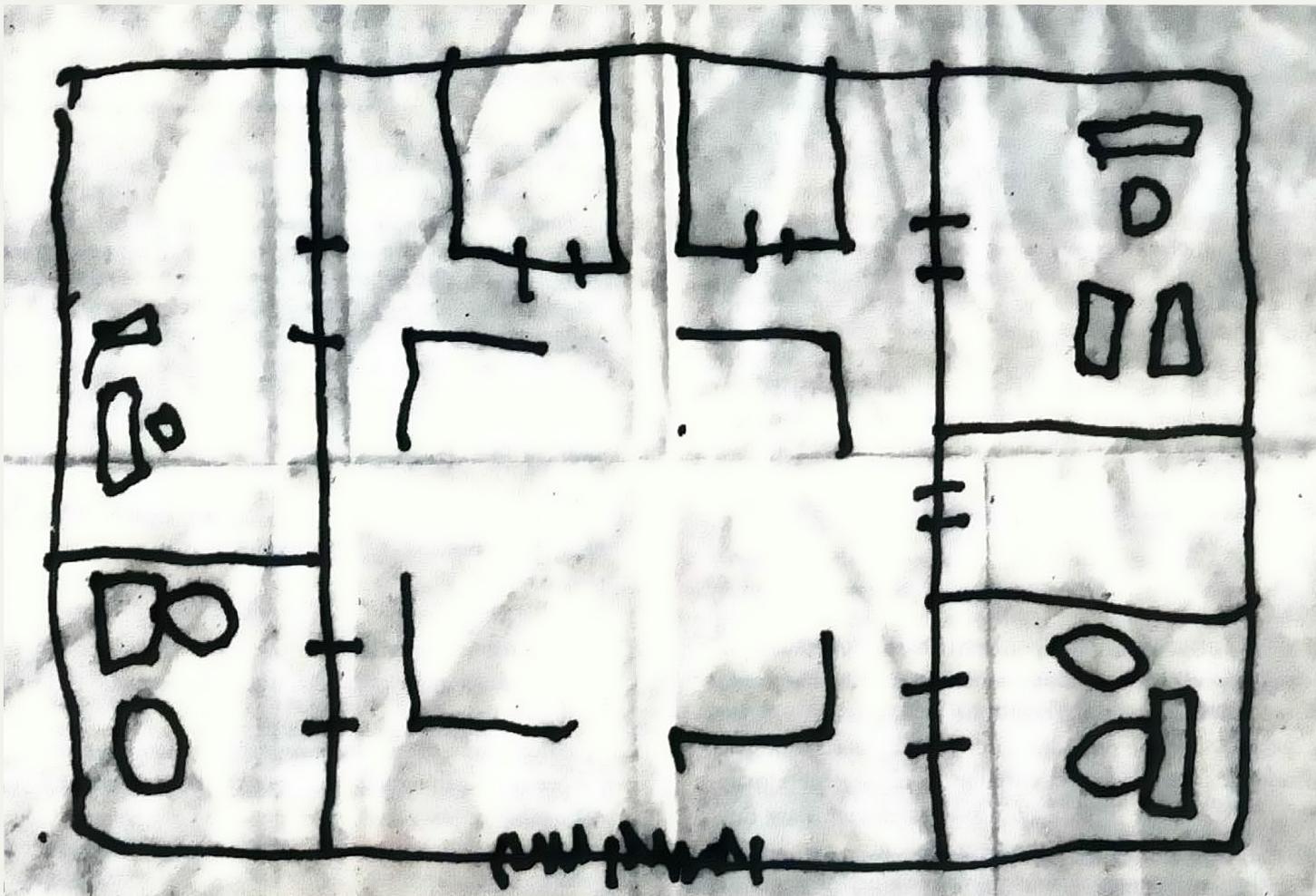
>>>[SALUTATIONS ! Votre réputation vous précède. Les rumeurs de la rue me font dire que vous êtes les meilleurs. Je peux vous offrir une chance de le prouver en vous offrant le meilleur salaire, Intéressé ? Retrouvez-moi à La Maison D'Indochine demain à 20h00.

R.S.V.P. avant 12:00 demain, LTG
1206(43-9683) boîte mail 001]<<<<

NOTE 3

>>>>[Veuillez vous parer d'une tenue élégante et demander la table réservée à Smithson. Je vous attends prestement à 20h00.]<<<<

NOTE 4



SIÈGE SOCIAL DE 2M

SEATTLE DATAFAX TM

Un service de Renraku Computer Systems

Custom Edition

GENERAL

La guerre civile d'Aztlán s'intensifie. Soixante-dix morts dans les combats près de Cullac : un résultat de la magie météorologique gouvernementale créant une pluie d'éclair à travers les positions rebelles. REF#AZT0928.

Le sénateur des UCAS Moe Dennel nie avoir participé à des rituels de magie noire impliquant la mort de quatre adolescents du Kansas. Le F.B.I. continue d'enquêter. REF#DENN029.

Les attaques terroristes contre les maisons capitulaires de la Confrérie Universelle se poursuivent en Amérique du Nord. Les autorités ne parviennent pas à identifier la source de ces agressions et semblent incapables d'empêcher de nouvelles attaques. REF#UB0292.

FAIS DIVERS

Projet Hope offre une nouvelle vie aux habitants des Barrens de Seattle. Un regard dans les coulisses et une interview avec le manager Jonathon Tung. REF#PRH002.

Le nouveau processeur non linéaire PCD3500 de Fuchi va-t-il révolutionner le traitement des données ? Une entrevue avec le chef de l'équipe de conception Dr. Anne Devren. REF#FCH10292.

Le serpent de 60 mètres tué près de Nashville au début de la semaine n'est que l'un des dizaines d'animaux paranormaux "uniques" apparues ces dernières années. Pourquoi cela se produit-il et cela va-t-il continuer? REF#PNA029.

POLITIQUE

Des hommes armés masqués de SEATTLE ont ouvert le feu la nuit dernière sur un point de distribution de devanture de magasin pour le Comité des droits des orks dans les Barrens de Redmond. Alamos 20.000 est blâmé pour la mort de six personnes, dont un garçon de quatre ans, bien que les autorités pensent que le leader émergent des militants ork Preacher (alias John Picarille) était la cible visée. Depuis sa première apparition publique lors d'une réunion ouverte du Conseil de Seattle il y a deux ans, Preacher s'est hissé à une position nationale très visible en tant que porte-parole de la classe inférieure ork et troll. Mais qui est Preacher et que représente-t-il vraiment ? REF#PRCH009.

NOTE DU GAMEMASTER : Si les joueurs réussissent, donnez-leur ceci à lire.

FINANCE

Mary Falls, Inc. (MFI), un fabricant de Seattle de produits alimentaires transformés, a annoncé l'ouverture de sa nouvelle division électronique. Sasha Griczuk, employée de longue date de l'IMF, dirigera la nouvelle division. Griczuk possède un diplôme en économie de WSU, en plus d'une expérience considérable en gestion chez MFI. La présidente de la corporation, Mary Falls, a exprimé sa confiance dans la nouvelle entreprise.

« Sasha est un membre précieux de l'équipe de l'IMF depuis de nombreuses années, et personne ne mérite plus cette opportunité », a déclaré Falls.

SEATTLE DATAFAX TM

Un service de Renraku Computer Systems

Custom Edition

GENERAL

La guerre civile d'Aztlán s'intensifie. Soixante-dix morts dans les combats près de Cullac : un résultat de la magie météorologique gouvernementale créant une pluie d'éclair à travers les positions rebelles. REF#AZT0928.

Le sénateur des UCAS Moe Dennel nie avoir participé à des rituels de magie noire impliquant la mort de quatre adolescents du Kansas. Le F.B.I. continue d'enquêter. REF#DENN029.

Les attaques terroristes contre les maisons capitulaires de la Confrérie Universelle se poursuivent en Amérique du Nord. Les autorités ne parviennent pas à identifier la source de ces agressions et semblent incapables d'empêcher de nouvelles attaques. REF#UB0292.

FAIS DIVERS

Projet Hope offre une nouvelle vie aux habitants des Barrens de Seattle. Un regard dans les coulisses et une interview avec le manager Jonathon Tung. REF#PRH002.

Le nouveau processeur non linéaire PCD3500 de Fuchi va-t-il révolutionner le traitement des données ? Une entrevue avec le chef de l'équipe de conception Dr. Anne Devren. REF#FCH10292.

Le serpent de 60 mètres tué près de Nashville au début de la semaine n'est que l'un des dizaines d'animaux paranormaux "uniques" apparues ces dernières années. Pourquoi cela se produit-il et cela va-t-il continuer? REF#PNA029.

POLITIQUE

Des hommes armés masqués de SEATTLE ont ouvert le feu la nuit dernière sur un point de distribution de devanture de magasin pour le Comité des droits des orks dans les Barrens de Redmond. Alamos 20.000 est blâmé pour la mort de six personnes, dont un garçon de quatre ans, bien que les autorités pensent que le leader émergent des militants ork Preacher (alias John Picarille) était la cible visée. Depuis sa première apparition publique lors d'une réunion ouverte du Conseil de Seattle il y a deux ans, Preacher s'est hissé à une position nationale très visible en tant que porte-parole de la classe inférieure ork et troll. Mais qui est Preacher et que représente-t-il vraiment ? REF#PRCH009.

NOTE DU GAMEMASTER : Si les joueurs échouent, donnez-leur ceci à lire.

FINANCE

Dans un récent mouvement de réduction des effectifs, Mary Falls, Inc. (MFI), un fabricant de produits alimentaires transformés Seattle, à licencier 20 de ses employés.

« La nature du marché des aliments transformés a changé et nous nous restructurons pour nous adapter à ces changements », a déclaré Mary Falls, présidente de l'IMF.

LE ROYAUME D'HAWAII

COUP D'OEIL SUR LES CHIFFRES

Population : 4 108 229

Humain : 54%

Elfe : 8%

Nain : 4%

Ork : 22%

Troll : 11%

Autre : 1%

Revenu par habitant : 20 000¥

Population en dessous du seuil de pauvreté : 10%

Sur la liste des commerçants actifs Fortuné : 7 %

Personnes affiliées aux corporations : 64 %

Éducation:

Équivalence d'études secondaires : 30 %

Équivalence universitaire : 24 %

Certificats d'études avancées : 11 %

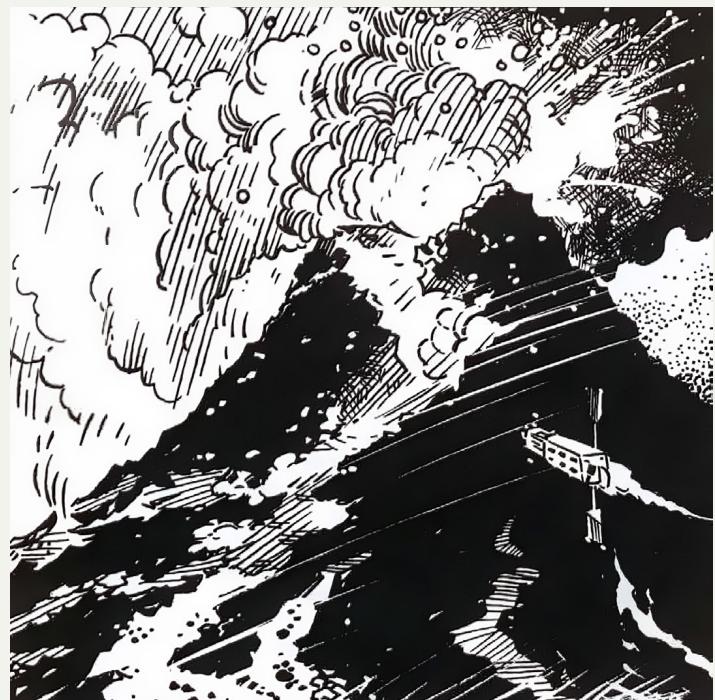
Accès au réseau de télécommunications régional : PA/HI

>>>>[Avant d'aller plus trop loin, j'aimerais souligner un point important. Tout au long de cet upload, le nom du royaume est orthographié Hawaï. La plupart des gens dans UCAS sont habitués à le voir orthographié à l'ancienne, sans l'apostrophe, et pensent que Hawaï a l'air étrange. Comme on pouvait s'y attendre, l'orthographe du nom de ce groupement d'îles et sa prononciation ont été simplifiées pour la consommation américaine lorsque le Royaume était encore un État. Lors de la sécession, le royaume d'Hawaï a récupéré l'orthographe correcte avec apostrophe et une prononciation correcte. Hawaï se prononce ha-VEYE-ee, avec un arrêt de la glotte notable avant la syllabe finale (débutée par l'apostrophe). La façon la plus simple de décrocher un kama'aina (natif hawaïen : voulant dire, "enfant de la terre"), est de mal prononcer le nom de son pays ou de l'écrire sans l'apostrophe. Vous êtes prévenu.]<<<<

-Houx (15:16:29/12-1-54)

CLIMAT

Maintenant, comme toujours, la plupart des gens considèrent que le climat hawaïen est la chose se rapprochant le plus du paradis sur terre. Pendant les mois d'hiver, les températures quotidiennes grimpent jusqu'à 27 degrés Celsius et les températures nocturnes descendent rarement en dessous de 18 degrés. En été, les températures quotidiennes sont en moyenne d'environ 30 degrés Celsius, tandis que les températures nocturnes chutent à 22 degrés. Trente-cinq degrés Celsius restent la température la plus élevée enregistrée dans le royaume, et 11 degrés, la plus basse.



>>>>[Ne rigole pas, mon pote. J'étais à Honolulu quand ça a atteint 11 degrés, en 2050. Tous ce putain d'endroit a fermé ses portes. Plein d'absence au travail à cause du "froid glacial". C'est pas des conneries.]<<<<

-Néné (11:45:11/12-13-54)

Les précipitations annuelles moyennes dans le Royaume d'Hawaï sont de 60 centimètres, mais ce chiffre s'applique en grande partie à Honolulu, la capitale. Certaines parties du royaume insulaire, comme la vallée de Waimea, reçoivent plusieurs fois cette quantité de pluie. Waialeale, sur l'île de Kauai, par exemple, prospère sous une pluviométrie annuelle moyenne de 1 128 centimètres. Certaines des précipitations les plus abondantes jamais enregistrées, un total de 96.5 centimètres sur une période de 24 heures, se sont produites sur les sites du volcan Kilauea sur la "grande île" d'Hawaï. La plupart des précipitations du royaume se produisent pendant les mois d'octobre, novembre et décembre.

>>>>[Selon mes recherches, les conditions météorologiques ont beaucoup changé depuis le 20e siècle. Cela pourrait être lié avec la Grande Danse Fantôme sur le continent. Cet événement a certainement semblé être à l'origine de l'éruption volcanique, qui a enseveli la ville de Wailea sur l'île de Maui, la transformant en "Pompéi du Pacifique".]<<<<

-Woppler le météorologue (21:05:07/12-3-54)



Les ouragans sont une menace sérieuse pour la vie dans cette partie du Pacifique, frappant en fait les îles hawaïennes en moyenne tous les quatre ans, avec de nombreuses autres occasions suffisantes pour causer des dommages. Historiquement, les îles les plus septentrionales de Niihau et Kauai souffrent le plus. L'île d'Oahu échappe pratiquement à chaque fois à la pire des tempêtes tropicales.

>>>>[Les visiteurs de Seattle trouvent souvent surprenant que la durée de la lumière du jour ne change pas beaucoup entre l'été et l'hiver, mais c'est les tropiques pour toi, à Seattle, les gens s'habituent au ciel d'été qui reste clair jusqu'à 21:30 ou 22:00, s'il ne pleut pas. Ce n'est pas le cas à Hawaï, mon pote. Le soleil se couche généralement vers 20h30, tous les soirs. Pas de long crépuscule non plus. Il fait jour, puis il fait nuit. Transition courte.]>>>>

-Dentelle (13:36:42/12-1-54)

S'Y RENDRE

Le principal aéroport international du Royaume d'Hawaï, Awalani ("Sky Harbor"), se trouve juste à l'ouest d'Honolulu sur l'île d'Oahu. Awalani a été construit sur le site de l'ancien aéroport international d'Honolulu et sur plus de la moitié du terrain qui appartenait autrefois à la base aérienne de Hickam. Awalani est le seul aéroport du Royaume capable de gérer des vols suborbitaux et semi-balistiques. Des vols réguliers relient les principales villes d'Amérique du Nord et d'Extrême-Orient.

En plus des vols internationaux, des compagnies aériennes locales telles que Aloha Air et Moku'aina Air proposent des vols de banlieue réguliers d'Oahu vers les îles dites "extérieures" en utilisant des Federated-Boeing Commuters et des Cessna C750, ou même des hélicoptères Hughes Aerospace Airstar pour ceux prêts à payer une fortune. Lio Lawe Ukana ("Pack Horse") Air Transport gère la plupart des expéditions de fret entre les îles dans ses dirigeables Luftschiffbau Zeppelin LZ-2049 SHAPELY.

>>>>[C'est le meilleur moyen de déplacer votre Ferrari 308 Mondial rouge pompier d'île en île...]>>>>

-Magnum (23:49:05/12-6-54)

La plupart des autres îles Hawaïennes possèdent de petites installations aéroportuaires, à l'exception de Ni'ihau et Kahō'olawe. L'île de Kauai possède un seul aéroport, près de la ville de Hanamaulu. L'aéroport de Molokai est situé juste à l'extérieur de la ville de Hoolehua, et l'île de Lanai dispose d'une piste d'atterrissement à installations limitées près de Lanai City. L'île de Maui possède trois aéroports : une installation majeure à Kahului, un site plus petit à Mahana, une installation rudimentaire à Hana. La grande île d'Hawaï compte également trois sites, le plus grand à Hilo et deux aérodromes plus petits près de Ke-Ahole et Kamuela, en plus des liaisons aériennes, les ferries de passagers à hydroptère et les ferries de fret à coque conventionnelle transportent également des marchandises et des personnes entre les îles.

>>>>[Kahō'olawe est interdit d'accès, et pour une bonne raison. Les Forces armées royales hawaïennes l'utilisent comme terrain d'essai et champ de tir, et ça n'importe quel jour ou nuit, il y a de fortes chances que quelqu'un soit là-bas en train de tout faire péter. Ni'ihau, cependant, est quelque chose de différent. En théorie, il sert de réserve à une petite colonie d'Autochtones "traditionnels" d'Hawaï qui n'ont pas adhéré au 19e siècle, encore moins au 21e siècle. Apparemment, ces gens vivent toujours dans des huttes d'herbe frangantes, vivant de poissons qu'ils pêchent au filet et à la lance. En pratique ? Eh bien, mon pote, explique-moi pourquoi les Forces armées royales hawaïennes patrouillent dans les eaux autour de cette "réserve primitive" et coulent ou coulent tout bateau ou détruisent chaque avion entrant dans l'espace restreint sans même demander une pièce d'identité...]<<<<

-Bomba (02:28:56/12-15-54)

GÉOGRAPHIE

Le royaume d'Hawaï regroupe huit îles importantes et de nombreux îlots, qui sont les sommets d'une chaîne de volcans submergés. La chaîne se situe à environ 3 380 kilomètres (2 100 milles) au sud-ouest de San Francisco, dans l'État libre de Californie. Du nord-ouest au sud-est, les principales îles sont Ni'ihau, Kauai, Oahu, Molokai, Lanai, Maui, Kahō'olawe et Hawaï. Oahu est l'île la plus peuplée et le site de la capitale nationale, Honolulu. Sur les 4,1 millions d'habitants du Royaume, 3,2 millions vivent à Oahu et près de 3 millions d'habitants d'Oahu vivent à Honolulu.

La superficie totale du pays couvre 16 706 kilomètres carrés ou 6,450 milles carrés, ce qui en fait environ 85 pour cent de la taille du Vermont, des UCAS. La plupart d'Hawaï se compose de chaînes de montagnes. Le point culminant du royaume est le sommet du Mauna Kea à Hawaï, un immense volcan éteint qui culmine à 4 208 mètres (13 796 pieds) dans le ciel tropical.

Haleakala ("Maison du Soleil") sur l'île de Maui était éteint jusqu'à ce que l'éruption spontanée de 2017 prouve que le volcan était simplement en sommeil. Contrairement à la croyance populaire. Cependant, l'éruption du Haleakala n'a pas coïncidé avec les éruptions en Amérique du Nord causées par la Grande Danse Fantôme. Selon des études récentes, un "écho" magique des forces cataclysmiques qui ont secoué l'Amérique du Nord pendant la Grande Danse des Fantômes a provoqué l'éruption du Haleakala.

HISTOIRE

Selon l'histoires traditionnelles, les premiers habitants des îles hawaïennes sont arrivés entre 300 et 600 après JC en provenance des îles polynésiennes telles que Tahiti, situées à plus de 3 000 kilomètres au sud. Le capitaine James Cook de Grande-Bretagne, le premier visiteur européen enregistré, est arrivé en 1778.

Jusqu'à la fin du XVIIIe siècle, des chefs et des rois indépendants régnait sur chaque île de la chaîne hawaïenne. En 1790, le chef Kamehameha devient roi de l'île d'Hawaï et passa les vingt années suivantes à conquérir les autres îles. De 1810 jusqu'à sa mort en 1819, il dirigea toute la chaîne de l'île sous le nom de roi Kamehameha 1.

En 1820. Des missionnaires européens ont navigué vers les îles, dans l'intention de "civiliser" les soi-disant "sauvages". Comme d'autres missionnaires déterminés à sauver les âmes selon leurs propres mœurs et coutumes, ces fanatiques religieux ont fait un mal considérable en supprimant et en interdisant les traditions hawaïennes indigènes, allant même jusqu'à interdire la langue hawaïenne. Cependant, elles ont fait un bien considérable dans les domaines de l'éducation et de la santé publique. Un brillant exemple est le père Damien, un jésuite belge qui a travaillé avec des indigènes hawaïens atteints de la lèpre. Il a établi une colonie d'Ypres à Molokai et s'y est installé lorsqu'il a contracté la maladie redoutée en 1873. Le père Damien continua à travailler avec ses fidèles jusqu'à sa mort en 1889.

La période qui a immédiatement suivi l'unification des îles par le roi Kamehameha 1 a apporté la prospérité à Hawaï grâce à l'agriculture et au commerce avec d'autres cultures. Moins d'une décennie après l'arrivée des Européens, cependant, des maladies infectieuses dévastatrices apportées par les commerçants européens et américains ont décimé la population indigène. En collaboration avec les missionnaires, les planteurs américains ont établi des plantations de canne à sucre dans les années 1830, et les planteurs et leurs intérêts associés ont de plus en plus dominé l'économie et le gouvernement des îles.

Pendant ce temps, les dirigeants indigènes des îles ont tenté de moderniser le royaume à leur manière. Le souverain visionnaire, le roi Kamehameha 3 et ses dirigeants ont rédigé la première constitution d'Hawaï et créé une législature, dont l'un des premiers actes a été de créer un système scolaire public. Ces événements nouveaux ont levé un drapeau rouge inquiétant pour les hommes et les femmes pour la plupart américains dont la fortune dépendait de leur capacité à contrôler tous les aspects importants de la vie sur les îles.

Percevant les dirigeants puissants comme une menace pour leurs intérêts, ils ont pris des mesures pour les éliminer.

ANNEXION

En 1893, les intérêts américains ont destitué la reine Liliuokalani, aidés très efficacement par un officier de la marine américaine qui mit sa canonnier à la disposition de ceux qui renverserent la monarchie. L'année suivante, Sanford B. Dole, un descendant de la famille influente qui possédait la plupart des plantations d'ananas des îles, a déclaré Hawaï comme étant une république et s'est nommé chef d'État. En 1898, les États-Unis d'Amérique annexent les îles Hawaï et les déclarent officiellement territoire américain en 1900.

Au début du 20e siècle, l'importance d'Hawaï pour les intérêts militaires américains a augmenté à pas de géant. Pearl Harbor est devenue la principale base navale et aérienne des États-Unis dans le Pacifique central, présentant une cible tentante pour les forces japonaises pendant la Seconde Guerre mondiale. En 1959, le gouvernement américain a déclaré le territoire hawaïen le 50e État de l'Union. La devise officielle d'Hawaï, Ua Mau Ke Ea O Ka Aina I Ka Pono ("La vie de la terre est perpétuée dans la justice"), reste la devise nationale du royaume à ce jour.

SÉCESSION

Bien que les habitants de l'État d'Hawaï aient joui d'un niveau de vie relativement élevé au cours de ces années, de nombreux indigènes ne pouvaient pas oublier leur ancienne indépendance des îles. Les années 1990 ont vu naître un fort mouvement "Hawaï pour les Hawaïens", appelé Na Kama'aina (Les Enfants de la Terre). Les membres de Na Kama'aina et leurs sympathisants ont fait pression pour la sécession des États-Unis, appelant à la renaissance d'Hawaï en tant que royaume indépendant. Pour la plupart des observateurs, les lobbyistes de plus en plus virulents avaient peu de chance d'atteindre leur objectif. Hawaï était devenu beaucoup trop important pour l'armée des États-Unis, pour que le gouvernement américain envisage même de laisser filer cet État. Pearl Harbor, toujours une base navale importante, était devenue vitale au moment du retrait américain d'Okinawa et des Philippines au début du 21e siècle. D'autres installations stratégiques importantes comprenaient les bases aériennes de Hickam et Dillingham. Kaneohe Bay Marine Corps Air Station, Schofield Barracks et Space City au volcan Haleakala à Maui. Cette dernière installation avait été un acteur majeur dans le développement du programme SDI "Star Wars" dans les années 1980, et malgré la suppression officielle du programme Star Wars au cours des années 90, Space City s'est considérablement agrandie après le début du siècle. Bien que les gouvernements des États fédéral et hawaïen aient continué à s'engager dans des "dialogues significatifs" avec Na Kama'aina à la fin du 20e et au début du 21e siècle, peu de gens pensaient que les négociations se termineraient avec l'indépendance d'Hawaï.

Après l'incident du Lone Eagle en 2009, Hawaï a pris une importance encore plus grande pour les États-Unis. En prévision de la prochaine guérilla entre le gouvernement des États-Unis et les Amérindiens, les stratégies militaires ont réalisé que les sites militaires sur un territoire potentiellement contesté, en particulier les installations de recherche de haute technologie, nous exposaient particulièrement à un risque.

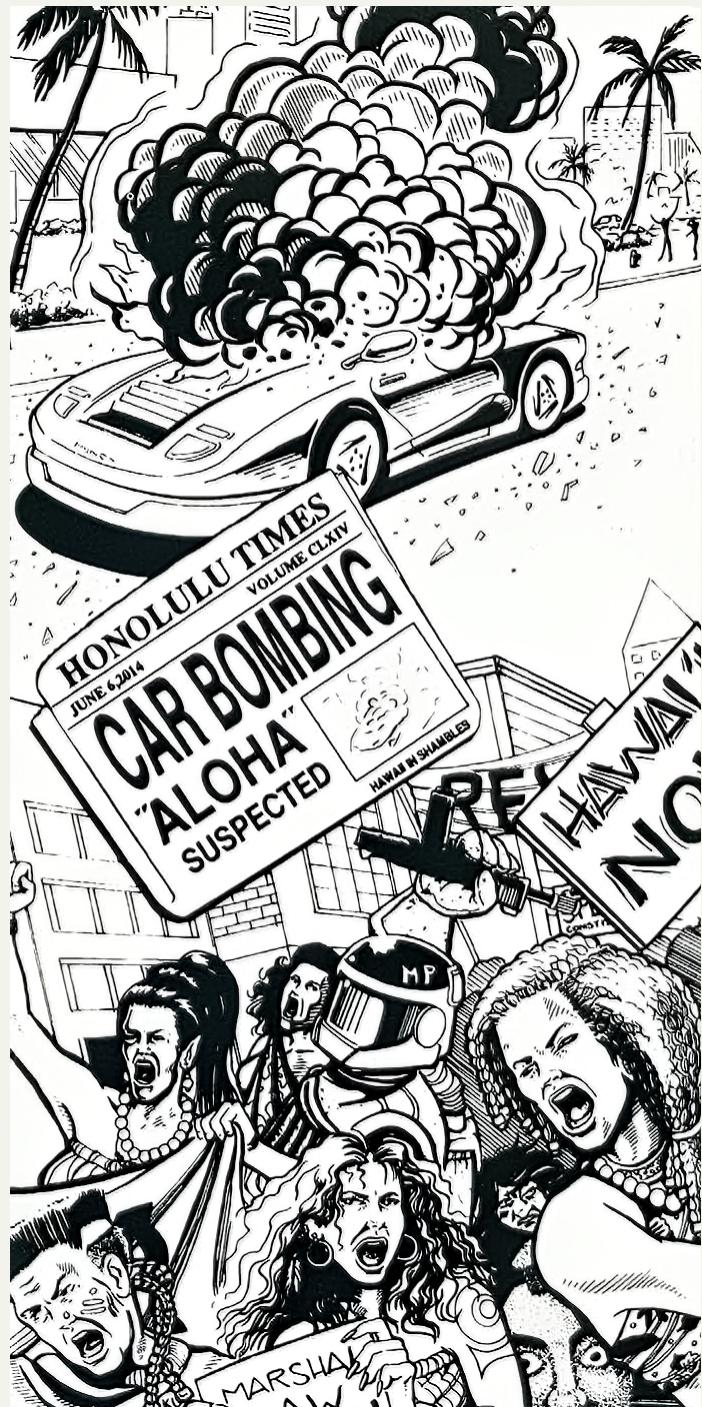
Bien que Na Kama'aina et plusieurs groupes dissidents plus petits à Hawaï fassent valoir les revendications territoriales au nom des insulaires indigènes avec autant d'insistance que n'importe lequel de leurs homologues amérindiens sur le continent, le pourcentage relativement faible de "vrais" Hawaïens sur l'île a fait en sorte que les chances de succès soient pratiquement inexistantes. Tenant compte de ce fait, les autorités militaires américaines ont transféré plusieurs projets de recherche aérospatiale importants, y compris des recherches en cours sur la propulsion par impulsion de détonation pour les avions espions hypersoniques, vers la base navale américaine de Pearl Harbor. Ils ont également déplacé d'autres projets moins importants dans une "zone zéro" militaire près de Kahuku Point sur la côte nord d'Oahu.

Au cours des six années suivantes, alors que la guerre contre les Amérindiens s'intensifiait, Na Kama'aina et des factions dissidentes nouvellement formées comme les militant d'ALOHA (Armée pour la libération d'Hawaï) ont gagné en confiance grâce aux événements en Amérique du Nord et ont intensifié leur Activités. Na Kama'alna et la plupart de ses factions modérées ont exercé une pression politique croissante sur les gouvernements des États et fédéraux, y compris une campagne mondiale de relations publiques. ALOHA et d'autres groupes extrémistes ont préféré une action plus directe. Entre 2011 et 2013, ALOHA a revendiqué deux douzaines d'attentats à la voiture piégée contre des installations militaires américaines et des bâtiments gouvernementaux, tuant plus de 150 cibles dites "légitimes" et près du double de ce nombre en victimes collatérales. La brutalité d'ALOHA a horrifié la plupart des Hawaïens. même les plus fermement attachés à l'objectif de l'indépendance. En 2013, Na Kama'aina a conçu une vaste campagne de relations publiques pour se démarquer d'ALOHA aux yeux du monde.

Les actions des militants ont fini par faire pencher la balance en faveur de l'indépendance, mais pas de la manière à laquelle ALOHA et ses confrères auraient pu s'attendre. En 2014, le gouvernement de l'État hawaïen assiégé a déclaré la loi martiale et a plaidé pour recevoir l'aide de Washington. Le gouvernement fédéral a envoyé des troupes de la base aérienne du Corps des Marines de Kaneohe Bay, organisées en ce qu'il a appelé une "force de défense civile", réprimant l'insurrection civile parrainée par ALOHA. Bien que de nombreux commandants de la Force de défense civile savaient que Na Kama'aina n'avait jamais participé ou approuvé le terrorisme de type d'ALOHA, les CDF ont agi avec la même brutalité contre les membres des deux organisations. Les troupes gouvernementales n'ont fait aucune distinction entre les lanceurs de bombes et les organisateurs de campagnes épistolaire, tirant les deux hors de leurs maisons et les jetant en prison. Plusieurs de ces soi-disant "criminels politiques" ont ensuite été "abattus alors qu'ils tentaient de s'échapper".

>>>>[Le niveau de brutalité et de violation des droits constitutionnels individuels semble incroyable jusqu'à ce qu'on reconnaissse son contexte historique. Au moment même où la Civil Defence Force, quel bel euphémisme, cassait des têtes à Hawaï, l'armée américaine sur le continent rassemblait des Amérindiens et les enfermait dans des "camps de rééducation" qui a été la première étape de la campagne de génocide. C'était un mauvais moment d'être membre ou de sympathiser avec un peuple autochtone.)<<<<

-Houx (15:19:58/12-1-54)



La répression brutale par le gouvernement fédéral des manifestations légitimes sous prétexte de protéger la population civile a fait basculer l'opinion populaire de manière décisive derrière le mouvement sécessionniste. Na Kama'aina, ALOHA et les autres groupes sécessionnistes qui avaient survécu à la répression gouvernementale sont entrés dans la clandestinité et ont continué à agir pour atteindre leurs objectifs. ALOHA et ses confrères de groupes extrémistes ont poursuivi leur campagne de violence, bien qu'à une échelle beaucoup plus petite. Pendant ce temps, divers chercheurs au sein de Na Kama'aina, déterminés à trouver quelque chose qu'ils pourraient utiliser pour tirer parti de leurs efforts, ont fouillé dans les archives généalogiques pour tenter de retracer la lignée du roi Kamehameha 1, le roi qui avait uni les îles Hawaïenne en 1810. À leur grande surprise, ils ont réussi.

>>>>[Pas surprenant. Cherchez suffisamment quelque chose et vous le trouverez, que ca existe ou pas.]<<<<

- Blaze (09:46:08/12-9-54)

Les vrais descendants présumés du grand roi Kamehameha 1er se sont avérés être la famille Ho, un grand clan étalé dont les divers membres vivaient sur toutes les îles principales d'Hawaï ainsi que sur le continent américain. Selon les critères de Na Kama'aina, l'ali'i (le roi) légitime et véritable héritier du trône d'Hawaï était Danforth Ho, le propriétaire de 24 ans d'une société de conseil en gestion des rentes sur l'île de Maui. Bien que Danforth Ho tenait de moins d'un quart de ses ancêtres aux aborigènes hawaïens, il sympathisait fortement avec le mouvement sécessionniste, en particulier après la répression fédérale des protestations légitimes. Malgré cette sympathie, il ne pouvait pas croire que Hawaï parviendrait à l'indépendance de son vivant et il a refusé d'accepter tout enchevêtrement politique.

En 2015 et 2016, les idéologues de Na Kama'aina ont réussi à le convaincre du contraire. A en juger par les journaux de Ho datant de cette période, il en vint à accepter qu'Hawaï devrait faire sécession avant que les États-Unis ne drainent les îles de toutes leurs richesses et ressources pour soutenir la lutte du gouvernement contre les nations amérindiennes nouvellement forgées. Peu d'analystes modernes acceptent cet argument, mais à l'époque, Ho les ont trouvés convaincants. Malgré son désir d'éviter toute implication politique, Ho a assumé la souveraineté que lui avait confiée Na Kama'aina. Il a emmené sa famille proche dans la clandestinité et a permis à Na Kama'aina et à d'autres sécessionnistes de le faire passer comme le "dirigeant légitime en exil".

Armé d'un symbole autour duquel rallier le peuple, Na Kama'aina a vu son influence grandir. ALOHA a également élargi ses effectifs et son pouvoir et a intensifié sa campagne en une guérilla à part entière contre la Force de défense civile.

Pendant ce temps, Washington a intensifié sa guerre contre Daniel Howling Coyote et la NAN, transférant de plus en plus d'actifs d'Hawaï vers le continent. Lorsque le gouvernement de l'État d'Hawaï a protesté, les fonctionnaires fédéraux ont répondu qu'une solution rapide à la "cause indienne" réglerait les affaires dans les îles plus efficacement que quelques unités de plus de troupes embourbées dans une guerre de guérilla. En faisant un exemple de la NAN, Washington a affirmé que les États-Unis enverraient un message sans équivoque aux sécessionnistes des îles.

>>>>[Le message ? "Vous êtes les prochains... ")<<<<

-Sydney (22:10:10/12-15-54)

En 2016, Danforth Ho a commencé à prendre au sérieux sa position d'Ali'i en exil. Son expérience en gestion des relations de travail avait aiguisé son instinct pour la négociation d'alliances, qu'il utilisa au nom de sa nouvelle nation. Apparemment à l'insu de ses maîtres de Na Kama'aina, Ho a commencé à négocier des fonds et du soutien avec diverses corporations intéressantes dans les îles.

>>>>[Danforth Ho a établi les liens les plus solides avec Yamatetsu Corporation, liens qui existent toujours aujourd'hui.]<<<<

-Ringer (23:05:31 /12-6-54)

Surpris et méfiants lorsque diverses corporations ont commencé, sans y être invité, à fournir des fonds et même des actifs militaires/de sécurité au mouvement sécessionniste, les dirigeants de Na Kama'aina ont apparemment envisagé de se débarrasser de Danforth Ho lorsqu'ils ont réalisé que leur ali'i en exil avait conclu des accords dans leur dos. Seule son importance en tant que symbole les empêchait d'agir contre lui. Les tensions entre les dirigeants de Na Kama'aina et Ho se sont intensifiées tout au long de l'année, le premier essayant de garder le contrôle du mouvement sécessionniste et ce dernier prenant sa position comme ali'i assez au sérieux pour faire ce qu'il pouvait pour aider sa nation. Début 2017, ce conflit est monté d'un cran lorsque la direction de Na Kama'aina a réalisé que Ho avait négocié avec les yakuza. Pour Ho, l'influence considérable de la foule japonaise parmi la population japonaise importante d'Hawaï, fait de la demande de coopération une décision sensée. Les dirigeants de Na Kama'aina considéraient que traiter avec les yakuza était un compromis inacceptable de leurs idéaux et ont même fait quelques tentatives avortées pour se séparer de Ho jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que les habitants des îles lui étaient fidèles.

À 10h30, heure normale du Pacifique, le 17 août 2017, le gouvernement fédéral a mobilisé des troupes pour mettre en œuvre le Resolution Act de 2016, qui appelait à l'extermination de tous les Amérindiens. À 10h32, des éruptions simultanées se sont produites au mont Hood, au mont Rainier, au mont St Helens et au mont Adams. La campagne de génocide du gouvernement s'est arrêtée brutalement. Quand la nouvelle du cataclysme est arrivée à Hawaï, Danforth Ho a donné des ordres à ses forces dans toutes les îles.

Des groupes de kahunas (chamans) ont engagé la Force de défense civile diminuée, cherchant à immobiliser plutôt que d'éliminer les troupes gouvernementales dans la mesure du possible. Des esprits majeurs, dont beaucoup sont libres et œuvrent pour l'indépendance d'Hawaï pour des raisons personnelles, ont renforcé ces "troupes de choc" de capacités magiques. Pendant ce temps, les yakuza ont mobilisé une armée civile pour perturber les communications à travers les îles, et les forces de sécurité des corporations privées ont bloqué les installations gouvernementales. Soutenu par des centaines de membres de Na Kama'aina et des milliers de civils, Danforth Ho a marché sur le siège de la capitale à côté du palais lolani. La foule a délogé les responsables du gouvernement d'État et a couronné Danforth Ho comme Ali'i. Prenant le nom de roi Kamehameha IV, Ho a déclaré la souveraineté hawaïenne le 22 août 2017.

>>>>[Ce récit à incroyablement été simplifié. Il s'est passé des choses étranges fin 2017, dont aucun document officiel n'existe. Beaucoup de gens prétendent que des enregistrements d'événements ont existé, mais ce n'est plus le cas. Purgé du net ? Si oui, pourquoi ? Les gens qui ont vécu le jour de la Sécession racontent toutes sortes d'histoires étranges sur des dragons, des tempêtes contre nature qui déferlent sur Honolulu depuis le cratère Punchbowl, l'activité dans les cratères Diamond Head et Haleakala à Maui, et quelque chose d'énorme qui s'est produit momentanément près du mémorial de l'USS Arizona à Pearl Harbor. Qu'est-ce qui s'est passé au juste en août 2017 ?]<<<<



HAWAÏ SEUL

Le gouvernement fédéral n'a pas tardé à réagir à la déclaration d'indépendance du Royaume d'Hawaï. Une grande partie de la flotte du Pacifique avait quitté Pearl Harbor mi-juillet, en direction de la côte ouest de l'Amérique du Nord, vraisemblablement pour soutenir les unités militaires basées à terre dans la campagne de génocide du gouvernement. Lorsque le roi Kamehameha IV a déclaré l'indépendance hawaïenne, plus de la moitié de la flotte a changé de cap et a navigué vers les îles à la vitesse maximale..

Les historiens militaires débattent encore de ce qui aurait pu se passer si la flotte avait atteint les îles. Heureusement pour le royaume nouvellement indépendant d'Hawaï, un contingent de grandes corporations dirigé par Yamatetsu faisait déjà pression sur Washington pour qu'il reconnaisse Hawaï comme État souverain. Couplée à la prise de conscience que la Grande Danse Fantôme avait changé à jamais le rôle de l'Amérique sur la scène mondiale, cette pression des corporations a fonctionné sur le gouvernement américain tenu en laisse. Washington a publiquement reconnu la souveraineté d'Hawaï, ordonnant à sa force navale de se rendre dans le port de San Diego.

>>>>[Laissez-moi vous parler de l'incident de la force opérationnelle. Quelqu'un sait ce qu'est un "Thor shot" ? Le projet Thor était basé sur de simples projectiles (appelés en plaisantant "smart crowbars") en orbite, chacun avec une rétrofusée et un ensemble de guidage. Pour frapper quelque chose au sol ou dans l'océan, d'ailleurs envoyez les commandes appropriées à quelques dizaines de projectiles Thor.

Ils se lancent hors de l'orbite et rentrent à une vitesse folle, tandis que leurs kits de guidage recherchent une cible appropriée ! Comme un char de combat ou un croiseur Aegis et ajustent leurs trajectoires pour l'atteindre. Pan, la cible prend un coup d'une météorite guidée contenant je ne sais combien de joules d'énergie cinétique.

J'ai entendu de diverses sources que la force opérationnelle de la marine américaine a rebroussé chemin lorsqu'une salve de tirs de Thor a atterri dans l'océan à quelques centaines de mètres de la proue du vaisseau amiral. Les commandants pensaient que la prochaine salve atterriraient sur leurs ponts. Il se trouve qu'en 2017, Ares Macrotechnology (ou peu importe comment ils s'appelaient à l'époque) venait de s'emparer de la station spatiale Freedom, celle qu'ils ont finalement rebaptisée Zurich-Orbital. Ils étaient la seule partie intéressée avec les actifs nécessaires en orbite. Vous voyez, Ares était l'une des mégacorpos avec lesquels Danforth Ho avait tenu des réunions sérieuses...]<<<<

-Nit (01:21:05/12/19-54)

Nouvel Hawaï

En plus de faire baisser les yeux du gouvernement des États-Unis et sans ciller, le nouvel Ali'i a dû faire face à la tâche difficile de démanteler le gouvernement de l'État et de le remplacer par une structure de gouvernement national qui combinait des éléments de monarchie et de démocratie, sans plonger tout le pays dans le chaos avec ce processus. Par dessus tout, la lutte pour le pouvoir de Kamehameha IV avec Na Kama'aina avait atteint son paroxysme. Ayant atteint son objectif, l'organisation sécessionniste s'est retrouvée exclue du nouveau gouvernement. Au lieu de la figure de proue que Na Kama'aina avait initialement prévu de produire, Danforth Ho était devenu un leader fort et charismatique qui n'acceptait pas les ordres de qui que ce soit. Heureusement, Na Kama'aina a choisi de briguer le pouvoir en faisant campagne pour des sièges dans la nouvelle assemblée législative plutôt que d'essayer de remplacer le roi. Au cours des deux années suivantes, le royaume d'Hawaï a évolué vers une monarchie constitutionnelle, dont le roi a conservé un réel pouvoir mais pas absolu. Une assemblée législative démocratiquement élue donnait au peuple une voix dans son gouvernement et exerçait le pouvoir comme contrepoids au monarque.

Les événements entre 2017 et 2019 ont prouvé que Na Kama'aina avait fait le bon choix et a pratiquement remis aux sécessionnistes leur programme électoral. Dans ses efforts pour se débarrasser du joug des États-Unis, Danforth Ho a conclu des accords avec les grandes mégacorporations et les corpos s'attendait à ce que le nouveau royaume d'Hawaï soit à la hauteur de ces accords. En tant qu'Ali'i, Ho a accordé à ces mégacorpos une liberté considérable pour faire des affaires dans les îles à leur guise. Les candidats de Na Kama'aina à la législature ont appelé le gouvernement à restreindre la liberté des corporations et ils ont trouvé plus que quelques oreilles réceptives à ce message. Après la première élection. Le roi Kamehameha IV a soudainement fait face à une forte résistance au sein de son propre gouvernement qui s'est montrée disposée à s'opposer à lui pratiquement à chaque tournant.

L'ironie du fait que cette faction rivale se composait des mêmes personnes qui l'avaient convaincu de régner pour le bien de sa terre ne lui a pas échappé. Malgré ça et d'autres difficultés, Kamehameha IV a régné de manière correcte et juste jusqu'à sa mort en 2045. Malgré les bâlements des théoriciens du complot, personne n'a jamais découvert la moindre trace de preuve d'acte criminel. Le fils de Danforth Ho, Gordon, est monté sur le trône à l'âge de 25 ans et règne aujourd'hui sous le nom de roi Kamehameha V.

GOUVERNEMENT

Les deux branches du gouvernement hawaïen sont l'ali'i et ses fonctionnaires nommés et la législature élue.

Les deux branches peuvent proposer une législation. Le législateur peut bloquer une proposition de l'ali'i à la majorité des trois quarts. Si l'ali'i choisit de passer outre un veto législatif, tous les membres de la législature doivent démissionner, paralysant de fait l'ensemble du gouvernement jusqu'à ce que de nouvelles élections puissent avoir lieu. Un ali'i responsable exerce donc rarement sa prérogative royale de passer outre. L'Ali'i peut bloquer une proposition de législature, mais cette chambre peut annuler un veto royal avec une majorité des trois quarts.

Bien que la législature puisse renverser l'ali'i et le remplacer par l'héritier présumptif, l'ali'i actuel bénéficie d'un soutien populaire considérable. Tout mouvement pour le remplacer garantirait virtuellement des pertes électorales pour tous les titulaires législatifs.

FAMILLE ROYALE

L'actuel Ali'i Kamehameha 5, est né en tant que Gordon Ho en 2020. Seule la moitié de ses ancêtres sont hawaïens, mais sa lignée remonte directement au grand roi Kamehameha 1. Kamehameha 5 est titulaire d'un diplôme de troisième cycle en économie de Harvard et est douée pour jauger les gens.

Son conseiller en chef est un kahuna nommé Ke-one-poko ("la petite autruche"), un homme vieillissant mais puissant qui a également été conseiller du roi Kamehameha 4. Ke-on-poko est largement considéré comme un chaman Nene, bien qu'il n'ait jamais révélé publiquement son totem. L'ali'i considère le kahuna comme un ami et un mentor, ainsi qu'un conseiller politique.

FACTIONS LÉGISLATIVES

Parmi les différentes factions au sein de la législature, la plus importante comprend de nombreux dirigeants des premier Na Kama'aina. Bien que beaucoup de ces individus prétendent soutenir la cause polynésienne des nouveaux Na Kama'aina et d'ALOHA (bien qu'ils dénoncent publiquement les tactiques violentes d'ALOHA), de nombreux analystes politiques pensent que ces vieux lions s'accrochent simplement à n'importe quelle méthode qui pourrait s'avérer utile pour détourner le pouvoir de l'emprise de l'ali'i.

ÉCONOMIE

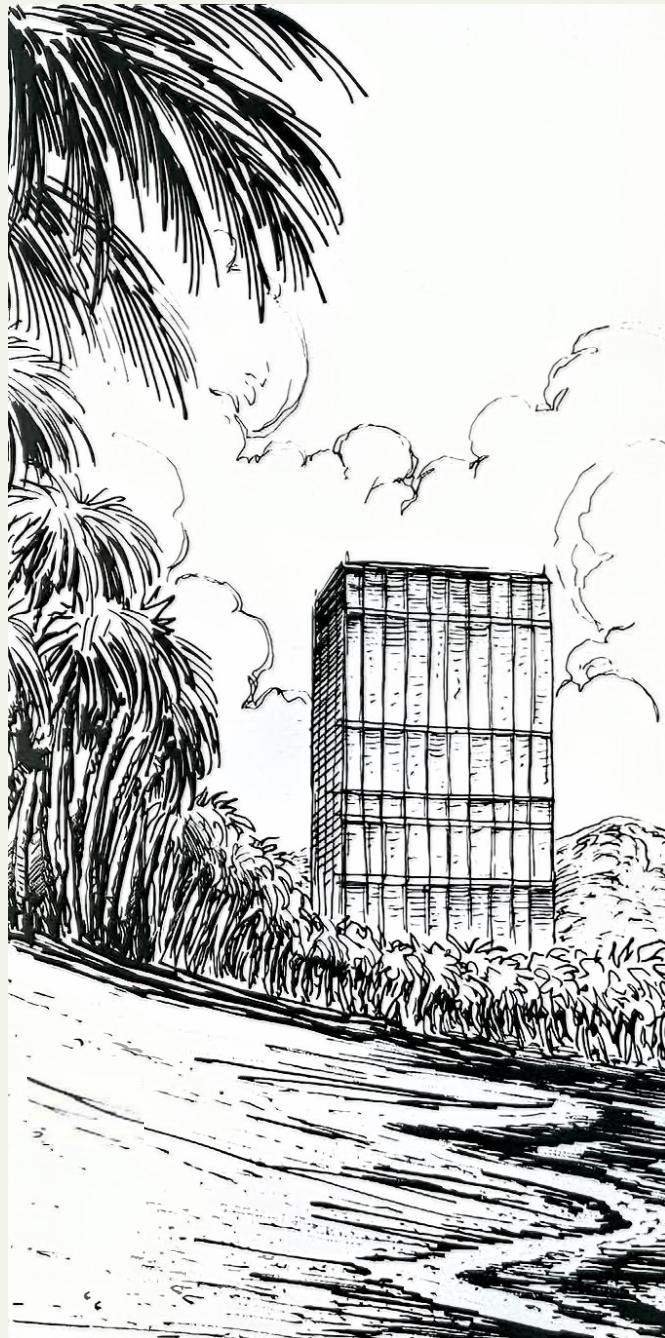
Le royaume d'Hawaï d'aujourd'hui doit sa forte économie au tourisme et à l'activité des mégacorporations pratiquement sans entraves. La nation reste un lieu de villégiature de prédilection pour les dirigeants corporatistes de haut rang du monde entier, et la région de Waikiki à Honolulu s'adresse spécifiquement à cette catégorie de personnes.



LE ROYAUME D'HAWAII

La majorité de la richesse du pays, cependant, provient de son statut de port franc pour les méga-corporations et d'autres transactions commerciales. En échange de l'aide des corporations pour obtenir l'indépendance, le roi d'Hawaï a promis aux méga-corpors plus de latitude comparé à ce qu'elles subissent presque partout ailleurs dans le monde, et ces mesures sont en grande partie entrées en vigueur. Le volume considérable des échanges transitant par Hawaï garantit que les coffres du gouvernement ne sont jamais vides, malgré le faible taux d'imposition du Royaume. Par la même occasion, l'énorme volume d'échanges profite à toutes sortes d'entreprises locales.

Bien qu'un nombre croissant d'habitants d'Hawaï considèrent les corps comme une influence étrangère indésirable, des responsables plus sages, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du gouvernement, reconnaissent que les corporations sont nécessaires à la survie d'Hawaï.



Comme la nation insulaire n'est pas autosuffisante, l'économie s'effondrerait sans l'influence des corporations ou d'autres influences extérieures. En outre, la présence de méga-corporations fournit un tampon nécessaire contre les impulsions d'acquisition d'autres nations, en particulier les UCAS et le Japon. Les UCAS aimerait rapatrier la chaîne d'îles, et le Japon cherche à contrôler Hawaï via son État client, Calfree. Seule la présence des corporations a donné au Royaume d'Hawaï les richesses et les ressources nécessaires pour résister aux empiétements sur sa souveraineté durement acquise. Aussi désagréable que cela puisse être, l'implication des corporations est une nécessité pour la survie de Hawaï en tant que nation souveraine.

Bien que 10 pour cent de la population vivent officiellement en dessous du seuil de pauvreté, un nombre important de ces personnes le sont de manière volontaire. De nombreux Hawaïens, généralement d'origine polynésienne, préfèrent vivre simplement dans les montagnes et les vallées des îles, s'appuyant sur une agriculture de subsistance et rejetant toute technologie plus avancée que celle qui existait au 19ème siècle.

>>>>[C'est vrai, jusqu'ici. Ce chiffre de 10 pour cent est basé sur la population officielle, ceux qui ont une SIN enregistrée. Personne ne sait à quel point le nombre de sans SIN à Honolulu est importante, mais vous pouvez parier que beaucoup d'entre eux vivent en dessous du seuil de pauvreté.]<<<<

-Auntie Social (19:50:33/12-13-54)

Hawaï suit la norme internationale d'utiliser le nuyen comme monnaie officielle. Divers groupes prônant l'expulsion des peuples non polynésiens et des influences des îles veulent renverser cette norme et ramener une monnaie traditionnelle, peut-être basée sur le pa'anga des Tonga, mais ces efforts ont montré peu de succès. Bien que les coûts standard des marchandises s'élèvent généralement à 105% des coûts comparables à Seattle, Honolulu soutient un marché noir fort. Les acheteurs avec les bonnes relations et un peu de chance peuvent parfois acquérir certains biens et services pour à peine 90 pour cent des prix comparables à Seattle.

FORCES CULTURELLES

Les épidémies du XIXe siècle déciment les indigènes, les hawaïens Polynésiens, et le pourcentage de ces indigènes dans la population des îles est resté faible. En 2010, les "vrais" Hawaïens ne représentaient que 6 % de la population. Bien que l'immigration en provenance d'autres îles polynésiennes ait augmenté la population polynésienne au cours des quatre dernières décennies, moins de 10 pour cent de la population peuvent légitimement revendiquer jusqu'à un quart d'ascendance hawaïenne, et à peine 1 pour cent sont de purs Kama'aina. A partir de 2050, la répartition de la population par ethnie est la suivante :

Polynésiens 9,5%

Anglo-américain 30,0 %

Asiatique 58,4%

Hispanique 2,1%

L'anglais reste la langue officielle du Royaume, ce qui irrite de nombreux kama'aina. La deuxième langue la plus courante est le japonais, bien que moins de 5 % de la population parle exclusivement japonais. La plupart des Polynésiens parlent hawaïen et environ la moitié de la population polynésienne l'utilise plus souvent qu'ils ne parlent anglais ou japonais. Presque tous les Polynésiens, cependant, comprennent l'anglais.

>>>>[Bien sûr, certains des déchets les plus militants prétendent ne pas comprendre l'anglais, juste pour marquer un point ou vous écarter.]<<<<

-Grâce (12:25:32/12-8-54)

RACES ET CRÉATURES ÉVEILLÉES

Pour des raisons encore inconnues, l'éveil a créé un pourcentage plus élevé d'orks et de trolls dans les îles hawaïennes que dans la plupart des autres endroits du monde. Le grand nombre d'orks et de trolls parmi la population a abouti à une culture remarquablement exempte de préjugés instinctifs contre les "trolls", par rapport au reste du monde.

>>>>[Les préjugés instinctifs existent toujours à Hawaï, mais ils sont davantage dirigés contre les elfes.]<<<<

-Auntie Social (19:53:19/12-13-54)

>>>>[À propos de fermer sa bouche, aussi.]<<<<

-Trashcan Man (00:06:49/12-15-54)

Les trois spécimens les plus importants de créatures éveillées exclusives aux îles Hawaï sont le nene, le mo'o et la baleine grise. Le nene est une oie qui s'est adaptée à la vie sur les roches volcaniques dures des montagnes hawaïennes, plus agressive et résistante que son homologue non éveillé. Le mo'o est un lézard gecko éveillé, et un large éventail de métamorphoses de lézards appartient à cette classification. La baleine grise est plus grande et encore plus intelligente que ses cousines non éveillées.

>>>>(Une baleine éveillée ? Je vais arrêter de surfer...]<<<<

-Lucinda (13:00:20/12-4-54)

KAHUNAS

Les chamanes hawaïens sont traditionnellement appelés kahunas, un terme que certains appliquent également aux mages hermétiques. Très respectés pour leur pouvoir et la sagesse dont la tradition les a investis, les kahunas agissent en tant que conseillers, psychologues, médecins, vétérinaires et dépositaires du folklore. Selon la tradition, le conseiller en chef des Ali'i doit être un kahuna.

Les Kahunas hawaïens suivent généralement les chants des totems originaires des îles, bien que certains suivent d'autres totems. Fait intéressant, parmi les totems non insulaires, les Hawaïens indigènes ne suivent que Chat, Chien, Rat et Requin.



VESTIGES SÉCESSIONNISTES

Malgré la sécession du royaume d'Hawaï des États-Unis, certains irréductibles parmi les sécessionnistes d'origine restent insatisfaits. Ils pensent que les mega-corporations multinationales ont trop d'influence sur la vie à Hawaï et sur les actions de son gouvernement, privant le royaume d'une véritable auto-détermination. Ils abhorent également le fait que les langues dominantes et les forces culturelles du royaume sont anglo-américaines et japonaises plutôt que polynésiennes. Selon les antiétrangers extrémistes, Hawaï ne pourra revendiquer une véritable indépendance que lorsque la nation sera gouvernée par des Hawaïens pour les Hawaïens, sans influence de mega-corporations.

Le groupe sécessionniste Na Kama'aina a récemment refait surface en tant que force sociale, avec un nouveau cri de ralliement "La Polynésie pour les Polynésiens". Ses dirigeants parlent d'une Polynésie unie, une patrie ethniquement pure pour le peuple polynésien, libre de toutes influences extérieures. Puisant leur inspiration dans les diverses légendes populaires qui parlent d'Hawaï comme des sommets de montagnes centrales d'un immense continent englouti qui va bientôt réapparaître pour réaffirmer sa domination sur le monde. De nombreux adeptes de Na Kama'aina s'efforcent actuellement de faire d'Hawaï le centre économique et politique d'une Polynésie unie.

Pour démontrer leur solidarité avec les objectifs de Na Kama'aina, de nombreux Polynésiens indigènes tentent de ressusciter la culture qui existait avant l'arrivée des missionnaires et des commerçants. Malheureusement, il reste si peu de documents fiables sur cette culture que leurs tentatives ne sont guère plus que des suppositions farfelues. De nombreux Kama'aina, en particulier les jeunes militants, apprennent l'hawaïen et d'autres langues polynésiennes et adoptent des noms hawaïens traditionnels.



(for) = formel
 (inf) = informel
 (ins) = insultant
 interj. = interjection
 mod. = modificateur
 n. = nom
 prep. = préposition
 v. = verbe

a conj. De.

ali'i n. Roi.

aloha! Interj. Bonjour principalement, salut et au revoir. Le terme a également de nombreuses autres significations, notamment l'amour, la miséricorde, la compassion, la pitié, un être proche, et ainsi de suite.

bruddah interj. Mon pote (Inf : équivalent commun de frère).

e mod. Modificateur impératif, comme dans "E hele", qui signifie "Allez-y" ou "Go !"

hale n. Chez moi.

haole n. Personne blanche : Etranger (habituellement ins).

hawawa n. Homme(ins : équivalent Enculé).

hele v. Part.

hoa n. Mon pote (équivalent à frère).

hoa palo n. Ennemi.

ho'okalakupua n. La magie.

'ilio ou 'ilio wahine n. Femme (ins ; équivalent à coquine ou pute).

ka, ke art. Le.

kahuna Prêtre, sorcier ; expert dans n'importe quelle profession.

kama'aina n. Natif hawaïen ("enfant de la terre").

kanaka n. Humain ou métahumain.

kane n. Homme.

kanike interj. Négation commune équivalente à connerie, comme dans "Arrête les kanike, hoa."

keko n. Humain (Ins.; utilisé par les métahumains).

kila n. Cyberware ("en métal").

kukae interj. Juron commun, équivalent à merde.

ma conj. À.

mai mod. Impératif négatif, signifiant "ne pas", comme dans "Mai hele" ou "N'y allez pas".

makai adv. Vers la mer.

make v. Tuer.

make loa v. Mourir.

mauka adv. A l'intérieur.

mea make n. Arme.

naheka n. Serpent.

niwalikanaka n. Elfe (ins).

ola v. Exister; être vivant.

pe-hia 'oe? "Comment vas-tu?".

pilikua n. Troll.

pu n. Arme à feu.

ule n. Insulte courante, équivalente à petite bite.

wahine n. Femme.

wikanikanaka n. Ork

wiwikane n. Elfe.

ALOHA SE RENFORCE

Bien que la nouvelle incarnation de Na Kama'aina prétende qu'elle peut atteindre ses objectifs sans recourir à la violence ou à l'effusion de sang, les groupes dissidents omniprésents et les organisations de parvenues telles qu'ALOHA ont l'intention de parvenir à un État purement polynésien par tous les moyens nécessaires. L'existence et/ou l'étendue de tout lien entre l'ALOHA d'aujourd'hui et l'organisation du même nom qui a bombardé des bases militaires avant la sécession reste incertaine, mais le groupe se livre à des attaques terroristes similaires contre des actifs de méga-corporation.

LANGUE HAWAIIENNE

La langue hawaïenne gagne progressivement en popularité et en importance, bien que l'anglais et le japonais restent dominants. Le glossaire ci-dessous répertorie plusieurs termes hawaïens couramment utilisés.

Glossaire

adj. = adjectif

adv. = adverbe

art. = article

conj. = conjonction

FORCES ARMÉES

Utilisées uniquement pour la défense, les Forces armées royales Hawaïennes représentent une armée unifiée et moderne, taillée sur mesure pour les opérations interarmes. L'armée hawaïenne est parfaitement adaptée pour repousser les attaques aériennes ou maritimes, mais est pratiquement incapable d'attaquer ou de se défendre à une distance significative au-delà du territoire hawaïen. Comme c'est le cas de la plupart des armées, les forces hawaïennes n'ont aucune défense contre les attaques spatiales.

FORCES AÉRIENNES

La petite mais meurtrière armée de l'air hawaïenne opère à partir de Kaiao Field, autrefois Hickam AFB, à l'ouest d'Honolulu. Lors de la sécession, la nation insulaire a "hérité" de grandes quantités de technologies de pointe issues de la recherche américaine sur les avions espions hypersoniques, que l'armée de l'air a utilisées à bon escient.

FORCES TERRESTRE

Les forces terrestres hawaïennes ressemblent plus à l'ancienne garde nationale américaine qu'à l'armée américaine. L'armée hawaïenne, connue sous le nom de Pu'ali Koa parmi les civils, s'entraîne fréquemment avec la police nationale hawaïenne (Na Maka'i).

MARINE MILITAIRE

Bien que les navires de la marine hawaïenne semblent dater d'avant la sécession, l'âge apparent de la flotte n'est pas une illusion. Les coques des navires de la marine hawaïenne étaient en construction au chantier naval de Pearl Harbor lorsque Hawaï a déclaré son indépendance, et ont donc un âge allant jusqu'à trois décennies ou plus. Cependant, tous les systèmes installés dans ces anciennes coques sont proches de la pointe de la technologie militaire. À tout moment, environ 5% de la force navale du pays est en cale sèche pour des radoub et des mises à niveau, et la plupart des navires disposent de systèmes de contrôle de tir et d'armes à jour.

FORCES SECRÈTES

La plupart des analystes militaires et même la plupart des civils hawaïens savent que le Royaume a des forces secrètes. Cependant, on sait peu de choses sur le nombre, la composition, la formation, les missions, etc. des soi-disant Na Kiu.

INSTALLATIONS MILITAIRES

En plus des projets d'avions espions à Hickam AFB, Hawaï a "hérité" de plusieurs autres installations militaires du gouvernement américain. Les plus connues de ces installations sont Space City, l'ancienne installation SDI au sommet du mont Haleakala à Maui et le mystérieux site de recherche près de Kahuku Point à Oahu. Le gouvernement hawaïen a maintenu un niveau de sécurité aussi élevé que celui autrefois maintenu par l'Amérique, de sorte que le citoyen moyen sait peu de choses sur ce qui se passe dans ces installations.



Quelques personnes pensent que des agences gouvernementales mènent des expériences magiques dans le cratère Haleakala, peut-être dans le but de compléter les forces armées avec une magie puissante. La plupart des projets de recherche dans ces installations sont si "obscurs" que trop spéculer à leur sujet peut être dangereux pour la santé.

HONOLULU

La capitale d'Hawaï, le Grand Honolulu, est composée de Honolulu et Waikiki. L'étalement moderne s'étend de Diamond Head à l'est, le long de la côte sud d'Oahu jusqu'à un point juste à l'ouest de Pearl Harbor et grimpe à travers les vallées qui s'étendent comme Angers dans la chaîne de montagnes Ko'olau au nord de la ville. L'étalement comprend des zones urbaines autrefois distinctes telles que Pearl City, Waipahu et la plage d'Ewa. Il y a moins de bidonvilles que l'étalement de Seattle, et rien dans les limites de la ville d'Honolulu ne se rapproche de la misère des Redmond Barrens ou de Hell's Kitchen.

Statistiques démographiques

Population : 2 978 000

Humain : 57 %

Elfes : 12 %

Orks : 22 %

Troll : 90 %

Autre (0%)

Densité dans les districts peuplés : 1 000+ par kilomètre carré

Revenu par habitant : 31 000 ¥

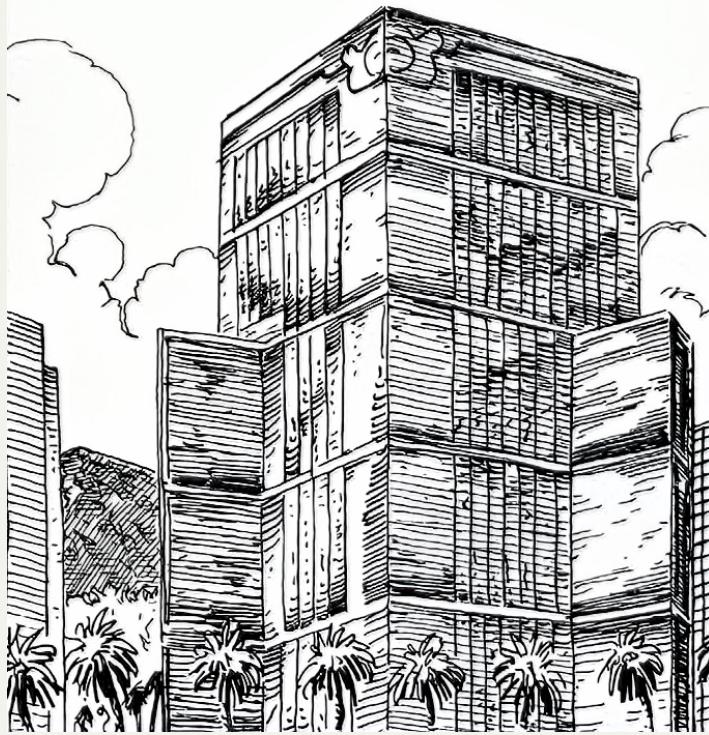
Sous le seuil de pauvreté : 19 %

Sur la liste des commerçants actifs fortuné : 8 %

Personnes d'affiliation corporatiste : 66 %

Modes de déplacement domicile-travail :

Véhicule à combustion interne, individuel : 3%



Véhicules électriques AutoGuide, individuels : 24 %

Véhicules électriques AutoGuide, groupe : 61 %

Travailleurs sur place : 10 %

Autre : 2 %

Taux de criminalité : 7 pour 1 000 par an

Éducation:

Équivalence d'études secondaires : 31 %

Équivalence universitaire : 32 %

Certificats d'études supérieures : 13 %

Hôpitaux : 33

QUARTIER

Les quartiers les plus importants d'Honolulu sont Waikiki et le centre-ville. Les cratères de Diamond Head et de Punchbowl surplombent l'étalement du Grand Honolulu.

Waikiki

Largement connu comme étant le quartier touristique, Waikiki représente un pays merveilleux d'hôtels cinq étoiles, une architecture post-moderne à couper le souffle, des discothèques chics et des restaurants qui effectuent des vérifications de crédit avant d'accepter une réservation. Les dirigeants corporatistes de haut niveau comprennent pratiquement tous les vacanciers, car peu de citoyens ordinaires peuvent se permettre les prix de Waikiki. La population de Waikiki est dense, mais passagère, car la plupart des "résidents" sont des touristes séjournant dans des chambres à 1 000 ¥ la nuit dans les hôtels hors de prix Ala Moana ou Royal Hawaïan.

Kapiolani Park et Diamond Head depuis la limite est de Waikiki, le boulevard Kapiolani sa limite ouest et l'autoroute H1 entre ses limites nord.

Downtown

D'imposants gratte-ciel, chacun portant le logo d'une grande méga-corporation, dominent le centre-ville d'Honolulu moderne. Le quartier financier, à bien des égards le cœur du quartier, s'articule autour de l'intersection de l'avenue Nuuanu et de la rue Beretania. En plus des centres commerciaux, le quartier du centre-ville contient également le palais lolani et le bâtiment législatif, qui abrite la branche élue du gouvernement hawaïen. Les deux immeubles sont situés sur King Street, à une courte distance à l'est du centre-ville.

Diamond Head et Punchbowl

Les deux cratères volcaniques éteints, Diamond Head et Punchbowl, surplombent l'étendue du Grand Honolulu. Sujet d'innombrables cartes postales holographiques, Diamond Head se trouve à l'est de la ville, près du parc Kapiolani. Une marche rapide de 40 minutes depuis le parc emmène le touriste intéressé à un point de vue d'où il peut voir l'étalement urbain à ses pieds.

Punchbowl avait autrefois été importante dans la religion hawaïenne en tant que site de sacrifices humains et d'autres rituels importants, toujours appelé par son nom officiel de Puowaina ("Colline des Sacrifices"). Au XXe siècle, Punchbowl est devenu un cimetière militaire. Après la sécession, le gouvernement hawaïen indépendant a exhumé les corps et les a renvoyés à aux UCAS avec les honneurs appropriés. Depuis 2055, Punchbowl est un parc public. Selon la rumeur, le site accueillerait des rituels mystérieux et magiques après la tombée de la nuit.

TRANSPORT

Bien que les résidents d'Honolulu soient autorisés à conduire des véhicules privés, beaucoup choisissent d'utiliser les transports en commun à la place. La plupart des résidents avec des véhicules privés les connectent au système AutoGuide de la ville, car conserver le contrôle personnel du véhicule signifie faire face consciemment au réseau déroutant de rues à sens unique et à usage restreint de la ville.

Système d'autoguidage

Le système de guidage et de contrôle des véhicules AutoGuide d'Honolulu fonctionne de la même manière que le système GridGuide utilisé à Seattle, bien qu'il gère moins bien les véhicules individuels. Malgré les problèmes du système, la plupart des conducteurs trouvent toujours plus facile de conduire avec AutoGuide que de naviguer par eux-mêmes dans le trafic d'Honolulu. Le pilote automatique d'un véhicule lié au système AutoGuide perd un d'efficacité.

Le bus

En plus de gérer les véhicules privés, le système AutoGuide contrôle le vaste système de transport en commun de la ville, connu sous le nom de Bus. Chacun des gros véhicules jaunes qui composent le système porte l'inscription "The Bus" peint en lettres d'un mètre de haut. Le système de transport en commun couvre la ville et s'étend sur toute l'île d'Oahu. Les touristes peuvent prendre le bus à cinq étages du centre commercial Ala Moana et voyagez de là tout autour de la côte de l'île, un voyage de quatre heures.

Le bus est étonnamment efficace, et de nombreuses personnes qui refusent d'utiliser les transports en commun dans d'autres villes se fient volontiers au bus pour leurs déplacements quotidiens. Le système de pilotage automatique de The Bus est minimal sans le système AutoGuide, mais avec le système AutoGuide, il offre une efficacité de niveau 3.

FORCES DE L'ORDRE

La police nationale hawaïenne, également connue sous le nom de Na Maka'i, applique la loi dans toutes les îles. Elle exerce également une juridiction nominale sur les eaux hawaïennes jusqu'à une distance de 50 kilomètres du rivage, bien qu'en pratique elle cède cette juridiction à la marine. Comme son nom l'indique, la HNPF est une force de police nationale, plutôt qu'un entrepreneur indépendant chargé de l'application de la loi comme le Lone Star de Seattle.

La HNPF s'engage dans la police communautaire, affectant des agents individuels à un quartier donné pour des périodes de service de six mois. La police communautaire permet aux agents et aux habitants de se connaître, ce qui rend plus probable que les gens fassent confiance et coopèrent avec leur agent de police. Formés pour prévenir le crime en désamorçant les situations gênantes. Les agents de la HNPF peuvent souvent sentir que des problèmes se préparent et feront tout leur possible pour calmer les personnes impliquées avant que la violence n'éclate. Bien que les officiers de la HNPF considèrent l'utilisation des gros canons comme un dernier recours, ils se battent souvent plus intelligemment et plus durement que le flic Lone Star moyen. De nombreux officiers de la HNPF sont des kahunas, bien que peu aient un grand pouvoir. L'équipe d'intervention spéciale de la HNPF se compose exclusivement d'adeptes physiques, formés aux armes et tactiques spéciales.

CRIME ORGANISÉ

Le crime organisé dans le Royaume d'Hawaï appartient exclusivement aux yakuza. Traditionnellement protectrice des gens ordinaires au Japon, la branche hawaïenne de l'organisation a assumé une responsabilité similaire envers les habitants japonais des îles. Dans les régions à prédominance japonaise, les yakuza collectent des fonds de protection auprès des corporations, mais offrent en fait une protection en retour contre l'hostilité ou l'empêtement sur les intérêts japonais par la population kama'aina.

Le yakuza fait la majeure partie de son argent en écrasant d'énormes sommes de nuyen du marché noir d'Hawaï. Les corporations qui emploient des résidents hawaïens au lieu d'importer des travailleurs et de les garder dans des enclaves corporatives apprennent rapidement qu'un rapprochement avec les yakuza est le seul moyen de maintenir le bon fonctionnement des affaires. Les corps qui tentent d'opérer sans la bénédiction des yakuza souffrent d'un nombre impressionnant d'accidents, pas assez pour provoquer une action directe d'une armée corporatiste, mais suffisamment pour diminuer considérablement la rentabilité d'un projet donné.

OMBRES AU PARADIS

Honolulu est le centre de la communauté des ombres hawaïenne, une communauté plus petite que celle de Seattle en raison de la difficulté d'entrer ou de sortir du royaume de manière non officielle. Le niveau d'activité corporatiste, cependant, signifie un plus grand nombre de shadowrunners disponibles.

Le runner moyen basé à Honolulu voit plus de boulot au cours d'une année que son collègue à Seattle, et les risques accrus que courrent les agents hawaïens signifient un taux de rotation du personnel plus élevé. La géographie unique d'Hawaï fait qu'il y a moins d'aspirants parmi les shadowrunners d'Honolulu : si un runner a loupé le coche, il n'a nulle part où fuir.

Les fixeurs d'Honolulu opèrent en grande partie par le biais de relations personnelles. Dans l'étalement de Seattle, un bon vantard peut obtenir un job de runner, même auprès d'un fixeur qu'il ne connaît pas. Un fixeur d'Honolulu fait des affaires avec des gens qu'il connaît et en qui il a confiance, même si cette politique signifie rejeter les runners qui pourraient avoir de plus grandes compétences.



NOUVEAUX TOTEMS

Les informations suivantes décrivent les totems uniques aux utilisateurs de magie du Royaume d'Hawaï : Honu (Tortue), Kohola (Baleine), Mo'o (Gecko) et Nene (Oie).

HONU (TORTUE)

Caractéristiques : Tortue est paisible et vit en parfaite harmonie avec son environnement. Quoique fertile, il se sent peu responsable envers ses petits ou envers ceux qui le suivent. Tortue voit la survie comme un privilège à gagner plutôt qu'un droit à accorder. Il trouve que le combat est un concept extraterrestre et préfère échapper au danger en utilisant son environnement comme bouclier.

Environnement privilégié : Sur ou près de la mer

Avantages : +2 dés pour les sorts d'Illusion, +2 dés pour la conjuration des esprits marins.

Inconvénients : Les chamans tortues ressentent peu le besoin de protéger les autres, même si cela ne présente aucun danger pour eux. Les chamans tortues ont tendance à vivre leur vie en étant détachés, observant les choses qui se passent autour d'eux plutôt que de participer. Leur manque inné de curiosité les rend difficiles à inciter à l'action. Les chamans tortues subissent un modificateur de dé de -2 pour les sorts de combat.



KOHOLA (BALEINE)

Caractéristiques : Baleine est en harmonie avec son environnement, conscient et se délectant de l'interdépendance du monde. Baleine apprécie la beauté et l'importance de la tradition par-dessus tout, et tient l'honneur personnel et l'accomplissement des serments plus chers que tout le reste. Fidèle à ceux qu'elle adopte, Baleine les protège de sa vie si nécessaire. Bien que lente à dévoiler sa colère, sa rage est terrible à voir.

Environnement privilégié : Sur ou près de la mer

Avantages : +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour la conjuration des esprits marins.

Inconvénients : les chamans baleines n'engagent jamais de combat à moins d'être attaqués. Une fois engagé, cependant, ils sont presque impossibles à arrêter. (Les chamans baleines ne commencent pas les combats, ils les terminent.) Un chaman baleine refuse de rompre un serment, croyant que son totem punira un tel acte en lui retirant tous ses pouvoirs. Un chaman baleine intelligent sait que la meilleure façon d'éviter de rompre un serment est de ne pas en faire. Les chamans baleines subissent un modificateur de dé de -1 pour les sorts d'Illusion.

MO'O (GECKO)

Caractéristiques : Parce qu'il se déplace rapidement, Gecko est pratiquement impossible à cerner. C'est un farceur, mais pas un voleur. Extrêmement adaptable et difficile à percevoir, Gecko parvient presque toujours à pénétrer dans des endroits que d'autres souhaitent lui interdire. Malheureusement, il suppose souvent que ses collègues peuvent éviter les ennuis aussi facilement que lui.

Environnement privilégié : Gecko est à l'aise dans n'importe quel environnement

Avantages : +2 dés pour les sorts de manipulation ou d'illusion, +1 dé pour résister aux effets du poison.

Inconvénients : La plupart des chamans Gecko ont une capacité d'attention courte et ont du mal à se concentrer sur une seule tâche. Ils se délectent d'avoir des ennuis pour le simple plaisir de s'en sortir. (Malheureusement, ils ont tendance y entraîner leurs amis.) Un chaman Gecko subit un modificateur de -1 dé pour les sorts de combat.

NENE (OIE)

Caractéristiques : Liée aux îles d'Hawaï, OIE tire sa puissance directement de la roche volcanique qui compose les îles. Incroyablement adaptable, OIE peut survivre dans pratiquement n'importe quel environnement. Il est solitaire par nature, extrêmement tenace et féroce lorsqu'il est menacé. OIE doit sa loyauté aux îles d'Hawaï et aux kama'aina dans leur ensemble, plutôt qu'à des individus.

Environnement privilégié : Montagnes volcaniques

Avantages : +1 dé pour les sorts de combat, +3 dés pour la conjuration des esprits de la montagne.

Inconvénients : Les chamans de l'oie prennent à cœur le plus grand bien du plus grand nombre, et ce principe guide toutes leurs actions. Pour eux, la tradition est si importante que ceux qui se détournent des traditions de leurs ancêtres perdent souvent la protection de leur totem. Les chamans de Soie subissent un modificateur de +2 à tous les seuils pour les tests effectués lorsqu'ils ne se tiennent pas sur la terre des îles hawaïennes.

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Léger Modéré Grave Fatal

MONITEUR DE CONDITION

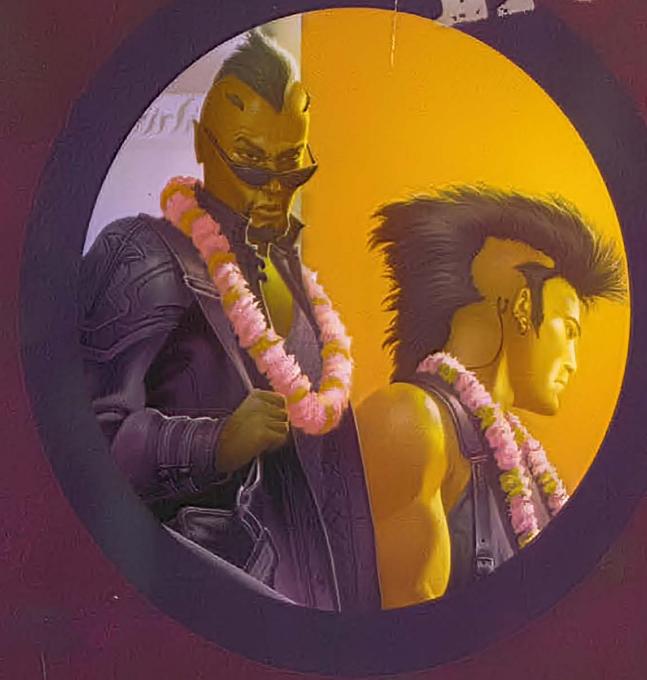
Léger Modéré Grave Fatal

•FIN•



•FIN•

PARADISE LOST™



Un run à Hawaï, paradis du soleil et du surf, devrait exaucer les rêves de tout shadowrunner. Mais lorsque les runners ont besoin de retrouver une pièce de technologie précieuse et volée dans le royaume insulaire, ils découvrent qu'Hawaï ensoleillé et joyeux cache de sombres intrigues et des dangers encore plus sombres.

Paradis Perdu confronte les personnages joueurs au royaume d'Hawaï de 2055 et comprend une partie de background décrivant la vie hawaïenne.

Paradise Lost is an adventure for Shadowrun, Second Edition.

 SHADOWRUN® 1317

SHADOWRUN® is a
Registered Trademark of
FASA Corporation.
PARADISE LOST™ is a
Trademark of FASA
Corporation. Copyright© 1994
FASA Corporation. All Rights
Reserved. Printed in the USA.



FASA
CORPORATION