



SHADOWRUN

ÉCRAN DU MJ



Under License From



BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2020 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



LA CHUTE

INTRODUCTION

Ce scénario atypique est conçu comme un didacticiel pour Shadowrun. À la façon des tutoriels dans certains jeux vidéo, il vise à guider progressivement meneur et joueurs à travers les mécanismes et l'univers du Sixième Monde. Plusieurs thèmes classiques de ce futur proche cyberpunk dystopique mêlé de fantastique sont introduits : trahison, appât du gain, ambition amoral, violence et vies sacrificables.

Le scénario s'appuie sur des personnages prêtirés dont l'historique est intimement lié au récit. Il s'agit d'employés de la corporation Renraku plutôt que de shadowrunners aguerris. Il est donc difficilement adaptable à un autre groupe de personnages. Des pistes sont cependant fournies pour pouvoir poursuivre l'histoire avec les personnages définis par vos joueurs si vous le souhaitez.

Le point de départ est donc très différent d'un scénario « classique » de Shadowrun. Ici, pas de rendez-vous avec un certain M. Johnson pour lancer l'aventure, car elle commence *in media res* lorsque les personnages, de loyaux citoyens Renraku, sont injustement emprisonnés !

Les personnages découvriront ainsi en même temps que les joueurs l'univers brutal et injuste du Sixième Monde.

Après une existence isolée et protégée de parfaits petits employés corporatistes, le choc va être rude !

Afin de renforcer le côté didactique, ce scénario introduit les règles et la complexité de l'univers de Shadowrun étape par étape. Les personnages débutent ainsi déposés de tout équipement et privés de leurs capacités magiques. Cet artifice assure qu'au début de la partie les joueurs ne disposent que de leurs compétences et de quelques qualités. Ceci leur donnera le temps de prendre en main les mécaniques de base du jeu avant d'introduire les aspects plus complexes de l'univers et des règles, tels que les combats, la Matrice, la Magie et même les règles de Rigging !

Peu après leur évasion, les personnages retrouvent leur commlink (leur donnant accès à la Matrice et introduisant ainsi la réalité augmentée dans la partie), puis le cyberdeck du decker (introduisant les règles de piratage de la Matrice). L'étape suivante les amène à libérer la mage de ses entraves, libérant ses facultés d'Éveillée (et les règles associées). Enfin, quand les personnages s'enfuient du site, c'est au tour du rigger de briller (et aux joueurs de prendre en main ce dernier aspect des règles). À chaque étape, le scénario indique donc quelles sont les options à disposition des joueurs et référence les points de règles à utiliser.

L'INTRIGUE : NE JAMAIS FAIRE CONFIANCE À UN ELFE

Le scénario commence donc juste après l'arrestation des personnages. Pourtant, ils sont de gentils et honnêtes employés corporatistes qui n'ont rien fait de mal ! Malheureusement pour eux, ils ne sont en fait que des pions sacrifiés par leur manager, la charismatique elfe **Mei Takahashi**. Les personnages ayant envers elle une sincère admiration et une réelle loyauté, la déconvenue va être de taille lorsqu'ils vont comprendre qu'elle les a manipulés et sacrifiés sans remords !

Mei Takahashi est une elfe d'origine japonaise à l'ambition maladive. Elle n'a pas encore atteint la trentaine, mais dirige déjà plus de 50 employés après avoir grimpé les échelons de la corporation à une vitesse remarquable. Malheureusement, c'est aussi une sociopathe : si elle peut paraître parfaitement sociable, et même très sympathique, ce n'est que simulacre. Elle ne ressent en fait aucune réelle empathie envers les gens qui l'entoure, proches ou non. Ce qui signifie qu'elle n'a aucun remord à causer du tort à autrui si ceci lui apporte un bénéfice. Jusqu'à présent, ses seules aptitudes professionnelles lui ont suffi à progresser. Elle n'a encore jamais eu recours à des moyens drastiques (des moyens discutables, oui, immoraux, très certainement, mais jamais au point d'être violents ou mortels). C'est une manipulatrice hors pair, qui sait être à la fois douce, amicale et motivante avec ses subalternes, ce qui lui donne l'aura du chef parfait. Elle n'hésite pas à récompenser, autant que possible, ses équipes tout en s'assurant de pouvoir s'attribuer le mérite de leur travail afin d'assurer sa prochaine promotion.

Tout ceci devrait faire d'elle la cadre parfaite pour une mégacorporation telle que Renraku. Malheureusement pour Mei, la corporation japonaise compte parmi ses nombreux défauts une culture d'entreprise particulièrement rétrograde. Être une femme, même japonaise, est déjà un obstacle pour avancer dans sa carrière. Mais être, de surcroît, une métahumaine est simplement rédhibitoire ! Mei l'a finalement compris quelque temps avant le début de l'aventure, lors d'un récent entretien avec le directeur des ressources humaines, **Miroslav Thon**, qui lui a fait comprendre qu'elle n'aurait ni la promotion désirée ni sa mutation à Chiba. Sa carrière est confinée à ce site où ses oreilles pointues ne gênent personne.

À sa place, c'est **Riku Sato**, qui doit hériter du poste convoité. Il est bien moins compétent et brillant qu'elle, mais il a l'avantage d'être un homme, humain et japonais « pure souche ». Il prépare son départ au moment où le scénario commence, et, en mauvais gagnant, il prend un malin plaisir à transférer ses dossiers en cours à Mei. Un comportement qu'il va rapidement regretter...

De son côté, Miroslav Thon a accidentellement ajouté de l'huile sur le feu en faisant maladroitement comprendre à Mei qu'elle devrait se concentrer sur les postes locaux qui sont à sa portée. Paradoxalement pour un responsable des ressources humaines, il n'est pas très diplomate. Il a sincèrement voulu aider Mei, mais elle a interprété son comportement comme une « remise à sa place de la petite elfe orgueilleuse ». Miroslav venait à son insu de déclencher une série d'événements qui aboutira à son propre décès !

Les espoirs de Mei de rejoindre le siège et de devenir un jour la dirigeante d'une branche de Renraku (ou même, qui sait, membre du conseil d'administration de

À LIRE AVANT DE JOUER : CONTINUER L'AVENTURE DE CE SCÉNARIO !

Les scènes 5 et 6 proposent quelques options que vous pourriez souhaiter utiliser. La Scène 5 (p. 12), peut être modifiée afin de permettre de continuer l'histoire avec d'autres personnages, créés par les joueurs. La Scène 6 (p. 14) est liée à la situation géographique du scénario, ce qui est important si vous souhaitez continuer cette aventure. Il est donc nécessaire de lire intégralement le scénario et de prendre conscience de ces choix, et de leur impact, avant de le jouer !

la mégacorporation) ayant été réduits en poussière, elle a changé ses plans du tout au tout. Si Renraku ne lui permet pas de faire aboutir ses projets, elle ira les réaliser ailleurs. Elle a donc discrètement contacté une autre mégacorporation, la toute nouvelle Spinrad Global, pour lui proposer ses services. Après quelques discussions avec une subalterne d'**Anise Solange**, une dirigeante de la corpo (voir *Streetpédia*, p. 91), Mei a été identifiée comme une parfaite candidate pour reprendre en main une ancienne filiale de NeoNET qui vient d'être rachetée. Il ne reste plus qu'à organiser son extraction de Renraku.

C'est là que les personnages de ce scénario entrent en jeu. Mei, prudente, n'utilise jamais ses propres accès à la Matrice pour communiquer avec ses futurs employeurs et préparer sa propre exfiltration. À la place, profitant de sa relation privilégiée avec les personnages, elle a utilisé, à tour de rôle, leurs accès et privilèges afin de tromper la sécurité de Renraku. Ses comportements suspects ont bien été remarqués, mais attribués aux personnages ! Ils se font donc arrêter peu avant que l'opération d'extraction de Mei ne commence. La sécurité focalisée sur nos pauvres héros, les runners qui viennent récupérer l'elfe ont le champ libre. Ainsi, quand le plan d'exfiltration se lance, le responsable de la sécurité, l'enquêteur **Hideo Tadashi**, est vainement occupé à interroger les personnages des joueurs qui ignorent absolument tout de ce qui se passe !

Comme indiqué plus haut, Mei a été profondément blessée par le comportement de Miroslav Thon et de Riku Sato. Et la jeune elfe ne compte pas laisser ces deux hommes s'en tirer à si bon compte. Elle s'est donc arrangée pour être dans une réunion avec eux deux au moment de son extraction. Elle compte sur les runners pour en faire des « dommages collatéraux », et est disposée à s'en charger elle-même s'il le faut...

Les personnages, emprisonnés, pensent eux que Mei est leur seul espoir. Elle n'était pas présente lors de leur arrestation et ils sont persuadés qu'elle n'est pas au courant de la situation. Pour eux, c'est sûr, une fois informée de ce qui se passe, elle viendra à leur secours ! Les pauvres sont bien loin de réaliser que Mei a autorisé, à escient, leurs arrestations juste avant son exfiltration !

NOTE

Pour plus d'informations sur Renraku (sa culture d'entreprise, son histoire et ses samouraïs et ninjas rouges) ainsi que Spinrad Global, se référer à *Streetpédia* (p. 81, 143 et 90).

SYNOPSIS

Voici le déroulement du scénario scène par scène. Chacune d'entre elles est développée plus loin.

- **Scène 1** : arrêtés et emprisonnés, les personnages sont interrogés. S'ils jouent bien leurs cartes, ils comprendront que leur arrestation est liée à des activités illicites en rapport avec le projet MGDS-42, auquel ils n'ont pourtant pas accès et qui est situé en dessous du niveau où ils sont retenus prisonniers.
- **Scène 2** : l'interrogatoire est interrompu par une très violente explosion, qui ouvre la porte de leur cellule ! L'incendie envahissant le poste de sécurité où ils sont détenus, ils sont forcés de s'enfuir, si ce n'est que pour rejoindre Mei, car son bureau n'est qu'à quelques pas d'ici. Ils l'ignorent, mais l'explosion est une diversion orchestrée par Mei et les runners en charge de son extraction. Eux profitent donc du chaos pour arriver, par voie aérienne, déguisés en équipe de secours médical.
- **Scène 3** : parvenus au bureau de Mei, les personnages retrouvent leurs appareils (qu'on lui a remis après leur arrestation). Être connectés à nouveau à la Matrice leur donne une chance comprendre ce qui leur arrive et de trouver une porte de sortie (si les joueurs ont déjà opté pour la fuite). Ils peuvent découvrir que non seulement Mei les a manipulés, mais qu'ils vont probablement porter le chapeau pour « l'acte de terrorisme » à l'origine de l'explosion dans les locaux du projet MGDS-42 !
- **Scène 4** : selon leurs découvertes, les personnages décident de confronter Mei et/ou de s'enfuir à l'aide de l'ADAV (Avion à décollage et atterrissage vertical) du rigger du groupe. Dans les deux cas, Mei est sur le chemin qui doit les mener au véhicule.
- **Scène 5** : arrivés dans la salle de réunion, ils assistent à l'extraction de l'elfe et, impuissants, à l'exécution de Miroslav Thon et Riku Sato ! À ce stade, les personnages ont compris que Mei les a trahis et qu'ils vont servir de bouc émissaire à ses manigances. L'incendie se propage, leur laissant une petite chance de s'évader avant que la sécurité ne leur tombe dessus... Enfin s'ils atteignent l'héliport avant que les drones envoyés à leur poursuite ne les mettent hors combat !
- **Scène 6** : nos renégats malgré eux arrivent enfin à l'ADAV et décollent. Malheureusement, Renraku ne lâche pas prise ! Il va leur falloir beaucoup de talent afin de survivre à la course-poursuite aérienne qui s'ensuit.

OMBRES PORTÉES

LES PERSONNAGES

Voici les quatre victimes du complot fomenté par Mei :
Jane Findley est une trolle, ancienne cheffe d'une équipe de sécurité devenue responsable de maintenance après un combat traumatisant.

Nigel Houghton est une mage hermétique anglaise humaine hautaine et suffisante.

Moussa Mohammed bin Yacoub est un timide ork d'origine marocaine et un expert matriciel.

Sean Finnigan est un elfe fantasque et un rigger exalté originaire du Tír na nÓg. Son comportement, souvent exubérant comme son attitude de pseudo playboy, ont déjà attiré l'attention, de manière négative, du management.

Chacun de ces personnages incarne un aspect important du jeu (respectivement Combat, Magie, Matrice et Rigging), auquel s'associe un certain nombre de règles que ce scénario permettra de prendre en main.

NOTE

Si vous n'avez que 3 joueurs, retirez Nigel (la mage) (et l'esprit à affronter dans la Scène 4). À l'inverse, utilisez les archétypes de l'adepte (p. 83, SR6) et du face (p. 86, SR6) si vous avez besoin de plus de personnages.

SCÈNE 1 : DÉSHONNEUR SUR VOUS !

EN BREF

Nos loyaux employés de Renraku viennent d'être arrêtés et se retrouvent emprisonnés ! Mais que se passe-t-il ? Au cours de leur interrogatoire, ils réalisent que leur chef, Mei, n'est pas au courant de cette horrible erreur judiciaire et que toute cette histoire tourne autour d'un projet de recherche dont ils ne savent rien...

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois les fiches des personnages distribués et leur historique lus par les joueurs respectifs, commencez le scénario en lisant le texte suivant :

Votre journée, ordinaire jusque là, vient de prendre un virage à 180 ° dont vous essayez encore de vous remettre. Alors que vous vaquiez à vos activités habituelles, des gardes en armure sont venus vous chercher afin de « discuter d'un incident relatif à la sécurité de l'un de vos projets ». Vous les avez bien sûr suivis sans poser de question. Après tout, peut-être que votre expertise était requise pour une raison ou une autre ? Vous voilà maintenant enfermés dans la cellule d'un poste de garde ! Et ceci, sans un mot d'explication !

On vous a retiré toutes vos affaires et commlinks et l'une d'entre vous, Nigel, a des menottes aux mains ! Les gardes, évidemment, ne veulent rien dire et ne répondent à aucune de vos questions. Impossible de savoir ce qu'il se passe, mais sûrement rien de bon. Plus inquiétant encore, votre manager local, Mei Takabashi, n'a pas été mentionnée et aucun des gardes ne semble l'avoir contactée. Elle ignore donc tout de ce qui se passe et c'est bien la seule personne en qui vous avez confiance pour rapidement résoudre cette situation invraisemblable.

La cellule dans laquelle vous vous trouvez a le mérite d'être propre et en bon état. Une grande verrière blindée, qui s'est ouverte pour vous laisser entrer, vous sépare du couloir qui vous a mené ici et

du reste du poste de sécurité. Les trois murs blancs qui vous entourent sont aussi immaculés qu'ils ont l'air robustes. Derrière vous, une sorte de banc, qui peut aussi servir de couche, émerge du mur. Il n'y a pas assez de place pour que vous puissiez tous vous y asseoir. Parmi vous, seule Nigel a choisi de le faire.

Vous vous connaissez tous de vue, sans jamais vous être vraiment parlé. Vous savez que vous dépendez tous, plus ou moins directement, de Mei Takahashi, mais aucun de vous n'a eu à collaborer sur quoi que ce soit...

Qu'est-ce que tout ceci peut bien vouloir bien dire ?

Une fois ce texte lu, laissez les joueurs interpréter leurs personnages en plein désarroi dans la prison. Rappelez-leur qu'ils ne se connaissent pas plus que ça, ils sont de simples collègues, mais ne travaillent pas directement ensemble. Indiquez au joueur de Nigel que ses menottes l'empêchent d'utiliser sa magie, mais aussi de faire tout effort de concentration. C'est fatigant et c'est pour cette raison que son personnage s'est assis sur le banc.

Demandez à chaque joueur de décrire son personnage et de jouer son état émotionnel. Tous ne réagissent pas de la même manière à la situation. Laissez-les parler entre eux, mais mettez fin à la discussion avant qu'elle ne s'enlise avec l'arrivée de leur interrogateur :

La porte du poste de sécurité vient de s'ouvrir. Le son froid et mécanique de cette large porte renforcée vous force au silence et vos yeux se tournent dans sa direction, à travers la vitre qui vous sépare du couloir qui y mène. Un mélange d'angoisse et d'espoir s'empare de vous. Mei vient peut-être enfin à votre rescousse ?

Malheureusement, c'est l'angoisse qui prend vite le dessus alors qu'un Japonais à l'air sévère, arborant un sobre uniforme que vous ne reconnaissez pas, se place face à vous, derrière la vitre. Il laisse planer un silence menaçant pendant plusieurs secondes avant de déclarer : « Êtes-vous prêts à laver votre honneur en reconnaissant vos actes de trahison ? Il n'est pas trop tard pour accomplir votre devoir envers Renraku et notre béni président éternel ! Avouez maintenant et la clémence d'un Seppuku vous sera accordée. »

Indiquez au joueur de Moussa, si nécessaire, qu'il s'agit du même personnage que celui mentionné dans son historique.

Voici les éléments clés pour vous aider à interpréter Hideo Tadashi, l'agent de la sécurité en charge d'interroger les personnages. En bon policier, l'homme en dit très peu et tente de les amener à se compromettre, la scène étant bien évidemment filmée et enregistrée.

HIDEO COMMENCE PAR LEUR REPROCHER LEUR TRAHISON

Hideo leur fait ce reproche sans explication, puis indique progressivement que leurs actions menacent l'un des « projets les plus critiques » de ce site. À l'aide d'un test de mémoire (Logique + Intuition, voir p. 106, SR6), les joueurs peuvent alors en déduire :

SUCCÈS INFORMATION

- 1 Qu'il doit s'agir du projet MGDS-42, dont le propos leur est inconnu, mais les bruits de couloir lui attribuent une grande valeur stratégique.
- 2 Que Mei est associée, de loin, au projet, mais qu'ils ne sont pas directement impliqués, ce qui ajoute à l'incongruité des accusations.
- 3 Que les équipes de Mei (vos collègues) n'ont qu'un rôle de support par rapport au projet MGDS-42, seuls quelques employés (tels que Jane) ont épisodiquement accès à certaines salles. Il n'est pas sûr que Mei elle-même ait été autorisée à accéder à toutes les données et installations de ce projet !
- 4 Que le chef du projet MGDS-42 est Riku Sato qui, d'après la rumeur, ne fait pas un très bon travail.
- 5 Que malgré ceci, Riku Sato aurait été promu à un poste important à Chiba.

HIDEO TENTE ENSUITE DE LES POUSSER AUX AVEUX

Toujours sans mentionner le projet MGDS-42, Hideo essaie de faire avouer les personnages. Il les menace en disant « la sécurité de Renraku dispose des enregistrements de vos nombreuses communications illégales avec l'extérieur » et que « le chiffrement de ces données ne résistera pas longtemps ». Il sous-entend alors que s'ils n'avouent pas avant, ils perdront toute chance de bénéficier d'un « seppuku digne et honorable ».

Avec un test de mémoire (Logique + Intuition), un personnage disposant d'une Connaissance (p. 105, SR6) appropriée (Sécurité matricielle par exemple), peut savoir que la sécurité ne dispose que des informations de connexion vers l'extérieur, mais probablement pas des échanges en tant que tels, que le véritable criminel aura probablement pris soin d'effacer (et oui, Mei l'a fait).

HIDEO FAIT MONTER LA PRESSION D'UN CRAN

Hideo prétend recevoir un message (faites faire un test opposé entre Escroquerie + Charisme d'Hideo, soit 8 dés, contre Intuition + Volonté des personnages, ceux qui remportent le test réalisent qu'il bluffe). Il sourit et annonce : « Votre destin sera bientôt scellé, chiens ! Un prêtre shinto va nous rejoindre et utiliser les pouvoirs que lui confèrent les Kamis de Renraku afin d'extraire la vérité de vos esprits ».

Nigel, grâce à ses Connaissances Sécurité et Théorie magique peut déduire qu'Hideo fait allusion au sort de Sonde mentale en réussissant un test de mémoire (Logique + Intuition). Indiquez-lui aussi que ce stratagème ne peut que les accabler, car l'absence de preuve compromettante dans leurs esprits ne sera en aucun cas suffisante aux yeux de la sécurité de Renraku pour confirmer leur innocence. En outre, ils seront à la merci de ce que dira ce prêtre shinto...

Notez que pendant tout l'échange, Hideo ne répond à aucune question relative à Mei. Il reste d'ailleurs très évasif à son sujet (en fait, le Japonais, très très traditionaliste, n'aime guère cette insolente elfe). Les joueurs peuvent deviner, avec un test pour Jauger les intentions (Intuition + Volonté contre Escroquerie + Charisme d'Hideo, soit 8 dés, p. 106, SR6), qu'il méprise Mei au point qu'il est clair qu'il ne l'a pas informée de leur arrestation.

Si les joueurs n'évoquent pas Mei avec lui, avant de passer à la suite, faites faire un test de mémoire (Logique + Intuition) à ceux qui ont la Connaissance Procédures de sécurité de Renraku. Avec un succès ou plus, signalez-leur que Mei aurait dû être mise au courant de leur arrestation et que dans le cas contraire, c'est un vice de procédure.

Ne faites pas trop durer cette scène, les joueurs ne peuvent pas réellement répondre aux questions (et pour cause) et il ne faut pas que cet échange devienne frustrant. Ce n'est qu'une brève scène d'introduction et une occasion d'interpréter les personnages.

Une fois les quelques informations importantes transmises (Mei n'est pas au courant, l'affaire concerne le projet MGDS-42), passez à la suite :

« Cessez de mentir, vos actes vous ont déjà déshonorés, ainsi que Renraku ! Le Kami d'Inazo Aneki qui veille sur nous doit pleurer de honte à vous entendre ! Vous n'échapperez pas à... » Soudain, votre interrogateur est interrompu dans sa diatribe par une violente détonation, qui semble provenir d'un niveau inférieur. Comme lui, vous êtes jetés au sol par la secousse. Sous le choc, une partie du plafond s'effondre, écrasant l'enquêteur et brisant la porte vitrée de votre cellule. La lumière s'éteint alors complètement avant d'être remplacée par un éclairage d'alerte, clignotant et de couleur rouge.

La violence de la secousse jette les personnages au sol et ils subissent des dommages de 2E, auxquels ils résistent avec Constitution (voir Encaisser les dommages, p. 109, SR6).

QU'EST-CE QUE LE PROJET MGDS-42 ?

La véritable nature de ce projet n'a pas réellement d'incidence sur le scénario. Si les joueurs insistent pour savoir de quoi il s'agit et que vous n'êtes pas inspiré, vous pouvez faire de la narration partagée en leur retournant la question ! Laissez eux-mêmes inventer l'objectif (aussi farfelu soit-il) de ces mystérieuses recherches !

Dans tous les cas, la nature du projet ne change rien à l'aventure, mais pourrait nourrir une éventuelle suite de celle-ci si les joueurs ont envie de continuer d'une manière ou d'une autre cette histoire.

RÉSUMÉ

Les joueurs doivent ressortir de cette première scène avec deux éléments en tête :

- Les accusations à leur égard sont associées au projet MGDS-42, sur lequel ils n'ont pas réellement travaillé.
- Leur supérieur, Mei, ne semble pas avoir été mise au courant de leur arrestation, ce qui leur semble bien étrange.

Une fois ces informations transmises aux joueurs, il est temps de passer à leur évasion (Scène 2) !

SCÈNE 2 : PRISON BREAK

EN BREF

Une explosion vient d'assommer l'interrogateur des personnages et a ouvert la porte de leur cellule. Qu'ils saisissent ou non cette opportunité de s'évader, l'incendie sous leurs pieds se propage rapidement à la pièce où ils trouvent et les force à s'enfuir.

L'ENVERS DU DÉCOR

Voici la situation dans le bloc de sécurité au début de la scène : Hideo est assommé et les gardes ont été envoyés en renfort au niveau inférieur. Les caméras ne sont plus fonctionnelles et la vitre qui servait de porte à la cellule des personnages a volé en éclats. Ceux-ci ont quelques instants pour appréhender la situation avant de réaliser que l'incendie se propage à leur cellule !

Lisez le texte suivant :

Vous vous relevez difficilement, encore un peu sous le choc. Vous êtes couvert de poussière et de bris de verres qui proviennent de la porte vitrée de votre cellule, désormais en morceaux. Derrière ce qu'il en reste, votre interrogateur gît inconscient au sol, vous n'êtes pas sûrs qu'il respire encore. Dans sa main, son commlink est irrémédiablement détruit par un large pan du plafond qui lui est tombé dessus. La lumière, déjà tamisée lors de votre interrogatoire a maintenant presque disparu. Seule une lueur rougeâtre éclaire, par intermittence, vos environs immédiats...

La vitre étant brisée, les personnages peuvent désormais quitter leur cellule. En employés modèles de Renraku, ils ne vont peut-être ne pas souhaiter s'évader, mais vouloir porter assistance à Hideo (en attendant gentiment que la sécurité vienne s'intéresser eux). Dans tous les cas, ils seront rapidement contraints à la fuite, quand l'incendie atteindra leur cellule.

FAIRE LE POINT

Quoiqu'ils décident, incitez les joueurs, s'ils ne le font pas d'eux-mêmes, à essayer faire le point sur leur situation et leurs environnements immédiats.

À l'aide d'un test de Perception + Intuition, les joueurs peuvent remarquer les éléments suivants :

SUCCÈS INFORMATION

- | | |
|---|--|
| 1 | La caméra qui surveille leur cellule a été détruite par la secousse. Le garde à l'entrée a quitté son poste en courant.
La caméra qui filme le couloir est encore en état de fonctionner. Heureusement pour eux, un petit clignotement, sous la caméra, permet aux personnages disposant de la Connaissance Équipement matriciel ou Systèmes de sécurité de réaliser qu'elle est hors d'usage, probablement déconnectée après l'explosion. Le garde a rejoint un groupe de gardes en déplacement dans les couloirs. |
| 2 | |
| 3 | L'ordre a été transmis par radio directement à son poste. |
| 4 | Le groupe de garde a pris l'ascenseur. |
| 5 | L'ascenseur est descendu au niveau juste en dessous, d'où proviennent l'explosion et l'incendie. |

AIDER HIDEO

Si les personnages tentent de porter assistance à l'enquêteur, ils peuvent effectuer un test de Biotech (Premiers soins) + Logique. Un succès permet de confirmer qu'il est encore vivant, un second succès qu'il est hors de danger et juste assommé. Trois succès ou plus permettent de comprendre qu'il ne devrait pas se réveiller avant plusieurs heures, avec un vilain mal de tête, à moins de disposer d'un médikit, ce qui n'est pas le cas des joueurs. L'enquêteur n'a rien d'utile sur lui.

Avec un test de Logique + Intuition (3), les personnages avec la Connaissance Procédures de sécurité Renraku savent que le bloc de sécurité devrait disposer d'un tel médikit, mais celui-ci ne pourra être utilisé sans disposer d'un commlink attaché à un SIN Renraku. Leurs SIN ont bien évidemment été suspendus à la suite de leur arrestation.

NOTE

À ce stade du scénario, les personnages, même dotés de data-jacks, sont entièrement coupés de la Matrice. Même leurs augmentations cybernétiques ont été verrouillées ! Ils ne peuvent donc ouvrir ce médikit, pour se soigner, ou soigner Hideo. Ils peuvent néanmoins l'emporter, s'ils le trouvent (test de Perception + Intuition (2)) dans les restes du bureau d'accueil, lui aussi malmené par la secousse déclenchée par l'explosion.

Cependant, les flammes vont envahir le bloc de sécurité d'ici peu. À moins que les personnages ne prennent le temps d'amener Hideo à l'abri, l'inspecteur mourra dans l'incendie du bloc quelques instants plus tard. Hideo pèse environ 70 kg, Jane et Moussa peuvent donc chacun le déplacer sans difficulté, contrairement à Nigel et Sean (voir Soulever / Transporter, p. 106, SR6).

QUITTER LE BLOC DE SÉCURITÉ

Que les joueurs décident par eux-mêmes de s'enfuir ou qu'ils hésitent, ne les laissez pas s'éterniser :

Une gerbe de flammes sort subitement du sol, les protections anti-incendie se déclenchent, détrempant immédiatement les lieux, et vous-mêmes, sans pour autant parvenir à contenir l'incendie. Une voix automatique annonce que le bloc de sécurité va être scellé et isolé du reste de l'étage et vous voyez la seule porte de sortie commencer à se refermer lentement !

Les personnages n'ont que quelques instants pour atteindre la porte d'entrée, située à 20 mètres. C'est l'occasion de leur faire tirer leur initiative pour la première fois de la partie. Ce score servira essentiellement à déterminer dans quel ordre les personnages exécutent leurs tests.

Dans l'ordre déterminé par l'initiative, demandez à chaque joueur un test de sprint (Athlétisme (Course) + Agilité), 5 succès sont nécessaires pour atteindre la porte lors de ce round et la passer sans encombre. Les personnages qui obtiennent moins de succès ne quittent pas la pièce au cours du premier round. Ils devront donc se faufiler lors du round suivant en réussissant un test d'Athlétisme + Agilité avec un seuil de (5 - les succès obtenus au test de sprint, +1 pour Jane à cause de son gabarit) (plus ils sont loin de la porte, plus celle-ci se sera refermée

le temps qu'ils y arrivent). En cas d'échec, le personnage subit des dommages de 3E, résistés normalement.

Cette séquence est aussi l'occasion d'introduire les différents imprévus pouvant survenir lors d'un test :

- En cas de **complication**, le personnage gêne ses compagnons dans la précipitation : tous les autres joueurs perdent donc un succès. Les conséquences normales de la réussite ou de l'échec du test s'appliquent toujours.
- En cas d'**échec critique**, le personnage tombe au sol. Il ne parviendra manifestement pas à passer la porte sans aide. Charge aux autres personnages de l'aider. Ils peuvent le tirer s'il est tombé au niveau de la porte (échec critique au test pour se faufiler), tenter de bloquer la porte avec un objet (un extincteur par exemple) ou encore de la court-circuiter grâce à l'eau déversée par le système anti-incendie.

LOCKDOWN !

Une fois sortis du poste de sécurité, vous réalisez que les couloirs autour de vous sont vides. Toutes les portes, ou presque, sont fermées ! Visiblement, la procédure d'isolation des différentes sections du bâtiment s'est déclenchée. Ce n'est pas surprenant avec l'incendie au niveau d'en dessous.

Ceci signifie que la section où vous vous trouvez a été entièrement scellée. Seuls les salles et bureaux inoccupés sont encore ouverts. Ascenseurs et point d'accès sont verrouillés ! Pour ajouter à vos malheurs, ce n'est pas un niveau vous connaissez bien. Seuls les cadres, comme Mei, y ont leur bureau. Le sien n'est d'ailleurs qu'à quelques pas d'ici et votre fuite vous y conduit naturellement...

EN RÉSUMÉ

Nos innocents fugitifs ont échappé à la fournaise, mais se retrouvent à errer dans un bloc scellé et séparé du reste du bâtiment. Une seule option s'offre à eux, visiter le bureau de Mei afin d'essayer de comprendre ce qu'il leur arrive (Scène 3).

SCÈNE 3 : LE BUREAU DE MEI

EN BREF

Arrivés au bureau de l'elfe, nos héros retrouvent leur équipement et libèrent Nigel de ses entraves. Ils ont quelques minutes de répit pour essayer de comprendre ce qu'il se passe. Une route de sortie s'offre vite à eux sous la forme d'un corridor technique qui mène à une salle de réunion où se trouve justement Mei...

L'ENVERS DU DÉCOR

INDICATIONS POUR LE MENEUR

Mei est machiavélique, elle sait que les personnages iront à son bureau pour la chercher. Elle a donc laissé la porte ouverte (elle a forcé son ouverture et rempli une

demande de maintenance dans la foulée, quelques instants avant leur incarcération). Son objectif est qu'ils se libèrent afin de continuer à s'incriminer...

Dans cette scène, les personnages récupèrent leur commlink, qui leur donnent accès à la Matrice via la réalité augmentée. Ceci permet d'introduire les règles liées à cet aspect du jeu.

Afin de faciliter le travail du meneur, dans la première partie de la scène, les personnages ne peuvent donc effectuer aucune forme de piratage matriciel. Le cyberdeck du decker, nécessaire à de telles actions, brille par son absence. L'un des objectifs de la première partie de la scène est justement de retrouver cet appareil, placé dans un tiroir sécurisé dans le bureau de Mei, ce qui permet d'introduire les règles associées à la serrurerie. L'autre objectif est que les personnages profitent de cet accès limité à la Matrice pour en apprendre plus sur leur situation.

Une fois ces recherches effectuées et le cyberdeck libéré du tiroir, les personnages passeront à la seconde partie de la scène, durant laquelle le decker va briller un peu en libérant la mage de ses entraves, réactivant les augmentations de tous, mais aussi en piratant le serveur du site pour leur dégoter une route de sortie et en apprendre plus sur leur situation.

NOTE

Le seul appareil manquant est la Console de Commande pour Rigger (p. 203, SR6) de Sean, qu'il sait être dans son ADAV, le Green Gambit. Son joueur n'en aura pas besoin avant d'arriver la Scène 6.

HÉ, MAIS C'EST NOS COMMLINKS !

Une fois les personnages arrivés au bureau de Mei, lisez le texte suivant :

Vous voilà devant le bureau de Mei et miracle, sa porte est ouverte ! Malheureusement, elle n'est pas là. Son grand bureau, toujours impeccable se tient devant sa chaise, tristement vide. Sur la surface élégante, faite de verre, vous remarquez immédiatement vos commlinks ! La sécurité a dû les laisser là après votre arrestation, il y a à peine quelques heures... Voilà enfin un moyen de vous connecter à la Matrice et peut-être même de contacter Mei ? Alors que vous avancez dans la pièce afin de les saisir, vous manquez de trébucher sur une trousse à outil abandonnée au milieu du chemin. Ceci explique peut-être pourquoi la porte est ouverte, elle était en maintenance. Une veine pour vous que l'alerte ait rendu le technicien oublieux...

La sécurité n'a pas eu le temps de changer les propriétaires de ces appareils, donc les personnages peuvent toujours les utiliser pour accéder à la Matrice. Néanmoins, ils ne sont plus attachés au serveur de Renraku donc leurs accès sont très limités, l'alerte générale ne fait qu'empirer la situation. En outre, le protocole associé à l'incendie bloque tous les signaux vers l'extérieur, donc les personnages ne peuvent pas accéder aux services matriciels extérieurs. En essence, ils n'ont accès qu'aux ORA visibles dans les cent mètres autour d'eux.

Ils n'ont donc accès qu'à très peu d'informations, essentiellement les informations publiques suivantes. Grâce à des tests de Perception et de Recherche matricielle (p. 185, SR6) selon les actions des joueurs et utiliser les éléments ci-dessous pour leur indiquer ce qu'ils découvrent :

- Une alerte visuelle rappelle à toutes les personnes présentes sur le site que le bâtiment est sous alerte, à la suite d'un incendie au niveau au-dessous du leur.
- La cause de l'incendie est un « accident grave » dans ce qu'ils savent être les laboratoires du projet MGDS-42.
- Aucune information publique ne détaille la nature du projet MGDS-42, mais toutes les mentions à celui-ci soulignent la nature critique de ce projet.
- Aucune mention de l'arrestation des personnages (ce genre d'informations n'est pas public).
- En cherchant les ORA proches, dont celles des salles de réunion, ils peuvent comprendre que Mei est dans l'une d'entre elles à quelques dizaines de mètres des personnages, mais toutes les communications ayant été bloquées, ils n'ont aucun moyen de la joindre.

MEC, IL EST OÙ TON CYBERDECK ?

À ce stade, si Moussa n'y a pas encore pensé, signalez-lui qu'il doit être en mesure, maintenant qu'il a accès à la Matrice via un commlink, de percevoir l'icône de son cyberdeck, si celui-ci n'a pas été éteint. Coup de chance, c'est le cas ! En fait, Mei a pris soin de rallumer l'appareil, en le plaçant dans le coffre.

Maintenant qu'il a un accès matriciel, un simple test de Perception + Intuition permet de repérer son icône en RA, superposée au bureau de Mei. Il est facile de réaliser à partir de là que l'appareil est dans le tiroir sécurisé, protégé par serrure avec clé à transpondeur d'indice 2 (p. 250, SR6). Pour récupérer le cyberdeck, il faut donc réussir un test d'Ingénierie (Crochetage) + Agilité (2), la caisse à outils contenant un kit d'électronique...

Une fois le cyberdeck entre les mains de Moussa, il peut libérer Nigel de ses menottes et réactiver les augmentations de tous ses compagnons, grâce à l'action Imiter un ordre (p. 184, SR6), soit un test de Piratage (Guerre électronique + Logique contre 8 dés pour Nigel et chaque personnage disposant d'implants).

LIBERTÉ ET MANA... ENFIN PRESQUE

Une fois Nigel libérée de ses entraves, signalez à son interprète que l'effet des menottes va prendre plusieurs minutes à se dissiper. C'est un effet scénaristique afin de vous permettre de ne pas avoir à gérer la magie lors de cette scène qui se concentre sur la Matrice. Ainsi, la mage ne sentira le mana ne revenir en elle qu'au début de la scène suivante (Scène 4), lorsque le groupe se fauflera dans le corridor technique.

ALLEZ, MOUSSA, MONTRE-NOUS CE QUE TU SAIS FAIRE !

Les personnages ont enfin les mains libres, mais il faut prendre garde à ne pas laisser retomber la pression ! S'ils ont désormais de nombreuses options sur la table, leur temps pour décider de leur prochaine action est très limité. Laissez-les échanger quelques idées, mais insistez sur le fait qu'à tout moment, la sécurité peut débarquer pour les arrêter.

Quelle que soit la stratégie retenue par les joueurs (chercher à s'innocenter ou s'enfuir), ils ont besoin d'informations, dont la plupart vivent dans la Matrice. Tôt ou tard, le groupe devrait se mettre en quête de réponses à leurs questions, ce qui va orienter le reste de la scène sur le piratage matriciel (dites-leur s'ils n'y pensent pas par eux-mêmes). Ceci va placer le decker au cœur de l'action, mais si vous ne souhaitez pas laisser le reste du groupe de côté (voir encart), vous pouvez faire lancer leur initiative à tous les personnages et pas seulement au decker.

PENDANT CE TEMPS IRL...

Par souci de simplicité, nous vous encourageons à vous concentrer sur le piratage du serveur. Néanmoins, voici comment vous pouvez impliquer le reste du groupe si vous le souhaitez. Ajoutez l'arrivée opportune d'une opposition physique à contenir le temps du piratage. Le début du piratage coïncide avec un bruit dans les couloirs non loin d'eux. Les portes de l'ascenseur d'accès à leur bloc se sont brièvement ouvertes (le temps de faire entrer un drone). L'alarme n'a pas complètement étouffé le bruit et les personnages l'ont distinctement entendu.

Le drone a pour mission de localiser Hideo, il se rend donc d'abord au bloc de sécurité. À moins que les personnages n'aient pris le temps de sortir leur interrogateur et ne l'aient laissé à portée de vue du drone, le drone ignifugé ouvre la porte-incendie et se jette dans les flammes. Peu après, il constate que les prisonniers (et même Hideo si les personnages l'ont caché) manquent à l'appel et notifie l'unité de gardes déjà en route.

Pendant que le reste du groupe joue au chat et à la souris avec le drone, Moussa doit organiser ses actions et ses recherches matricielles pour aller au plus rapide ! Utilisez le drone pour rappeler aux personnages que la sécurité est toujours occupée par l'incendie, mais se jettera à la poursuite très rapidement. Ils n'ont que peu de temps pour se sortir du pétrin dans lequel ils se trouvent !

Pirater directement le serveur du site est périlleux (serveur d'indice 6 : A 7, C 6, T 9, F 8), mais Moussa dispose d'un accès physique au terminal de Mei, dont il connaît certains de ses codes d'accès. En termes de règles, cela équivaut à une backdoor avec 4 succès. Afin de pénétrer dans le serveur, Moussa doit donc réussir une action Utiliser une backdoor, (p. 186, SR6) soit un test de Piratage (Hacking) + Logique + 4 dés contre Volonté + Firewall (soit 13 dés).

Lorsque Moussa accède au serveur de Renraku, lisez le texte suivant :

Tu pénètres enfin dans le serveur du site et ton persona se retrouve immédiatement aux pieds d'une simulation d'un temple shinto à la toiture dorée. Très inspiré par le célèbre Kinkaku-ji, le Pavillon d'Or près de Kyoto, l'endroit se veut relaxant et propice à la réflexion. En temps normal l'endroit est plein de personas de moines — en fait, les utilisateurs du serveur, qui se promènent dans les parages. Avec l'état d'alerte, il n'y a personne... à l'exception des deux imposants samourais en armure rouge, incarnation dans cette réalité virtuelle de GLACE Patrouilleuse et Traqueuse (p. 189, SR6) qui surveillent le temple et ses environs...

Aidez-vous de l'exemple d'intrusion de serveur (p.198-199, SR6) pour mener cette partie du scénario. Une fois Moussa détecté, le serveur lancera une GLACE Tueuse et une Bloqueuse. Veillez surtout à ne pas laisser le rythme retomber, insistez bien sur le fait que Moussa n'a que quelques instants avant qu'elles ne lui tombent dessus, que la sécurité n'arrive dans le bureau de Mei ou que son Score de Surveillance (voir p. 178, SR6) ne déclenche une Convergence. Il faut choisir habilement chaque information qu'il cherche à extraire et chaque échec doit être vécu comme une perte de temps précieux !

Toutes les informations ne sont pas accessibles de la même manière. Afin de faciliter le travail du meneur, les informations (voir encart) ne sont pas classées de manière thématique, mais par méthode d'accès.

L'accès à chaque information demande, à minima une action pour être lue (et communiquée en temps réel à ses partenaires). Prenez bien soin de décompter ces actions afin de faire comprendre aux joueurs que le temps passe et qu'ils ne peuvent pas traîner !

LES INFORMATIONS DISPONIBLES DANS LE SERVEUR

INFORMATIONS DIRECTEMENT ACCESSIBLES DEPUIS LE SERVEUR

Les informations suivantes peuvent être accédées sans problème, il suffit de les chercher. Une action majeure Éditer un fichier (p. 183, SR6) est nécessaire pour copier chaque information, c'est-à-dire un test opposé d'Électronique + Logique contre Intuition + Firewall (soit 12 dés).

- Plan du bâtiment à partir duquel les joueurs peuvent trouver la route vers la salle de réunion de Mei et l'héliport.
- L'explosion dans les laboratoires du projet MGDS-42 est un acte de sabotage, la sécurité est en alerte à la recherche active d'éventuels intrus ayant profité ou causé l'incendie.

INFORMATIONS CRYPTÉES

Trouver ces informations nécessite de réussir une action majeure Rechercher une empreinte numérique (p.185, SR6), c'est-à-dire un test de Piratage (Hacking) + Logique (4). Une fois le fichier recherché trouvé, il faut réussir une action Décrypter un fichier (p. 182, SR6), soit un test opposé de Piratage (Hacking) + Logique contre Indice x 2 (soit 8 dés) pour accéder à son contenu.

- Les protocoles de sécurité, ainsi que les déploiements en temps réel des gardes de Renraku. Indiquer bien aux joueurs que ces informations ne seront mises à jour que tant que leur decker restera connecté au serveur !
- Le dossier de sécurité les incriminant ainsi que les logs d'accès qui indique que Mei, Heido et Riko les ont accédés peu avant l'incendie. Mei est au donc au courant de leur arrestation, même si Hideo ne l'a pas notifiée et c'est surtout elle qui a approuvé celle-ci en début de journée !

La plupart des informations critiques, comme les données sur le projet MGDS-42 et les fichiers de Mei ou Riko, ne sont pas accessibles depuis le serveur auquel Moussa est connecté.

PROJET INNOCENCE ? AVORTÉ !

Si les joueurs espéraient innocenter leurs personnages à l'aide des informations piratées, ils vont être rapidement déçus. Le dossier à la disposition de Hideo est accablant. Il documente, en détail, comment chacun d'entre eux a utilisé ses accès pour aider des « agents externes à la corporation » (communication avec des commlinks jetables, accès à des serveurs distants mal fréquentés, utilisation de clés de chiffrement non homologuées par la AAA, etc.). Ces échanges, sans lien avec les projets en cours et passant par des canaux de communication jugés suspects, tiennent du flagrant délit pour la sécurité. Les données accumulées sont colossales dans la mesure où elles représentent plusieurs semaines de surveillance.

Avec un test de mémoire réussi (Logique + Intuition), les personnages se rappellent que certains de ces « abus malicieux de privilège » correspondent à des faveurs, assez innocentes, faites à Mei :

- Moussa : « oh, Moussa, tu peux me sortir le plan détaillé de ce niveau et me l'envoyer ? Je dois le transmettre à un nouveau dans l'équipe qui va s'occuper de la sécurité... »
- Jane : Ce jour-là, en discutant avec toi, Mei t'a suivie dans la salle B 1243 à laquelle, elle n'avait pas accès normalement, mais sa présence à tes côtés n'apparaît pas dans le dossier. D'après le journal d'accès, tu étais seule dans la pièce...
- Sean : Alors que tu t'apprêtais à rentrer après une livraison, un drone a déposé un paquet supplémentaire. Mei t'a contacté immédiatement en disant « Désolé, mais c'est une urgence de dernière minute, prends le paquet, je corrigerai la commande plus tard. » Tu as acquiescé et complètement oublié cette histoire...
- Nigel : espion, Mei t'a demandé de lui lancer un sort d'invisibilité pour faire une blague à une autre collègue. Tu as trouvé ceci un peu puéril, mais tu l'appréciais trop pour lui dire non. Elle a disparu pendant presque 10 à 20 minutes avant que tu n'entendes un cri de surprise, suivis de rire, dans la cuisine.

Dans les grandes lignes, voici ce que Mei a manigancé à leur insu. Elle a d'abord utilisé les plans pour préparer son sabotage. Puis elle a effectué quelques repérages « l'air de rien » en suivant Jane (sans utiliser son badge). Ensuite, elle a profité du sort d'invisibilité de Nigel pour se faufiler dans une zone de stockage de produits volatils utilisés par le projet MGDS-42. Là, elle a placé les charges rapportées, à son insu, par Sean. Tout élément impliquant Mei (coup de téléphone, présence non autorisée dans une salle, etc.) a bien sûr disparu afin de ne laisser que les personnages au centre du complot.

Les machinations de Mei les ont compromis à d'autres occasions, mais ils n'ont pas le temps d'en faire l'inventaire ici. Ces quelques éléments sont des exemples destinés à permettre aux joueurs de réaliser que Mei a manipulé leurs personnages.

TROUVER UNE ROUTE DE SORTIE

Les joueurs vont certainement profiter de l'accès au serveur pour se trouver une porte de sortie. Avec Sean parmi eux, dont l'ADAV est à quelques mètres au-dessus d'eux, cette échappatoire est une évidence, mais il reste à parvenir à atteindre l'appareil.

À l'aide des plans du bâtiment et de leurs connaissances, ils auront vite fait de réaliser que tous les accès

habituels sont condamnés. Cependant, le bureau de Mei dispose d'une porte dissimulée par un panneau amovible qui permet d'accéder à un couloir technique séparant le bloc (où les personnages se trouvent) du suivant (où se trouve Mei et qui donne accès à l'héliport).

NOTE

Si Moussa n'a pas pu récupérer cette information, Jane ou Nigel peuvent s'en souvenir. La première a dû nettoyer le couloir de maintenance (très étroit pour elle) et la seconde en a entendu parler dans un briefing de sécurité magique du site.

Depuis ce couloir technique, ils peuvent rejoindre l'escalier de secours menant à l'héliport en passant par la salle de réunion où se trouve actuellement Mei. Ce n'est pas un hasard, elle a choisi cette salle de réunion, soi-disant pour sa vue imprenable, mais en vérité pour sa proximité de la piste d'atterrissage. Si les joueurs souhaitent toujours retrouver leur cheffe, peut-être maintenant pour lui demander des comptes, le chemin reste le même que pour s'enfuir.

NOTE

Si Mei a prévu que les personnages atteignent son bureau et y récupèrent leurs équipements, elle ignore l'existence du corridor technique. Ainsi elle n'attend pas du tout l'arrivée des personnages dans la salle de réunion et le decker des runners a cessé de suivre leurs faits et gestes pour se concentrer sur l'exfiltration en cours.

Si Moussa a pris le temps de pirater les informations sur le déploiement de la sécurité, il peut confirmer qu'aucune contre-mesure n'a été déployée dans ces corridors. Jane et Nigel corroborent ce point.

Cependant, les personnages avec des Connaissances des procédures de sécurité de Renraku ou de sécurité magique peuvent savoir (à l'aide d'un test de mémoire, Logique + Intuition) que ces corridors sont patrouillés par des esprits en cas d'alerte (voir Scène 4). Adaptez le texte et le déroulement de la scène suivante si les joueurs sont conscients de ces patrouilles magiques.

EN RÉSUMÉ

Le dossier à charge contre les personnages est accablant et leur supérieure, Mei, semble leur avoir fait porter le chapeau pour ses propres manigances. Le temps est venu de la confronter ou de s'enfuir ! Elle est dans une salle de réunion à seulement une dizaine de mètres de là, reste à l'atteindre, avant de rejoindre l'héliport...

SCÈNE 4 : FACE À UN KAMI

EN BREF

En se faufilant dans le corridor technique pour continuer leur périple, les personnages sont confrontés à un esprit envoyé par la sécurité du bâtiment.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène introduit les règles de la magie, en commençant par la perception astrale, suivie d'une scène d'action où la mage du groupe va devoir bannir (ou terrasser à l'aide de ses sorts) un esprit déployé par la sécurité de Renraku.

Une fois la porte dissimulée ouverte, vous découvrirez un couloir obscur et austère. Aucune peinture ne décore le béton, parcouru par plusieurs séries de gaines en plastique. Suspendue au plafond, se trouve aussi une tuyauterie complexe. À votre surprise, le couloir est assez grand pour permettre à Jane, comme à Moussa, d'y entrer... en s'inclinant un peu.

Lorsque vous refermez la porte derrière vous, les bruits d'alerte et de l'incendie qui semble se propager à votre niveau sont subitement étouffés. Le semblant de calme et le relatif silence vous donnent un bref et trompeur sentiment de sécurité. Nigel émet alors un étrange halètement, avant de sourire, le regard vide...

PERCEPTION ASTRALE

Signalez au joueur de Nigel que les effets des entraves magiques sont enfin passés. Elle perçoit à nouveau le mana autour d'elle et peut passer en perception astrale (p. 162, SR6), mais se projeter lui est encore impossible. Il n'y a aucun test à faire pour regarder dans l'astral, mais elle peut faire un test de Perception + Intuition si elle souhaite prêter plus attention à ce qui les entoure (exactement comme sur le plan physique, pas de test pour « jeter un œil », mais un test est requis pour observer attentivement) :

L'astral autour de votre groupe est quelque peu lugubre. Il laisse un goût amer et métallique dans la bouche. Sans surprise, les murs qui t'entourent sont complètement ternes. Rien ici n'est assez ancien pour disposer d'un réel reflet dans ce plan. Les seules auras plus ou moins lumineuses qui t'entourent sont celles de tes compagnons d'infortune.... À moins que ?

Un esprit de l'Eau de Puissance 3 (voir p. 224, SR6) patrouille dans le corridor. Faites un test de Furtivité pour l'esprit (soit 2 dés car l'esprit est Inexpérimenté en Furtivité). Si le test de Perception de Nigel avait obtenu plus de succès, lisez le texte ci-dessous :

Il te semble percevoir une autre présence dans l'astral... Il y a une autre aura près de vous qui n'est pas celle de tes compagnons !

À ce stade, proposer au joueur de Nigel de lire l'aura en question, à l'aide d'un test d'Observation astrale (Astral + Intuition, voir p. 162, SR6), 2 succès sont nécessaires pour déterminer qu'il s'agit d'un esprit de l'Eau.

Un briefing de sécurité te revient alors en mémoire ! En cas d'alerte, des Kamis sont envoyés patrouiller dans les couloirs afin de repérer d'éventuels intrus et les attaquer ! Il ne te reste que quelques fractions de seconde pour intervenir avant que le Kami ne se matérialise et ne vous assaille !

AFFRONTER L'ESPRIT

Si la mage repère l'esprit avant qu'il ne se manifeste, indiquez-lui qu'elle a intérêt à éviter qu'il ne se matérialise.

Elle peut choisir de le bannir (p. 151, SR6, l'esprit doit 3 services à son invocateur), de le combattre dans l'astral (p. 163, SR6) ou de l'attaquer à l'aide de sorts.

Si elle préfère fuir, l'esprit se matérialise devant le groupe et tente de les immobiliser à l'aide de son pouvoir Engoutissement (p. 229, SR6) :

Subitement, un être fait entièrement d'eau se matérialise devant vous ! Sa silhouette imposante et tourbillonnante vous bloque entièrement le passage ! Vous n'avez pas le temps de vous ressaisir qu'il se rue sur vous !

Une fois l'esprit matérialisé, Nigel peut toujours utiliser les règles du bannissement pour s'en débarrasser ou simplement utiliser ses sorts.

ESPRIT DE L'EAU (PUISSANCE 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	5	3	3	3	3	3	3	3

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
(4) (physique) 3 (vs armes magiques) 3 (astral)	8/2 (physique) 6/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	9	5/10/+2

Compétences : Arme à distance exotique 3, Astral 3, Athlétisme 3 (Natation+2), Combat rapproché 3, Perception 3

Pouvoirs : Adhérence*, Confusion, Conscience, Dissimulation, Engoutissement (Eau), Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Faiblesses : Allergie (Feu, Grave)

* pouvoir optionnel octroyé par la Puissance 3

Attaques :

Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P × 2)+1/- / -/- / -]

Attaque élémentaire [VD (P)P, Frigorifié, Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-]

Engoutissement [(VD 3P, puis 5E chaque round, Fatigué I, Trempé, Score Offensif 10/- / -/- / -)]

Notez que l'esprit est volontairement d'une Puissance assez faible afin de s'assurer que la mage soit en mesure de s'en débarrasser et que la situation ne dérape pas. Néanmoins, si c'est le cas, faites-le disparaître subitement, en indiquant aux joueurs que le Kami a vraisemblablement reçu l'ordre de venir assister l'effort contre l'incendie à l'étage d'en dessous (c'est un esprit de l'eau, c'est utile en cas d'incendie).

Sans arme, les autres personnages n'ont que peu d'options, mais n'oubliez pas de déterminer leur initiative et les laisser esquiver ou résister aux attaques et pouvoirs du Kami. Cette séquence permettra à ses joueurs de prendre en main les rudiments (défensifs) du combat.

INVOKER SON PROPRE ESPRIT

Quand Nigel récupère ses pouvoirs, le Kami de la sécurité est déjà là. La mage n'a donc pas le temps d'invoquer un esprit. Alors que l'esprit de l'eau se manifeste, elle peut néanmoins tout à fait choisir d'invoquer son propre esprit — peut-être un esprit du feu pour l'affronter à sa place.

Elle peut aussi décider, à l'issue du combat, d'invoquer un esprit pour en avoir un à sa disposition. Dans tous les cas, référez-vous aux règles d'invocation d'esprit (p. 150, SR6).

EN RÉSUMÉ

Les personnages se sont fauflés dans le corridor et ont survécu à une altercation avec un Kami ! Au début de la prochaine scène, ils arrivent à la porte dissimulée qui mène à la salle de réunion où se trouve Mei...

SCÈNE 5 : LA TRAHISON DE MEI

EN BREF

Arrivés à la salle de réunion où se trouve Mei, les personnages assistent à son exfiltration et à l'assassinat de Miroslav Thon. Les runners de l'elfe leur ont néanmoins ouvert la route, ils peuvent maintenant atteindre l'ADAV de Sean, le Green Gambit, pour s'enfuir à leur tour... Enfin, s'ils survivent à l'attaque des drones de la sécurité !

L'ENVERS DU DÉCOR LE MASQUE TOMBE !

Par un heureux effet scénaristique, les personnages atteignent la salle de réunion au moment même où l'équipe d'exfiltration débarque. Ainsi, ils peuvent voir Mei assassiner Miroslav Thon avant de s'enfuir, de son plein gré, avec ses runners.

Vous arrivez devant la porte dissimulée et, bonne nouvelle, celle-ci n'a pas été verrouillée !

La porte d'accès au couloir technique est épaisse donc les personnages ne peuvent entendre ce qui se passe dans la pièce. Afin de garantir la confidentialité des réunions, cette salle fait partie de celles protégées par un rituel de Rune (Indice 6).

Que Nigel traverse la Rune (voir p.164, SR6) et observe depuis l'astral (ou se manifeste) ou que le groupe ouvre la porte dissimulée qui mène à la salle de réunion, voici la scène à laquelle ils assistent :

Alors que vous posez les yeux sur la salle de réunion, votre regard n'a pas le temps de s'attarder sur ses trois occupants (Mei Takahashi, Riku Sato et Miroslav Thon), que la double porte s'ouvre violemment laissant entrer plusieurs individus armés — sans doute des Shadowrunners, car il ne s'agit pas de la sécurité de Renraku ! Avant même que vous ne puissiez réagir, Riku a dégainé son arme et a logé une balle dans la tête du premier assaillant ! La riposte est instantanée et ses camarades criblent de balles l'impétueux japonais. Miroslav lève les deux bras pour indiquer qu'il se rend, mais lui aussi se fait abattre, d'une balle dans la tête, par... Mei !

Ni l'elfe ni les runners ne semblent avoir remarqué que vous observez la scène. Mei jette ensuite l'arme au sol, et vous notez à cette occasion qu'elle porte des gants. Vous réalisez aussi que cette salle de réunion ne dispose pas de caméra ni de micro afin de garantir la confidentialité des assemblées qui s'y tiennent. Il n'y a aucune preuve du meurtre que Mei vient de commettre ! Un sourire satisfait aux lèvres, l'elfe hoche la tête en direction des shadowrunners avant de les

L'EXFILTRATION DE MEI

Mei a elle-même saboté le laboratoire, auquel elle a obtenu l'accès en abusant des privilèges des personnages : les charges sont arrivées à bord du Green Gambit, le sort d'invisibilité lui a permis de se faufler dans le laboratoire de recherche et elle a copié le badge de Jane à qui elle a attribué, à son insu, l'accès au projet, après une demande express (falsifiée) de Riku. Tout ceci pointe vers une exfiltration de Riku (et non de Mei) et permet de semer le doute (est-ce que les runners n'ont pas capturé Mei pour se racheter auprès de leur employeur, car leur véritable cible, Riku, est morte accidentellement ?). En plus de nourrir la confusion, Mei prend un malin plaisir à souiller ainsi l'honneur de la famille de Riku.

De leur côté, l'équipe de runners n'attend que l'explosion pour intervenir. Ils ont leur propre ADAV, dont le transpondeur falsifié indique qu'ils appartiennent à une filiale médicale de Renraku, *Ferrarius Medical*. Quelques minutes après l'explosion, leur appareil se pose sur l'héliport juste au-dessus de la salle de réunion et l'équipe, déguisée en équipe de secours médical, se rue pour exfiltrer Mei. Leur decker a pris le temps de placer les caméras sur leur chemin en boucle. En regardant les événements après coup, la sécurité de Renraku n'aura aucun moyen de savoir ce qui s'est vraiment passé dans la salle de réunion.

rejoindre. L'un d'eux prend le temps de ramasser le commlink de leur défunt compagnon avant que tous ne quittent la pièce. La scène n'a duré que quelques secondes, la double porte se referme derrière eux, vous laissant seuls face à cet odieux carnage dont vous êtes les seuls témoins.

Les personnages n'ont aucune arme. Seul Nigel et Moussa sont en mesure d'intervenir, mais affronter seuls et sans équipement une équipe de runners tient du suicide. Soulignez ce point précis aux joueurs s'ils insistent pour s'en prendre à Mei et ses runners. Eux ont le droit d'être suicidaires, mais leurs personnages sont bien conscients du danger de la situation.

Alors que les runners se replient, demandez aux joueurs de faire un test de Perception + Intuition. Avec 3 succès, ils entendent le bip caractéristique d'un lecteur de carte et le claquement métallique d'une porte toute proche, probablement celle menant à l'escalier de secours, juste derrière la salle de réunion. Les personnages réalisent alors que les runners et Mei vont accéder directement à l'héliport, sans passer par l'ascenseur un peu plus loin.

Une fois les runners partis avec l'elfe, laissez les joueurs fouiller la pièce et essayer de comprendre ce qui vient de se passer. Rapidement, ils devraient réaliser que Mei a quitté Renraku de son plein gré. Cependant, la scène a tout l'air d'une extraction hostile et il sera très difficile de convaincre quiconque du contraire ! Et surtout, il n'y a rien qui prouve que les personnages ne sont pas impliqués dans ce massacre ! Bref, entre le dossier entre les mains de la sécurité de Renraku, l'incident à l'étage d'en dessous, la disparition de Mei et les morts de Miroslav et Riku, les personnages réalisent qu'il leur faut s'enfuir ou se résigner à être mis aux arrêts avec comme seule échappatoire : le seppuku !

QUI SONT LES RUNNERS DE MEI ?

Aucune description des runners n'est fournie afin de vous permettre de placer l'équipe que vous souhaitez. Si vos joueurs ont déjà fait leurs fiches de personnages et ne jouent ce scénario que pour s'initier aux règles, vous pouvez utiliser leurs propres personnages ! N'oubliez pas de leur associer un personnage en plus, celui qui meurt terrassé par le tir de Riku.

Sinon, prenez l'équipe mentionnée dans le livre de base de *SR6*, composée de **Rude** (troll, samouraï des rues, p. 89), **Zipfile** (decker naine, p. 85), **Frostburn** (une orke mage de combat, p. 87), **Emu** (rigger humaine, p. 88) et **Yu** (face elfe, p. 86). Dans ce cas, c'est Yu qui est resté sur le carreau, dans la salle de réunion. Les archétypes du livre de base correspondent à ces personnages, donc, au besoin, vous disposerez de fiches complètes pour chacun des runners de l'équipe de Mei.

N'oubliez pas, lorsque vous décrivez les runners aux joueurs de vous placer de leur point de vue. Ce sont des employés corpos, leur vision des shadowrunners est pleine de contradictions. D'un côté, ils les voient comme des criminels endurcis, des mercenaires qui n'auront aucun remords à tuer si le cœur leur en dit et, de l'autre, une part d'eux en ont une image presque romantique : celle d'hommes et de femmes libres dans un monde d'oppression.

Pour Jane, qui a eu à faire à ce genre d'individus plus d'une fois, les runners sont des tueurs sans foi ni loi, même si elle leur concède à voix basse une expertise et un savoir-faire qui l'impressionnent. Pour Nigel, les Éveillés parmi eux s'abaissent en accomplissant des tours de passe-passe, même si son expérience dans une IHR lui a prouvé qu'ils peuvent être de très habiles et dangereux adversaires. Pour Moussa et Sean, les runners sont des aventuriers des temps modernes, des hommes et des femmes libres dans un monde répressif. Une vision qui jusqu'à maintenant n'avait pas été confrontée aux conséquences de leurs activités illicites.

La rencontre avec cette équipe doit les ramener sur terre. Les runners sont des gens comme les autres, qui essaient, à leur manière, de survivre dans le Sixième Monde...

FAIRE LE POINT ET S'ARMER

Dans la pièce, les personnages vont pouvoir (enfin !) récupérer des armes ! Ce qui est important, car ils sont sur le point de devoir affronter les drones envoyés par la sécurité de Renraku (même s'ils l'ignorent à ce moment précis). Laissez les joueurs débattre de la situation et peut-être essayer de fouiller les cadavres.

Voici le matériel qu'ils peuvent récupérer sur les trois morts (Riku, Miroslav et le runner) :

- Riku : un pistolet lourd (un Ruger Super Warhawk dans lequel il reste 5 balles)
- Miroslav : un pistolet léger (un Colt America L36 avec deux chargeurs pleins de balles normales, équipé d'un smartlink)
- Le runner mort : manteau renforcé, lentilles de contact (indice 3, interface visuelle, smartlink), un médikit (indice 6), passe maglock (indice 5) ainsi qu'un couteau de combat, une grenade fumigène et une mitrailleuse HK-227 avec un chargeur de balles normales et un de balles gel

Par ailleurs, Mei, a laissé derrière l'Ares Predator VI qu'elle a utilisé pour abattre Miroslav. Il manque une balle dans le chargeur. Pour être fair-play, soulignez au joueur qui souhaite s'en emparer qu'il s'agit d'une arme de crime.

Faites faire aux joueurs des tests de Perception (Perception + Intuition) pour fouiller les cadavres. Il n'a rien de difficile à trouver, mais il faut faire vite ! La sécurité ne va pas tarder à débarquer !

Dans la grande salle de réunion dans laquelle ils se trouvent, il n'y a que peu à faire. La large table élégante au milieu de la pièce et ses chaises peuvent difficilement leur être utiles. Et ils n'ont que faire de la jolie vue que leur donne la grande baie vitrée et encore moins du projecteur tridéo au milieu de la table.

S'ils ne l'ont pas déjà compris par eux-mêmes, utilisez cette dernière scène d'investigation pour amener les joueurs à réaliser qu'ils ont été roulés dans la farine par Mei. S'ils n'ont pas tous les éléments en main, faites leur faire des tests de Mémoire (Logique + Intuition) : « Ton personnage trouve quand même étrange que le bureau de Mei ait été ouvert et que l'explosion ait, de manière miraculeuse, ouvert votre cellule », « le dossier de Hideo était trop complet, avec le recul, il est clair que Mei a participé à son élaboration »...

Improviser des indices sur les cadavres pour leur fournir, si nécessaire, les pièces manquantes du puzzle (« Riku a sur son commlink le dossier accablant qu'a mentionné Hideo ! Vu son contenu, vous doutez de vos chances de pouvoir jamais être complètement innocenté dans ce fiasco »).

Si les joueurs croient encore en leurs chances de s'en sortir sans fuir, expliquez-leur que leurs personnages, à l'inverse, sont bien plus conscients des injustices du Sixième Monde, et se savent condamnés s'ils restent.

Entre les gardes qui patrouillent le complexe et la sécurité du périmètre, fuir par voie terrestre devrait apparaître impossible. En revanche, ils sont assez proches de l'héliport où est garé l'ADAV de Sean, accessible par les ascenseurs ou par l'escalier de secours qu'ils ont probablement repéré.

SOUS LE FEU DES DRONES

Une fois que les personnages sortent de la pièce, lisez le texte suivant (adaptez le texte si les personnages ont déjà décidé de suivre les runners de Mei et de prendre directement l'escalier de secours) :

Vous quittez la salle de réunion avec prudence par la même porte que les runners. Une fois dans le couloir, vous entendez, droit devant, le vrombissement caractéristique de drones à rotor. À seulement une dizaine de mètres devant vous, à la prochaine intersection, quatre de ces appareils, armés de mitrailleuses, surgissent en volant et se tournent vers vous ! Votre route vers les ascenseurs pour l'héliport est coupée !

Voici la première vraie scène de combat de ce scénario. Vos joueurs ont déjà pris en main la résistance aux dégâts, l'initiative, et le mouvement pendant un round de combat. Tous ces aspects vont donc se retrouver maintenant dans cette séquence en plus de la gestion de leurs propres attaques.

Les 4 drones sont des MCT-Nissan Rotodrone (p. 310, *SR6*) équipés de mitraillettes SCK Model 100 (p. 265, *SR6*). Ils sont en mode autonome (p. 208, *SR6*) et disposent des autosofts Acquisition [mitrailleuse], Évasion et Manœuvre à l'indice 4.

Le cadre de ce combat est relativement simple (voir le plan de bataille joint au scénario), mais offre tout de même quelques éléments de couverture.

Les personnages peuvent se replier, au moins partiellement dans la salle de réunion afin d'être à couvert, mais notez que la double porte ne peut protéger ainsi que deux personnages (un seul, s'il s'agit de Jane). Dans le couloir, une statue en faux marbre de Inazo Aneki, un distributeur de snacks et une petite commode peuvent aussi offrir une protection (moins efficace pour Jane et Moussa).

Les drones ont un schéma d'attaque simple : l'un d'eux utilise sa mitrailleuse pour effectuer un tir de barrage. Le drone tire donc à quelques mètres devant les personnages, en continu, pour les empêcher d'avancer. Il n'y a aucun test à faire, il faut juste indiquer aux joueurs qu'ils ne peuvent avancer au-delà du distributeur automatique sous peine de se voir criblé de balles (munitions normales). Pendant ce temps, les trois autres drones leur tirent dessus à l'aide de balles gel afin de les mettre hors combat. Les cibles qui ne sont pas à couvert sont privilégiées, suivies de (dans l'ordre) Nigel, Jane, Moussa et enfin Sean.

Les joueurs choisiront peut-être d'utiliser la grenade fumigène trouvée sur le runner mort, référez-vous alors aux règles appropriées (p.121 et 272, SR6). Dans ce cas, une partie des drones opte pour se rapprocher afin de ne pas être pénalisée par le manque de visibilité, ce qui les exposera à des attaques au corps à corps. Le drone qui exécute le tir de barrage, lui, à l'inverse, interrompt ce dernier et recule, afin d'être prêt à abattre toute personne qui tenterait d'utiliser la fumée pour le contourner.

Ce combat consiste à survivre et repousser les drones le temps d'ouvrir la porte fermée par un maglock d'indice 3 (p. 250, SR6). Celle-ci aurait dû être ouverte à cause de l'alerte incendie, mais l'équipe d'extraction a manifestement fait en sorte de ralentir d'éventuels poursuivants. La porte est de plus bloquée par une caisse, un test de Force + Constitution (3) est nécessaire pour l'ouvrir.

Si les joueurs se débrouillent bien avec les drones, n'hésitez pas à prolonger la scène et utiliser le plan fourni pour faire une séquence de combat visuellement riche. Après les escaliers de secours, simples passerelles en métal léger suspendues à des centaines de mètres du sol, les personnages doivent zigzaguer à travers les différents éléments de décors sur le toit, afin d'atteindre le Green Gambit, et ce, toujours en évitant les tirs des drones à leur poursuite ! Entre le vent et la fumée noire de l'incendie (deux niveaux en dessous) qui balaye la toiture, tout ceci forme un magnifique cadre à une belle scène d'action !

EN RÉSUMÉ

Les personnages ont découvert la trahison de Mei, et ils ont, espérons-le, survécu à leur premier véritable combat ! Ils arrivent maintenant au Green Gambit. Il leur reste à faire face à la chasse aérienne que Renraku va lancer à leur poursuite !

SCÈNE 6 : THE GREAT ESCAPE

EN BREF

À bord du Green Gambit, les personnages vont maintenant devoir échapper aux appareils de Renraku qui tentent de les rattraper. S'ils y parviennent, ils auront peut-être une chance de ne pas subir le triste destin que Mei leur avait concocté.

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois que nos héros ont atteint la plateforme et sont montés à bord du Green Gambit, lisez le texte suivant :

Alors que le sas d'entrée du Green Gambit se ferme derrière vous, un certain soulagement vous envahit. Les armes des drones de sécurité sont incapables de vous atteindre désormais. Vous êtes, pour au moins quelques instants, à l'abri. Sean saute à bord du cockpit et « plonge » dans son appareil : il semble perdre connaissance alors que sa conscience se projette dans le véhicule. Maintenant Sean est le Green Gambit.

Presque immédiatement le véhicule se met en marche et le vrombissement des turbines couvre tout bruit venant de l'extérieur. Il décolle rapidement et s'éloigne du bâtiment qui a été votre demeure depuis si longtemps...

Avec une prudence qui ne le caractérise pas en temps normal, Sean respecte les limites de vitesse et vole « l'air décontracté » afin de ne pas attirer l'attention de la sécurité de Renraku et de faire croire que le Green Gambit évacue des blessés ou remplit sa mission habituelle.

Donnez l'opportunité aux joueurs de décider de la direction qu'ils souhaitent prendre avant de lire le texte suivant :

Deux appareils de Renraku viennent d'apparaître sur les senseurs du Gambit ! Ils foncent vers le vôtre et vous serez bientôt à portée de leur tir. Il est temps d'accrocher vos ceintures, car pour échapper à cette chasse aérienne, il va falloir accomplir des prouesses !

Afin de faciliter la prise en mains des règles associées aux véhicules, la course poursuite ne commence pas au décollage du Green Gambit, mais un peu plus tard. L'appareil et ses occupants se sont déjà éloignés de plusieurs kilomètres de l'installation de Renraku. Selon l'endroit où vous aurez situé ce site et la direction qu'auront choisi de prendre les joueurs, ils peuvent même déjà être à proximité d'une frontière (celle avec le Conseil Salish-Shide dans le cas de Seattle).

Utilisez les caractéristiques de l'Ares Venture (p. 308, SR6), pour le Green Gambit et ses deux poursuivants. Ils sont équipés d'une mitrailleuse lourde RPK HMG (p. 267, SR6) alimentée par bandes de 100 balles. Au moment où Sean repère ses poursuivants et que la course-poursuite commence, ils sont à 500 mètres l'un de l'autre. Le Green Gambit vole à 200 m/round (soit 240 km/h) et Sean subit donc un modificateur de -3 dés à ses tests de Maniabilité (il a franchi 3 intervalles de vitesse de 60 m/round). De leur côté, les deux appareils lancés à leur poursuite ont pris plus de vitesse afin de les rattraper et volent à 400 km/h, soit 330 et quelques mètres par round, les pilotent subissent donc un modificateur de -5 dés. La chasse n'utilisera pas ses armes avant d'arriver à portée moyenne (51 à 250 mètres) afin d'augmenter ses chances de toucher et d'éviter d'éventuels dommages collatéraux.

Le choix d'une bataille aérienne allège aussi votre charge de travail. Nul besoin de réfléchir à l'impact du décor sur le déplacement du véhicule. Cela dit, si vous avez opté pour placer le site à Seattle, libre à vous de rajouter des difficultés en indiquant que le Green Gambit, comme sa chasse, doit zigzaguer entre les immeubles du métroplexe et éviter la collision avec les nombreux autres appareils qui occupent les cieux de la cité d'Émeraude.

Il est aussi très probable que le joueur de Sean fonce de lui-même au travers des bâtiments pour pousser ses poursuivants à la faute.

Les deux riggers, Sean et celui qui contrôle la chasse à sa poursuite (utilisez les statistiques du Rigger d'IHR DocWagon, p. 216, SR6), sont en RV. Cependant, celui de Renraku est en cold-sim. Sean a donc l'option d'être en hot-sim afin de bénéficier d'un avantage sur son poursuivant en termes d'initiative. En outre, Sean est plongé dans le Green Gambit alors que son opposant lui contrôle les véhicules à distance (voir p.202 et 208 de SR6).

Notez que les compagnons du pilote sont en mesure de l'aider :

- Jane peut prendre le contrôle de la mitrailleuse du Green Gambit pour tirer sur leurs poursuivants.
- Moussa est tout à fait en mesure de pirater les appareils qui seront lancés à la poursuite de l'ADAV, attention néanmoins aux distances et au bruit qui en découle (p. 179, SR6). S'il n'est pas en RV, les mouvements saccadés du Green Gambit peuvent aussi le pénaliser.
- Nigel est en mesure d'invoquer des esprits pour assister Sean (par exemple, à l'aide du pouvoir Mouvement) ou simplement de les utiliser contre leurs poursuivants. Signalez aussi que Nigel peut être en mesure d'utiliser ses sorts physiques si elle dispose d'une ligne de vue sur leurs poursuivants.

Notez aussi que le rigger de Renraku ne tient pas à être responsable de la perte de ses deux appareils et encore moins de leur éventuel atterrissage en catastrophe dans une zone civile (ou pire une zone extraterritoriale d'une autre corporation !). Si les joueurs parviennent à endommager l'un d'eux, il ordonne au véhicule en question d'abandonner la poursuite et de rentrer à la base. Quelques cas de dommages suffisent à l'inciter à cette prudence.

Si le Green Gambit est toujours (ou de nouveau) à portée extrême (soit au moins 500 mètres) après cinq rounds de combat, les appareils (s'ils sont encore fonctionnels) abandonnent la poursuite et se replient.

Si vous avez opté pour placer la scène à Seattle, c'est peut-être à ce moment que le contrôle aérien du Conseil Salish-Shide décide d'intervenir et de lancer des missiles afin d'empêcher le Gambit de passer la frontière. Sean devra alors réussir un atterrissage en catastrophe, avec son ADAV plus ou moins endommagé.

Si les joueurs préfèrent rester au sein du métroplexe, ils n'ont guère d'options, ils doivent atterrir à Redmond ou Puyallup Barrens, les seuls quartiers suffisamment délaissés, pour ne pas dire à l'abandon, pour leur permettre d'atterrir sans être remis immédiatement aux autorités...

Si le Green Gambit échappe à la chasse, le scénario s'arrête sur cette note heureuse, même si le calvaire de ces personnages ne fait finalement que commencer. Si le Gambit est gravement endommagé, Sean doit effectuer un atterrissage en catastrophe afin de sauver sa vie et celle de ses compagnons, à défaut de son fidèle appareil...

EN RÉSUMÉ

Après une brève course poursuite, et une bataille aérienne avec deux appareils envoyés par Renraku, l'aventure des personnages s'arrête avec la fuite ou le crash de leur appareil.

MAIS OÙ SE PASSE DONC CETTE HISTOIRE ?

Le site Renraku utilisé pour ce scénario n'est pas placé dans une ville ou un endroit particulier. C'est volontaire et sa position géographique n'a pas réellement d'impact sur le scénario, si ce n'est sur la dernière scène. Voici quelques suggestions :

- À Seattle, où Renraku n'a plus d'arcologie depuis 2061, mais dispose encore de larges bureaux, notamment à Downtown et Bellevue.
- À La Défense, près de Paris, où Renraku dispose d'une arcologie.
- Quelque part dans un océan, transformant l'endroit en une aquacologie (cette dernière option peut donner un cadre intéressant à la toute dernière scène du scénario. Vous pouvez même décider que le Green Gambit a été modifié par Sean, à l'insu de Renraku, afin de le rendre submersible...). Au-delà du décor de la dernière scène, cette décision peut jouer sur la nature de la suite du scénario, si les joueurs demandent à continuer leurs péripéties. Ne prenez pas cette décision trop à la va-vite !

CONCLUSION

Normalement, les personnages ont échappé, pour le moment, aux griffes de Renraku. D'honnêtes citoyens corporatistes qu'ils étaient, ils deviennent des criminels recherchés et n'ont pas vraiment d'autre choix que de rejoindre les Ombres pour survivre.

Si la table est séduite par ce point de départ et ces personnages prêtirés, il est tout à fait possible de continuer l'aventure et peut-être même d'envisager rendre la monnaie de sa pièce à Mei !

CONTINUER LA PARTIE

Libre à vous de continuer immédiatement les aventures de ces personnages : une fois remis du crash ou de l'atterrissage, nos héros se retrouvent bien loin de la civilisation ou simplement perdus dans les Barrens. Dans tous les cas, ils devront abandonner le trop voyant Green Gambit, car une unité de Samouraïs Rouges (ou une force armée locale) est déjà sur leurs talons et apparaît sur les senseurs longues portées de l'ADAV. Cette dizaine de soldats d'élite atterrira à proximité dans les minutes qui viennent !

Avant d'abandonner leur appareil, les personnages récupèrent leurs maigres affaires avant de s'en aller à pied pour disparaître dans la nature avoisinante ou le maelstrom urbain qui les entoure ! C'est l'occasion d'orchestrer une rencontre avec de dangereuses métacréatures ou simplement des goules (particulièrement adaptées si les joueurs décident de s'enfoncer dans les égouts des Barrens).

Si les personnages échappent à leurs poursuivants, ils vont commencer leur vie nouvelle de « criminels ». Vraisemblablement, malgré leurs éventuels différends, les victimes du complot de Mei n'ont pas d'autres choix que de faire équipe et de disparaître, ensemble, dans les Ombres afin de survivre. L'un de leurs contacts pourra les mettre en relation avec un M. Johnson qui saura utiliser un groupe de Shadowrunners aussi débutants que désespérés en échange des quelques faux SIN dont ils ont bien besoin.

CONTINUER L'HISTOIRE

Mei a particulièrement fait attention à faire porter le chapeau aux personnages et à donner l'impression que son extraction avait eu lieu contre son gré, afin de préserver son réseau de contacts au sein de Renraku. En fait, elle compte jouer l'agent double et prétendre vouloir retourner chez Renraku à la seule fin de fournir de fausses informations à son ancien employeur pour le bénéfice de Spinrad Global. Les personnages, s'ils ont survécu, sont les seuls détenteurs d'une vérité qui ennuie bien l'elfe : son extraction était parfaitement volontaire. Nos héros sont donc une épine dans son pied !

Vous pouvez donc continuer le récit en alternant des runs « classiques », que les personnages sont obligés de faire pour subvenir à leurs besoins dans les Ombres, des séquences au cours desquelles des agents de Mei tentent de les éliminer, et probablement d'autres où les joueurs chercheront à se venger de l'elfe !

D'autre part, Renraku n'est pas en reste. Si Hideo a survécu, il mène l'enquête afin de les retrouver et de les arrêter — partagé entre la conviction qu'ils sont des traîtres et le fait qu'il leur doit vraisemblablement la vie.

Malheureusement, le clan Sato, au sein de Renraku, réclame le sang des assassins présumés de Riku. Il sera bien difficile aux joueurs de convaincre ces alliés potentiels de leur innocence, comme de la trahison de Mei.

À moins qu'ils ne décident de prendre les choses en main et de retrouver Mei pour se venger ? Pas simple, l'elfe est désormais au commandement d'une ancienne branche de NeoNET sous une nouvelle identité et peut-être même à l'autre bout de la planète. Retrouver sa piste demande d'accomplir quelques faveurs et d'être ingénieux.

Ou alors, résignés, les joueurs peuvent finir par orchestrer leur propre mort afin de pouvoir réellement disparaître dans les Ombres et commencer une toute nouvelle vie...

Selon la tournure que vous souhaitez donner aux événements, vous pourrez vouloir modifier les contacts des personnages. Dans leur version actuelle, ils n'ont aucun contact chez Renraku, car il semble presque impossible de communiquer avec eux. Vous pouvez cependant décider autrement, ou faire de cette difficulté un enjeu de votre campagne. Dans ces cas, il est facile de modifier un des contacts pour en faire un employé de Renraku.

CONTINUER LE SCÉNARIO AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

Il est aussi possible de continuer cette histoire tout en permettant à vos joueurs de prendre les personnages de leur choix. Quelques jours après ces événements, les voilà

UN TRAÎTRE DANS L'ÉQUIPE...

Si les participants de ce scénario débutent à *Shadowrun*, mais sont néanmoins des joueurs expérimentés, le meneur peut compliquer l'histoire en demandant à l'un d'eux de jouer un traître (idéalement, ce joueur devrait jouer la mage, Nigel). Prenez le joueur à part, et expliquez-lui qu'il travaille pour Mei et que son but est d'aider les personnages à s'échapper, afin qu'ils s'incriminent encore plus.

Quand ces derniers seront sur le point de s'enfuir, soit une fois la salle de réunion atteinte, Nigel doit se retourner contre eux et les éliminer avant de disparaître (avec un sort d'invisibilité). Notez que, dans ce contexte, la bataille entre Nigel et le reste de l'équipe devrait remplacer celle avec les drones. Libre à ce joueur de semer la zizanie (discrètement) pendant le reste du scénario.

Cette idée peut aussi être utilisée si l'un des joueurs est déjà familier avec les règles de *Shadowrun*, Sixième édition. Enfiler ce rôle de traître, offrira à ce joueur ou joueuse, un défi plus intéressant que simplement prendre en main les règles du jeu. En outre, ce joueur expérimenté pourra assister le meneur dans la prise en main de ces règles.

engagés par Renraku pour retrouver les évadés, les personnages qu'ils jouaient pendant ce scénario d'introduction ! En effet, Renraku veut comprendre ce qu'il s'est passé exactement et soupçonne que les « héros malgré eux » de ce premier scénario en sauront peut-être plus.

De son côté, Mei qui a tout fait pour faire croire à une extraction hostile, ne souhaite pas que Renraku découvre la vérité et surtout que la AAA réalise que c'est elle qui a assassiné froidement Riku Sato et Miroslav Thon ! Bref, les joueurs vont devoir retrouver leurs alter ego avant que les tuteurs de Mei ne le fassent.

Alternativement, si vous avez utilisé les futurs personnages de vos joueurs pour les runners de Mei dans la Scène 5, vous pouvez reprendre le récit alors qu'ils quittent le site de Renraku à bord de leur (faux) hélicoptère de secours médical. Même si le plus dur est fait, il leur reste encore à atterrir et à remettre Mei à ses nouveaux employeurs. Peut-être que le contrat s'étend jusqu'à livrer l'elfe à un endroit différent ?

Une fois l'appareil emprunté rendu à son propriétaire légitime, les runners pourraient devoir contacter des coyotes (des contrebandiers) afin passer une ou plusieurs frontières pour amener leur cliente à bon port. Bien évidemment, pour Mei, ils en savent beaucoup trop et elle a pris soin d'engager une autre équipe de runners pour éliminer les personnages des joueurs...

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte

Scénario : Romain « Belaran » Pelisse

Textes additionnels : Mathieu Thivin

Relecture/Correction : Ghislain Bonnotte et Mathieu Thivin

Illustrations : Benjamin Giletti, Josselin Grange

Maquette : Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

© 2020 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE
www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne.

Dépôt légal : Novembre 2020.

ISBN : 978-2-36328-871-4 / ISBN PDF : 978-2-36328-872-1





VITESSES		CONTRÔLE DES VÉHICULES ET DRONES				
M/RD	KM/H	CONTRÔLE MANUEL	CONTRÔLE À DISTANCE*	RIGGER PLONGÉ	DRONE AUTONOME	
10	12					
20	24	Initiative	Initiative physique	Initiative matricielle RA ou RV	Initiative RV	Autopilote × 2 + 4D6
30	36	Réserve de dés de pilotage	Pilotage + Réaction	Pilotage + Réaction	Pilotage + Intuition	Manœuvre + Autopilote
40	48	Score Offensif (arme)	Selon arme	Selon arme	Selon arme	Selon arme
50	60	Attaque (arme de véhicule)	Ingénierie + Logique	Ingénierie + Logique	Ingénierie + Logique	Acquisition [Arme] + Senseurs
60	72	Score Offensif (percuter)	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Manœuvre + Autopilote
70	84	Attaque (percuter)	Pilotage + Réaction	Pilotage + Réaction	Pilotage + Intuition	Manœuvre + Autopilote
80	96	Score Défensif	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Manœuvre + Blindage
90	108	Défense	Réaction + Intuition	Réaction + Intuition	Intuition + Intuition	Évasion + Autopilote
100	120	Résistance aux dommages	Résistance	Résistance	Résistance	Résistance
110	132	Perception	Perception + Intuition	Perception + Intuition	Perception + Intuition	Acuité + Senseurs
120	144	Infiltration et filature	Pilotage + Intuition	Pilotage + Intuition	Pilotage + Intuition	Furtivité + Autopilote
130	156	* Penser à utiliser les attributs mentaux si vous êtes en RV				
140	168					

CÂBLAGES DE CONTRÔLE

ATTRIBUT NORMAL	EN PLONGÉE
Constitution	Volonté
Force	Charisme
Agilité	Logique
Réaction	Intuition

MATRICE

Score Offensif	Attaque + Corruption
Score Défensif	Traitement de données + Firewall
Initiative RA	Réaction + Intuition + 1D6
Initiative RV (cold-sim)	Intuition + Traitement de données + 2D6
Initiative RV (hot-sim)	Intuition + Traitement de données + 3D6

DOMMAGES	
Rés. dommages matriciels	Firewall
Rés. biofeedback	Volonté
CI	
SO/SD	normaux avec stats duserveur
Initiative	Traitement de données × 2 + 3D6
Réserve de dés	Indice du serveur × 2

SCORE DE SURVEILLANCE

Convergence	SS de 40
Usage de programme de hacking	+1 SS / action
Maintien d'accès illégal (Utilisateur)	+1 SS / round par serveur
Maintien d'accès illégal (Administrateur)	+3 SS / round par serveur
Action illégale	+1 SS / succès de l'opposition

BRUIT

DISTANCE PHYSIQUE JUSQU'À LA CIBLE	NIVEAU DE BRUIT
Directement connecté (n'importe quelle distance)	0
Jusqu'à 100 mètres	0
101-1 000 mètres	1
Plus de 1 km à 10 km	3
Plus de 10 km à 100 km	5
Supérieure à 100 km	8
SITUATION	MODIFICATEUR
Feuillage dense	1 tous les 5 mètres
Cage de Faraday	Aucun signal, action bloquée
Eau douce	1 tous les 10 centimètres
Brouillage	1 par succès à l'action Brouiller des signaux
Mur ou sol avec revêtement métallique	1 par 50 centimètres
Eau salée	1 par centimètre
Zone de spam ou zone d'interférences	Indice
Inhibiteur sans fil	Indice

OPTIONS DE COMBAT

OPTION	EFFET
Attaque avec la main non directrice	Pas de gain ni d'utilisation d'Atout avec cette main
Mise à terre	Si dommages après encaissement > Constitution, état À terre.
Lutte	Au lieu de dommages supplémentaires, test opposé de Force + succès net contre Force de l'adversaire. Adversaire immobilisé en cas de réussite : malus en défense de -4 dés, attaquants gagnent automatiquement de l'Atout contre lui.
Attaquant	- Immobiliser : test opposé de Combat rapproché + Force* - Blessier : test de Combat rapproché + Force contre Force + Réaction*. Inflige dommages à mains nues + succès nets. - Mettre à terre : Combat rapproché + Force contre Constitution + Force, SO à mains nues. Inflige l'état À terre en cas de réussite et des dommages étourdissants (VD = Con attaquant plus ses succès nets). * <i>SO à mains nues ; le malus de défense de -4 dés s'applique.</i>
Défenseur	- Se dégager : test opposé de Combat rapproché + Force (SO à mains nues), pas de dommages, mais se libère en cas de réussite.

Attaques multiples	Réserves de dés divisées uniformément par le nombre d'attaque, arrondies à l'inférieur en cas de réserves différentes entre attaques.
Attaque pour toucher uniquement	L'Armure ne compte dans le Score Défensif de la cible.
Attaque d'armes à injection	1 succès net pour injecter si la cible n'a pas d'armure, 2 sinon.

MODES DE TIR

MODE	EFFET
Coup par Coup (CC)	1 balle
Semi-Automatique (SA)	1 balle, ou 2 balles et SO -2, VD +1
Tir en Rafale (TR)	4 balles par attaque - Rafale ciblée : SO -4, VD +2 À court de munitions : SO -(nb de balles), VD +1 (2 balles min.) - Rafale large : 2 cibles assez proches en SA, réserve divisée, pas besoin de l'action mineure Attaques multiples
Tir Automatique (TA)	10 balles, SO -6, VD normale. Permet attaques multiples sans action mineure. Réserve de dés répartie entre cibles assez proches.

PORTÉES ET DÉVIATION

PORTÉE	DÉVIATION EN MÈTRES (LANCER)	DÉVIATION EN MÈTRES (AVEC LANCEUR)
Proche (0-3 m)	2D6 - 4 - (succès nets)	2D6 + 2 - (succès nets)**
Courte (4-50 m)	2D6 - 2 - (succès nets)	2D6 - (succès nets)
Moyenne (51-250 m)	2D6 - (succès nets)	2D6 + 2 - (succès nets)
Longue (251-500 m)	2D6 + 2 - (succès nets)	2D6 + 4 - (succès nets)
Extrême* (500+ m)	2D6 + 4 - (succès nets)	2D6 + 6 - (succès nets)

*Notez que la plupart des personnages ne pourront pas atteindre cette distance avec une arme de jet.
**La plupart des lanceurs ne peuvent tirer à cette portée à cause de leurs systèmes de sécurité.

PORTÉE, EFFET ET DURÉE DES GAZ

PORTÉE	ROUNDS EFFET MAX.	ROUNDS EFFET / 2	ROUNDS EFFET/4	ROUNDS SANS EFFET
Portée	1-5	6-8	9-10	11+
Portée × 2	—	1-5	6-8	9+
Portée × 3	—	1-4	5-6	7+
Portée × 4	—	—	1-5	6+

LE COMBAT, ÉTAPE PAR ÉTAPE

- Prenez vos dés
- Attribution de l'Atout
- Lancer les dés et dépense des points d'Atout
- Encaisser les dommages
- Ça va faire mal

SEUILS D'ÉVASION

LIENS	SEUIL
Corde, menottes plastiques	2
Menottes métalliques	3
Camisole de force	4
Menottes de contention	5
Matériau renforcé	+1
SITUATION	MODIFICATEUR
Le personnage est surveillé.	+1
Personnage immobilisé par un autre personnage.	Voir Lutte (p. 115)

SEUILS DE DISSIMULATION

TAILLE	SEUIL	EXEMPLE
Grand	0	Canon d'assaut
Encombrant	1	Fusil d'assaut, épée, shotgun
Dissimulable	2	Matraque télescopique (déployée), mitraillette
Format de poche	3	Pistolets, Defiance T-250 canon court
Taille d'une paume	4	Paquet de cartes, pistolet de poche, matraque télescopique (rétractée), nerf de bœuf
Petit et fin	5	Une carte
Escamotable	6	Briquet
Petit	7	Un dé à six faces
Mini	8	Marqueur furtif RFID, compartiment digital, compartiment de contrebande, lame, implantée, griffe implantée, éperon implanté
Minuscule	9	Traces de poudre
Microscopique	10	Une mouche sur votre épaule, poche corporelle

MALUS D'ÉVITEMENT

PORTÉE	MOD.
Point d'impact	-6
Proche	-4
Courte	-2

TYPES DE DOMMAGES

DOMMAGE	EFFET
Électricité	Électrocuté pdt 2 rounds.
Chimique	Corrodé. Si VD modifiée > Armure, Armure -1 après attaque (permanent).
Froid	Frigorifié pdt 3 rounds. Si VD modifiée > Armure, Armure -1 après attaque (permanent).
Feu	Enflammé

GUIDE DES SEUILS ET DIFFICULTÉS

SEUIL	DIFFICULTÉ	
1	Très facile	Tâche simple légèrement plus difficile que marcher et parler.
2	Facile	Plus complexe mais toujours de l'ordre du quotidien.
3	Normale	Base de départ normale des tests simples.
4	Assez difficile	Plus impressionnant et difficile à accomplir.
5	Difficile	Le genre de choses qui ne peut être accompli que par des gens qui ont travaillé leurs compétences.
6	Très difficile	Prouesse que peu de gens pourraient accomplir régulièrement.
7	Extrêmement difficile	Accomplissement remarquable même parmi l'élite, démontre un niveau de compétence assez rare.

SEUILS ET INTERVALLES DES TESTS ÉTENDUS

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	6
Moyenne	12
Difficile	18
Très difficile	24
Extrême	30+
TÂCHE	INTERVALLE DE TEMPS
Très rapide	1 round
Rapide	1 minute
Courte	10 minutes
Moyenne	30 minutes
Longue	1 heure
Très longue	1 jour
Extrêmement longue	1 semaine
Titanesque	1 mois

INDICES DE STRUCTURE

INDICE	TYPE	INDICE	TYPE
1	Papier (fin)	11	Porte en bois avec structure ou enrobage métallique, verre blindé
2	Verre (fin)	12	Brique, grand arbre
3	Papier, paquet (1 cm)	13	Placokevlar
4	Verre (1 cm)	14	Plastobéton
5	Plâtre, porte en bois creuse, meuble	15	Béton
6	Plastoplaqué	16	Porte de sécurité
7	Porte en bois/meuble solide	17	Poutre métallique, épaisses plaques métalliques
8	Équipements électroniques, grillage	18	Revêtement en uranium appauvri
9	Verre balistique, tôle	19	Béton armé
10	Densiplast, petit arbre	20	Bunker anti-explosions

DIAMÈTRE DE PERÇAGE D'OBSTACLE

ATTAQUE	STRUCTURE/2 < VD	PAR POINT DE VD > STRUCTURE
Arme à feu normale	5 cm	+2 cm
Arme spécialisée (hache, pic, marteau)	8 cm	+3 cm
Explosif	50 cm	+50 cm

DÉPLACEMENT

Se déplacer	10 m/action mineure
Sprinter	action majeure, Athlétisme + AGI 15 m, +1/succès
SAUTS	
Test	Athlétisme + AGI (1)
Longueur	(AGI) m, +50 [25] cm/succès net
avec [sans] élan	Max : AGI × 1,5
Hauteur	(taille)/2, +20 [10] cm/succès net
avec [sans] élan	Max : taille × 1,5
Détente verticale	30 [15] cm, +10/succès
avec [sans] élan	Max : AGI × 20 cm
CHUTES	
VD	Distance (m)/2 au-delà de 3 m
Résistance	Constitution

SEUILS DE PERCEPTION

L'OBJET OU L'ÉVÈNEMENT EST	SEUIL	EXEMPLE
Évident / Grand / Bruyant	1	Enseigne néon, mouvement de foule, hurlements, fusillade
Normal	2	Panneau routier, piéton, conversation, tir d'arme à feu avec silencieux
Discret / Petit / Étouffé	3	Objet échangé sous une table, lentilles de contact, murmures
Dissimulé / Miniature / Silencieux	4	Porte secrète, aiguille dans une botte de foin, discussion subvocale

SEUILS D'ESCALADE

SEUIL	RÉSULTAT
Seuil de base	3
Surface glissante	+1
Surface lisse	+1
Surface lubrifiée/graisse*	+1
Surface avec des prises évidentes	-1
*Cela inclut toute tentative délibérée de rendre difficile l'escalade d'une surface.	

TESTS D'ATTRIBUT

TEST	RÉSERVE
Jauger les intentions	VOL+INT
Mémoire	LOG+INT
Sang-froid	VOL+CHA
Soulever / transporter	CON+VOL
(FOR × 20)kg +20/succès	
(FOR × 5)kg +10/succès	

SCANNER MILLIMÉTRIQUE

APPAREIL	SEUIL
Cyberware standard, armes	1
Alphaware, autres objets	2
Betaware	3
Deltaware	5+
SITUATION	SEUIL
1 ou 2 implants/objets	+3
3 ou 4 implants/objets	+2
5 ou 6 implants/objets	+1
7+ implants/objets	—

MODIFICATEURS DE DÉTECTION CHIMIQUE

SITUATION	MOD.
Par tranche de 10 munitions	+1
Par grenade	+1
Par tranche de 30 g d'explosif non-plastic	+1
Par tranche de 100g d'explosif plastic	+1
Objet contenu dans du plastique	-1

AJUSTER UN SORT

Amplification (Combat) : +1 point de dommages contre +2 au Drain
Extension de zone :
Base : 2 mètres de rayon
+2 mètres contre +1 au Drain

SORCELLERIE

- Choisir la cible (Combat : Attribution de l'Atout)
- Ajuster le sort
- Lancer les dés
- Encaisser le Drain

CONJURATION

- Choisir le type d'esprit
- Choisir la Puissance de l'esprit
- Lancer les dés
- Encaisser le Drain
- Choisir le(s) pouvoirs optionnels de l'esprit

ALCHIMIE

- Choisir un objet
- Choisir un sort
- Choisir un déclencheur
- Lancez les dés ; déterminer le Potentiel
- Encaisser le Drain

RÉSISTANCE DES OBJETS

CATÉGORIE D'OBJETS	INDICE
Objets naturels	3
Arbres, rochers, terre, bois, métaux travaillés à froid manuellement, eau non traitée	
Objets et matériaux manufacturés de faible technologie	6
Brique, verre, cuir, papier, plastiques simples	
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie	9
Plastiques avancés, alliages, béton, équipements électroniques, armes à feu, senseurs	
Objets hautement transformés	15+
Commlinks, cyberdecks, drones, véhicules, déchets toxiques complexes, Cheez-Bitz	

SORTS DE DÉTECTION

SUCCÈS NET	RÉSULTATS
1	Informations générales sans détails Exemples : deux formes de vie présentes, c'est un appareil médical, une sorte de sort est actif
2	Plus d'informations sur la forme et la fonction sans détails précis Exemples : les deux formes de vie sont animales, c'est un outil de diagnostic, c'est un sort d'illusion
3	Plus de détails sur les éléments détectés Exemples : les animaux sont des chiens, l'appareil effectue un scan interne pour repérer d'éventuelles blessures, c'est un sort de Confusion de masse
4	Des détails précis sont fournis, dont d'éventuelles émotions et fonctions Exemples : les chiens sont en colère et affamés, l'appareil ne semble qu'en partie fonctionnel, le sort a été lancé par un puissant lanceur de sorts

OBSERVATION ASTRALE

# DE SUCCÈS	INFORMATIONS OBTENUES
0	Aucune
1	État de santé général du sujet (s'il est malade ou en bonne santé) État émotionnel général du sujet (s'il est heureux, triste, en colère, etc.)
2	Si le sujet est Éveillé ou non. La présence et la localisation de tout cyberware standard. La catégorie générale de toute magie active (esprit du feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, etc.) Si cette aura a déjà été examinée, elle peut être reconnue avec un test de Mémoire (p. 106) même si elle est cachée ou déguisée.
3	La présence et la localisation d'implants alphaware. Si les valeurs d'Essence et de Magie du sujet sont supérieures, inférieures ou égales à la Magie de l'observateur. Un diagnostic général des maladies dont souffre le sujet, comme des maladies chroniques ou les effets de toxines. Toute signature astrale présente sur le sujet.
4	La présence et la localisation d'implants bioware ou betaware. La valeur exacte de l'Essence, de la Magie et de la Puissance du sujet. La raison générale de toute signature astrale détectée (sort de Combat, esprit de l'air, etc.)
5+	La présence et la localisation d'implants deltaware, de traitements génétiques et de nanotechs Un diagnostic précis de toute maladie ou des toxines affectant le sujet Le fait que le sujet soit un technomancien ou une monade

COMBAT ASTRAL

Score Offensif	Magie + attribut de tradition
Score Défensif	Intuition + armure innée
Initiative	Logique + Intuition +2D6
RÉSERVES DE DÉS	
Combat à mains nues	Astral + Volonté
Focus d'arme	Combat rapproché + Volonté
Lancement de sorts	Sorcellerie + Magie
Défense	Intuition + Logique
Résistance aux dommages	Volonté
VALEURS DE DOMMAGES	
Combat à mains nues	2E
Focus d'arme	Comme l'arme

MODIFICATEURS DE PISTAGE ASTRAL

CONDITION	MODIFICATEUR AU SEUIL
Chaque heure écoulée depuis que le lien astral était actif	+1
Cible derrière une barrière mana	+ (Puissance de la barrière)
Pister un invocateur par un de ses esprits invoqués	+2

BARRIÈRES MANA

BARRIÈRE MANA	ASTRAL OU PHYSIQUE	RÉFÉRENCE
Rituel de Cercle de protection	Les deux	p. 148
Loge magique	Les deux	p. 133
Sort de Barrière mana	L'un ou l'autre	p. 144
Rituel de Rune	Les deux	p. 149

JANE FINDLEY (SAMOURAÏ DES RUES)

MÉTATYPE : TROLL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
7	5(7)	4(6)	6(8)	3	3	4	2	3	—	0,3

Initiative/Actions : 10 + 3D6/1 Majeure, 4 Mineures

Moniteur d'états (P/E) : 16/10

Score Défensif : 10

Compétences actives : Armes à feu 6 (Mitraillettes +2), Athlétisme 3 (Lancer +2), Combat rapproché 4 (Mains nues +2), Furtivité 1, Influence 2 (Intimidation +2), Ingénierie 1 (Crochetage +2), Perception 5

Connaissances : Procédures de sécurité de Renraku, Thé

Langues : Anglais (Langue maternelle), Japonais

Traits : Crise de confiance, Dépôts dermiques, Dur à cuire, Robuste (4), Vision thermographique

Augmentations : augmentation de densité osseuse (indice 4), datajack, extracteur de toxines (indice 2), filtre trachéal (indice 2), réflexes câblés (indice 2), substituts musculaires 2, yeux cybernétiques (indice 4, interface visuelle, amélioration visuelle, compensation anti-flash, smartlink, vision nocturne et thermographique)

Équipement* : commlink Renraku Sensei, vêtements pare-balles

* personnalisé pour troll

Contacts : Flic des rues (ancien garde de Renraku sous les ordres de Jane) (R3/L3), Doc des rues (médecin qui a soigné Jane après son accident, viré quelque temps plus tard) (R2/L4)

Style de vie : —

Nuyens de départ : 3 250 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (C), Ressources (B)

Points d'ajustement : Constitution (2), Atout (2)

Karma : Traits (14), Compétences (35), Nuyens (1)

Jane Findley est fatiguée. Elle entame tout juste la trentaine, mais sa vie de troll n'a pas été facile. Elle fut recrutée par Renraku, il y a presque dix ans, pour renforcer ses effectifs de sécurité, mais surtout pour améliorer son image en augmentant (artificiellement) le nombre de métahumains en son sein. Jane se rappelle même qu'à l'époque on lui demandait régulièrement de faire des patrouilles étranges, où elle passait son temps à monter et descendre des étages sans jamais parvenir à compléter le périmètre défini à l'origine. Elle finit par comprendre que son chemin suivait les journalistes en visite afin de s'assurer qu'il y ait toujours une trolle dans l'arrière-plan (la même en l'occurrence). Sa présence pas plus que celle d'autres orks et trolls, n'eut aucun impact sur la réalité de la vie des métahumains au sein de la mégacorporation. L'essence de Renraku est une certaine idée de la culture japonaise, très traditionaliste, qui dérive presque toujours en racisme à peine masqué.

Tant qu'une trolle comme Jane reste à la place qu'on lui donne sans prétendre à celle qu'elle mérite, tout se passe bien. Et c'est donc ce que fit Jane. Employée modèle, connue pour son calme «incroyable pour une trolle» et son respect de l'étiquette japonaise, elle gravit les quelques échelons que la corporation a bien voulu lui permettre. Au cours de sa progression, elle a eu l'occasion de



sympathiser avec Miroslav Thon, le directeur des ressources humaines du site. Les deux partagent un amour immodéré du thé, ce qui leur a permis d'avoir des rapports dépassant le cadre professionnel. Si certains trouvent Miroslav, un peu rustre, à raison, Jane apprécie qu'il ne mâche pas ses mots, spécialement en sa présence. Elle soupçonne d'ailleurs fortement qu'il a eu une réelle influence sur sa promotion au rang de numéro un de son équipe de sécurité, il y a deux ans. Malheureusement, dans le Sixième Monde, aucun bienfait ne reste impuni...

Il y a un an, un groupe de shedims, des sortes fantômes magiques pour ce qu'en a compris Jane, a réussi à s'emparer de cadavres de plusieurs employés défunts. Leur infiltration du site a été vite révélée, mais la bataille qui suivit fut traumatisante. Jane a été grièvement blessée, mais surtout très affectée psychologiquement. Atteint de trouble de stress post-traumatique (TSPT), elle n'a pas pu garder sa position. Miroslav est là encore intervenu et lui a proposé un poste simple et reposant : gérer l'entretien, la maintenance et la mise en conformité du site pour la division logistique. Bref, « faire le ménage à l'aide de drones » comme le décrit Jane, de façon un peu réductrice. La compassion de Miroslav était sincère, il s'agissait juste d'une affectation temporaire pour lui permettre de se remettre sur pied. Miroslav l'affecterait à nouveau à la sécurité dès que Jane en ferait le souhait.

Ainsi, depuis un an, fatiguée et encore en thérapie, Jane « passe le balai », comme elle le décrit. En fait, ses fonctions sont plus importantes, et la plupart du temps, c'est une petite

armée de drones utilitaires à sa disposition qui s'occupent de ce genre de labeur. Son travail consiste plus à gérer les priorités, vérifier la conformité aux normes des différents locaux, etc. En outre, grâce à son habilitation de sécurité, Jane a accès à de nombreuses zones de haute sécurité, où elle peut intervenir afin de les remettre en condition d'exploitation ou en respect des contraintes sanitaires (par exemple, appliquer les protocoles de nettoyage d'un laboratoire dédié à la biochimie). Bref, son travail très procédurier dépasse largement l'image de « technicienne de surface » qu'elle aime à se donner. Cela dit, elle n'hésite pas à dégainer son balai si c'est nécessaire.

La véritable bénédiction pour Jane, c'est son manager sur le site, Mei Takashi. L'elfe est une perle. Gentille, à l'écoute, compréhensive, elle traite Jane avec grand respect, sans aucune peur induite par son métatype, ni mépris ou condescendance. Elle ne joue pas non plus sur ses charmes, comme Jane a vu tant de jolis minois le faire, quels que soient leur sexe et métatype. En tant que femme, Jane apprécie particulièrement ceci.

Bref, travailler pour Mei est un bonheur. C'est probablement pour cette raison que Jane vient de dire à Miroslav qu'elle souhaite rester encore un peu dans sa fonction actuelle. La thérapie est presque finie et son TSPT est sous contrôle, mais elle veut profiter encore un peu de la présence de Mei, avant que celle-ci ne soit promue à un poste plus important, ce qui lui semble inévitable au regard de ses talents de manager et de ses compétences. À ce moment-là, il sera temps de reprendre ses fonctions d'origine.

VOTRE VIE CHEZ RENRAKU

Votre vie chez Renraku est, il faut le reconnaître, plutôt agréable et surtout très confortable. Tout d'abord, vous détenez un poste opérationnel intéressant où vous êtes aussi très indépendant. Pas de petit chef qui vient hanter votre quotidien en vous donnant des ordres abscons ou en imposant des réunions de suivi uniquement destinées à le faire se sentir important. Non, vous êtes maître et unique référent sur vos sujets et vous vous organisez comme vous le souhaitez afin d'accomplir les nombreuses tâches qui vous incombent. Votre expertise fait d'ailleurs qu'on vient souvent vous chercher afin d'obtenir votre assistance. Quand ces demandes entrent en concurrence ou qu'il y a un conflit d'intérêt ou de calendrier, c'est votre manager sur le site, Mei Takashi, qui s'occupe de fixer les priorités ! Cela vous permet de travailler en toute tranquillité, libéré des questions de politique interne des multiples projets sur lesquels vous intervenez.

Bien sûr, vous dépendez aussi de votre unité au sein de la mégacorporation, qu'il s'agisse du département de gestion des ressources thaumaturgiques (Nigel Houghton), du service de maintenance des installations (Jane Findley), du service logistique (Sean Finnigan) ou encore l'administration matricielle (Moussa ibn Yacoub). Celle-ci vient avec sa propre hiérarchie, plus rigide. Heureusement, cette dernière n'est présente dans votre quotidien que sous la forme de rare conférence matricielle, parfois à votre demande quand vous avez des besoins en termes de matériel ou de ressources afin d'accomplir les missions qui vous sont confiées.

La vie n'est pas pour autant toute rose (ou rouge pour respecter les couleurs Renraku). Vivre en quasi-isolation au sein du site est pesant. On rencontre rarement de nouvelles personnes et le nombre d'activités et de loisirs reste en fin de compte assez limité. D'autant plus que vous croulez tous sous le travail, ce qui vous laisse peu de temps à consacrer à celles-ci. Malheureusement quitter le site pour vous aérer n'est pas vraiment une option. Ce genre de balade vous expose à « l'Extérieur » et attire toujours le regard inquisiteur des services d'ordre. Presque immédiatement, ceux-ci rappellent au demandeur d'une autorisation de sortie que le Sixième Monde est un endroit très dangereux où il est difficile de garantir la sécurité des citoyens de la AAA. Il faut donc justifier, en détail et en triple exemplaire, la raison de sa promenade, ce qui est largement dissuasif... Il faut dire que la présence de certains projets jugés critique pour la AAA est probablement la cause de ces extrémités.

Il faut avouer que les nouvelles du monde qui sont diffusées dans votre flux d'informations fourni par Renraku leur donnent raison. En effet le monde qui vous entoure semble être constamment pris dans une tourmente de rage et de violence. Après tout, il y a quelques mois à peine, le quartier général d'Ares à Detroit a subi un violent attentat terroriste qui a coûté la vie à de nombreux citoyens et même certains membres du conseil d'administration ! Bien évidemment, la sécurité d'Ares aime rouler des mécaniques et se prendre pour

une véritable armée. Mais, en fin de compte ceux ne sont que des cowboys. Il est clair que les vaillants Samouraïs Rouges de Renraku n'auraient jamais laissé passer une telle attaque !

Si Mei vous rend la vie facile et agréable, ce n'est pas le cas de tous les autres responsables du site. En haut de la liste des casse-pieds, on trouve bien sûr les services de sécurité. Ils veillent toujours au grain et surveillent constamment, non seulement les visiteurs, mais aussi tous les employés. Le fait que vous soyez des citoyens de la corporation ne vous épargne pas leur suspicion. Pour eux, il semble parfois qu'appartenir à Renraku vous place juste en meilleure position pour la trahir ! Ou de bafouer d'une manière ou d'une autre la mémoire du PDG éternel, Inazo Aneki. Légende vivante (malgré son décès), l'ancien PDG de Renraku demeure de manière officielle (mais symbolique) le dirigeant presque divin de la mégacorporation. Certains le traitent comme un Kami, un esprit qui incarne l'âme même de la AAA. Commettre un acte de trahison envers lui ou sa mémoire est donc un péché impardonnable, qui ne peut être lavé que par un seppuku rédempteur. Ce suicide rituel est une coutume qui remonte loin dans le passé du Japon, mais qui a encore cours dans la mégacorporation. Cela dit, votre wakizashi et votre katana, eux, ne font que prendre la poussière sur un mur de vos quartiers et vous doutez un jour qu'ils vous servent à quoi que ce soit et encore moins à votre propre seppuku !

C'est tout le paradoxe de Renraku. D'un côté, la corporation sait parfaitement intégrer des structures locales et respecter les usages de nombreuses cultures. D'un autre côté, elle reste une entité très japonaise, ancrée dans une tradition d'un autre temps. Pourtant, en tant que non-japonais, vous naviguez quotidiennement et sans réelles difficultés au sein de cette schizophrénie étrangement fonctionnelle. Au bout du compte, c'est un faible prix à payer pour tout ce que vous octroie la vie au sein de la mégacorporation.

Même si vous savez bien que vous avez payé ce prix avec un bout de votre âme. De temps à autre, pendant une fraction de seconde, l'absence de liberté, la propagande constante, le culte de Inazo Aneki, la cadence de travail inhumaine et la tyrannie à peine masquée dans laquelle vous vivez vous apparaissent subitement. Vous ressentez aussi la vacuité de votre existence, ce qui vous laisse un goût amer en bouche. Fort heureusement, il y a toujours une nouvelle émission ou série à la tridéo pour vous ôter ces mauvaises pensées de la tête. Sinon, il est bien temps d'acheter un nouveau joujou à un prix défiant toute concurrence sur le catalogue interne réservé aux citoyens de Renraku. Et si vraiment rien ne va plus il y reste le prêtre shinto 3 étages plus bas qui a toujours les bonnes réponses et qui saura vous convaincre que votre vie dédiée à la machine de production de la AAA a un sens profond et mystique qui vous unit au reste de l'univers...

NIGEL HOUGHTON (MAGE)

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	3	3	2	5	6	5	5	5	6	6

Initiative/Actions : 8 + 1D6/1 Majeure, 2 Mineures

Moniteur d'états (P/E) : 9/11

Score Défensif : 5

Compétences actives : Armes à feu 1, Astral 5 (Signatures astrales +2), Conjuración 4 (Banissement +2), Furtivité 1, Influence 1 (Négociation +2), Perception 4, Sorcellerie 6 (Lancement de sorts +2)

Connaissances : Politique (Royaume-Uni), Procédures de sécurité de Renraku, Sécurité magique, Théorie magique, Tradition magique (Druidisme), Tradition magique (Hermétisme)

Langues : Anglais (Langue maternelle)

Traits : Concentration accrue 1, Esprit analytique, Préjugés (chamans)

Sorts : Analyse de la Magie, Boule de feu, Détection de la magie, Éclair mana, Fantôme supérieur, Invisibilité supérieure, Sens du combat, Soins

Équipement : commlink Renraku Sensei, vêtements pare-balles

Contacts : Marchand de talismans (R3/L4), Investigateur occulte (mentor de Nigel au sein du cercle hermétique qui l'a formée) (R2/L4), Journaliste mondain (spécialiste des Houghton) (R2L/2), Strip-teaseur (homme, ancienne conquête de Nigel, encore amoureux) (R1/L5), Mage de sécurité Renraku (collègue dans l'équipe HTR, sur un autre site) (R3/L4)

Style de vie : —

Nuyens de départ : 6 500 ¥

Priorités : Métatype (C), Magie/Résonance (D), Attributs (A), Compétences (B), Ressources (E)

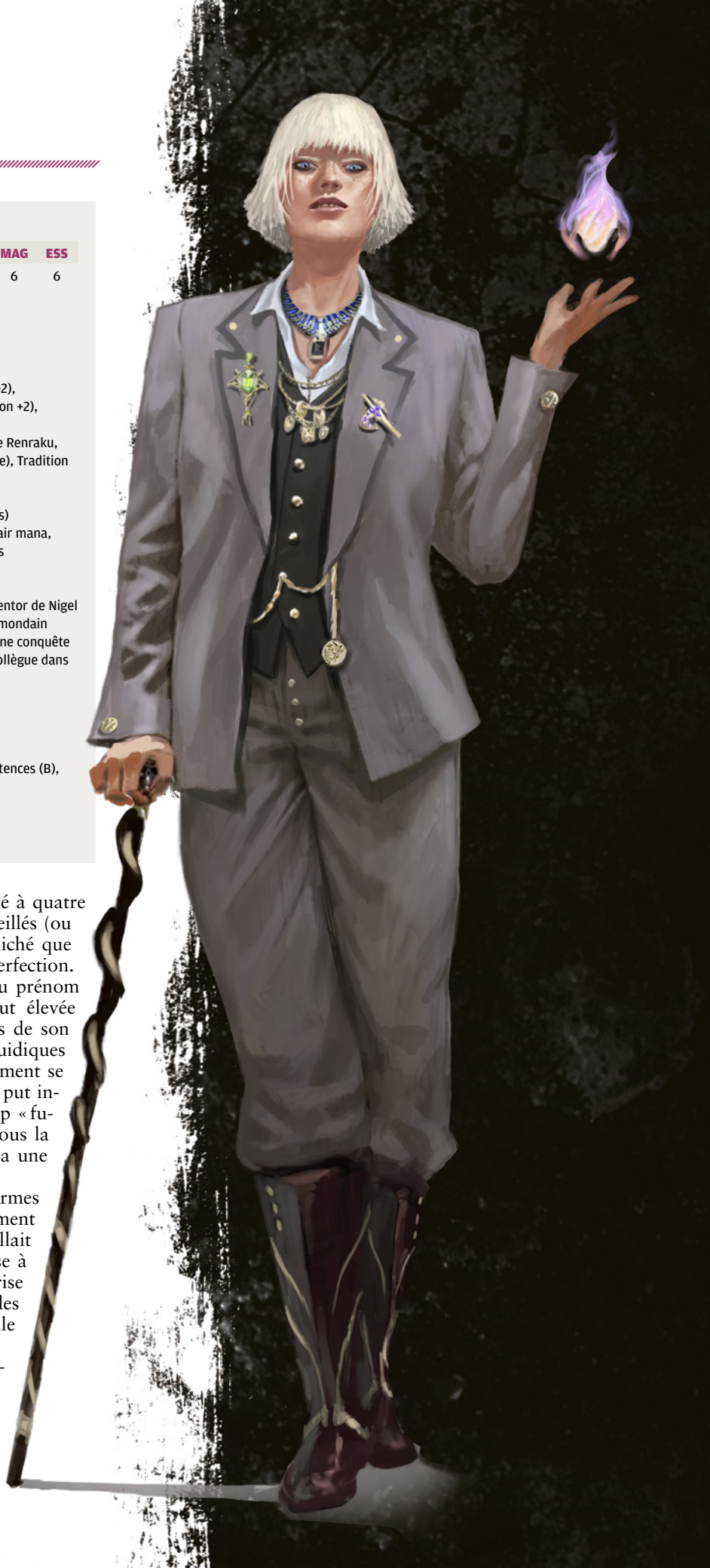
Points d'ajustement : Magie (5), Atouts (4)

Karma : Traits (7), Compétences (10), Sorts (30)

L'image du mage hermétique froid, hautain, tiré à quatre épingles et qui roule les yeux lorsque les non Éveillés (ou pire, les chamans) lui parlent de magie est un cliché que Nigel Houghton (of Richmond) incarne à la perfection. Aînée d'une vieille famille anglaise, elle hérita du prénom pourtant masculin de Nigel par tradition et fut élevée comme un jeune garçon. Son destin bascule lors de son Éveil. Sa famille, très liée aux influents milieux druidiques de l'Angleterre, la confia à l'un d'eux. L'enseignement se passa mal, Nigel, très intellectuelle et logique, ne put intégrer les pratiques de ses mentors, beaucoup trop « fumeuses » pour elle. Son salut arriva finalement sous la forme d'un recruteur de Renraku qui lui proposa une alternative.

À Londres, la mégacorporation est en bons termes avec un cercle de mages hermétiques parfaitement adapté à Nigel. En échange, la jeune femme allait devenir une citoyenne de la AAA et était promise à une carrière brillante. Elle fut donc rapidement prise en main par ce cercle de magie hermétique dont les membres sont aussi hautains et prétentieux qu'elle allait le devenir.

Sans surprise, cela ne fait pas de Nigel une employée facile, mais disposer du Talent est rare, et la mégacorporation fait donc avec. C'est ainsi que, depuis la fin de sa formation arcanique, Nigel a occupé plusieurs postes sur différents sites, au gré des ouvertures qui permettaient à ses supérieurs



de se débarrasser d'elle au profit d'un Éveillé souvent moins compétent, mais aussi moins pénible.

Son avant-dernier poste était attaché à la sécurité, ce qui lui a donné l'occasion d'apprendre et de pratiquer, pour la première fois de sa vie, des sortilèges de combat. Bien évidemment, ces derniers lui ont semblé vulgaires et archaïques, ce dont elle s'est d'ailleurs plainte régulièrement et longuement à ses supérieurs. En secret cependant, Nigel a ressenti un certain frisson d'excitation dans l'action, à tel point qu'elle songe à demander à être à nouveau affectée à une équipe d'intervention.

Pas dans l'immédiat cependant, car elle est plus que ravie de travailler pour Mei, la manager qui supervise ses activités sur le site où elle est affectée depuis quelques mois. L'elfe est son premier manager de Renraku que Nigel ne méprise pas. À l'inverse des prédécesseurs, Mei respecte son Talent et défère

systématiquement à son expertise, ce que Nigel apprécie grandement. En outre, elle comprend bien mieux que d'autres le fonctionnement de la magie. Ainsi les requêtes de l'elfe envers elle sont toujours raisonnables et bien formulées. Parfois même, ses interrogations représentent un réel défi intellectuel que Nigel apprécie grandement.

Bref, Nigel est sous le charme de Mei ! Professionnellement du moins, elle s'intéresse en effet peu aux choses de la chair et, quand elle le fait, ce sont plutôt les jeunes hommes musclés, aux capacités mentales bien inférieures aux siennes qui lui plaisent. Comme toujours, Nigel aime contrôler toute situation dans laquelle elle se trouve.

Quand Mei sera promue (ce qui serait imminent d'après ses sources), il sera bien temps pour Nigel de revoir son plan de carrière. Mais elle ne s'inquiète guère à ce sujet, on ne refuse rien à une femme de sa condition et disposant d'un tel Talent !

VOTRE VIE CHEZ RENRAKU

Votre vie chez Renraku est, il faut le reconnaître, plutôt agréable et surtout très confortable. Tout d'abord, vous détenez un poste opérationnel intéressant où vous êtes aussi très indépendant. Pas de petit chef qui vient hanter votre quotidien en vous donnant des ordres abscons ou en imposant des réunions de suivi uniquement destinées à le faire se sentir important. Non, vous êtes maître et unique référent sur vos sujets et vous vous organisez comme vous le souhaitez afin d'accomplir les nombreuses tâches qui vous incombent. Votre expertise fait d'ailleurs qu'on vient souvent vous chercher afin d'obtenir votre assistance. Quand ces demandes entrent en concurrence ou qu'il y a conflit d'intérêt ou de calendrier, c'est votre manager sur le site, Mei Takashi, qui s'occupe de fixer les priorités ! Cela vous permet de travailler en toute tranquillité, libéré des questions de politique interne des multiples projets sur lesquels vous intervenez.

Bien sûr, vous dépendez aussi de votre unité au sein de la mégacorporation, qu'il s'agisse du département de gestion des ressources thaumaturgiques (Nigel Houghton), du service de maintenance des installations (Jane Findley), du service logistique (Sean Finnigan) ou encore l'administration matricielle (Moussa ibn Yacoub). Celle-ci vient avec sa propre hiérarchie, plus rigide. Heureusement, cette dernière n'est présente dans votre quotidien que sous la forme de rare conférence matricielle, parfois à votre demande quand vous avez des besoins en termes de matériel ou de ressources afin d'accomplir les missions qui vous sont confiées.

La vie n'est pas pour autant toute rose (ou rouge pour respecter les couleurs Renraku). Vivre en quasi-isolation au sein du site est pesant. On rencontre rarement de nouvelles personnes et le nombre d'activités et de loisirs reste en fin de compte assez limité. D'autant plus que vous croulez tous sous le travail, ce qui vous laisse peu de temps à consacrer à celles-ci. Malheureusement quitter le site pour vous aérer n'est pas vraiment une option. Ce genre de balade vous expose à « l'Extérieur » et attire toujours le regard inquisiteur des services d'ordre. Presque immédiatement, ceux-ci rappellent au demandeur d'une autorisation de sortie que le Sixième Monde est un endroit très dangereux où il est difficile de garantir la sécurité des citoyens de la AAA. Il faut donc justifier, en détail et en triple exemplaire, la raison de sa promenade, ce qui est largement dissuasif... Il faut dire que la présence de certains projets jugés critique pour la AAA est probablement la cause de ces extrémités.

Il faut avouer que les nouvelles du monde qui sont diffusées dans votre flux d'informations fourni par Renraku leur donnent raison. En effet le monde qui vous entoure semble être constamment pris dans une tourmente de rage et de violence. Après tout, il y a quelques mois à peine, le quartier général d'Ares à Detroit a subi un violent attentat terroriste qui a coûté la vie à de nombreux citoyens et même certains membres du conseil d'administration ! Bien évidemment, la sécurité d'Ares aime rouler des mécaniques et se prendre pour

une véritable armée. Mais, en fin de compte ceux ne sont que des cowboys. Il est clair que les vaillants Samouraïs Rouges de Renraku n'auraient jamais laissé passer une telle attaque !

Si Mei vous rend la vie facile et agréable, ce n'est pas le cas de tous les autres responsables du site. En haut de la liste des casse-pieds, on trouve bien sûr les services de sécurité. Ils veillent toujours au grain et surveillent constamment, non seulement les visiteurs, mais aussi tous les employés. Le fait que vous soyez des citoyens de la corporation ne vous épargne pas leur suspicion. Pour eux, il semble parfois qu'appartenir à Renraku vous place juste en meilleure position pour la trahir ! Ou de bafouer d'une manière ou d'une autre la mémoire du PDG éternel, Inazo Aneki. Légende vivante (malgré son décès), l'ancien PDG de Renraku demeure de manière officielle (mais symbolique) le dirigeant presque divin de la mégacorporation. Certains le traitent comme un Kami, un esprit qui incarne l'âme même de la AAA. Commettre un acte de trahison envers lui ou sa mémoire est donc un péché impardonnable, qui ne peut être lavé que par un seppuku rédempteur. Ce suicide rituel est une coutume qui remonte loin dans le passé du Japon, mais qui a encore cours dans la mégacorporation. Cela dit, votre wakizashi et votre katana, eux, ne font que prendre la poussière sur un mur de vos quartiers et vous doutez un jour qu'ils vous servent à quoi que ce soit et encore moins à votre propre seppuku !

C'est tout le paradoxe de Renraku. D'un côté, la corporation sait parfaitement intégrer des structures locales et respecter les usages de nombreuses cultures. D'un autre côté, elle reste une entité très japonaise, ancrée dans une tradition d'un autre temps. Pourtant, en tant que non-japonais, vous naviguez quotidiennement et sans réelles difficultés au sein de cette schizophrénie étrangement fonctionnelle. Au bout du compte, c'est un faible prix à payer pour tout ce que vous octroie la vie au sein de la mégacorporation.

Même si vous savez bien que vous avez payé ce prix avec un bout de votre âme. De temps à autre, pendant une fraction de seconde, l'absence de liberté, la propagande constante, le culte de Inazo Aneki, la cadence de travail inhumaine et la tyrannie à peine masquée dans laquelle vous vivez vous apparaissent subitement. Vous ressentez aussi la vacuité de votre existence, ce qui vous laisse un goût amer en bouche. Fort heureusement, il y a toujours une nouvelle émission ou série à la tridéo pour vous ôter ces mauvaises pensées de la tête. Sinon, il est bien temps d'acheter un nouveau joujou à un prix défiant toute concurrence sur le catalogue interne réservé aux citoyens de Renraku. Et si vraiment rien ne va plus il y reste le prêtre shinto 3 étages plus bas qui a toujours les bonnes réponses et qui saura vous convaincre que votre vie dédiée à la machine de production de la AAA a un sens profond et mystique qui vous unit au reste de l'univers...

SEAN FINNEGAN (RIGGER)

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	3	6	2	4	3	5	6	5	—	4,5

Initiative/Actions : 11 + 1D6/1 Majeure, 2 Mineures

Moniteur d'états (P/E) : 10/10

Score Défensif : 5

Compétences actives : Armes à feu 1, Combat rapproché 1, Électronique 1, Escroquerie 4 (Séduction +2), Furtivité 2, Influence 4, Ingénierie 4 (Armes de véhicules +2), Perception 3, Pilotage 6 (7) (Véhicules aériens +2)

Connaissances : Forces armées du Tír na nÓg, Modèles de drones

Langues : Anglais (Langue maternelle), Sperethiel (langue elfe)

Traits : Bricoleur, Tripes, Vision nocturne

Augmentations : câblage de contrôle (indice 1), fixateur de réflexes (Pilotage), régulateur de sommeil, yeux cybernétiques (indice 3, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne, vision thermographique, smartlink)

Équipement : commlink Renraku Sensei, vêtements pare-balles, CCR Proteus Poseidon, programmes : Armure, Machine virtuelle, autosofts : Acquisition (Mitrailleur lourde) 6, Acuité (6), Manœuvre (Gambit) (6), Évasion (6), Furtivité (6), MapSoft (ville où se déroule l'aventure)

Contacts : Mécano (ancien du TRC à son compte) (R2/L3), Coyote (passeur amérindien) (R2/L2), Colonel du TRC (ancien supérieur de Sean et ami de son père) (R3/L4), Ganger (lieutenant des Ancients) (R2/L4), Pilote de chasse corporatiste (ancien « rival » chez Renraku, maintenant Wuxing) (R2/L4), Barmaid au Club Penumbra (R1/L1)

Style de vie : —

Nuyens de départ : 4 580 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (B), Ressources (C)

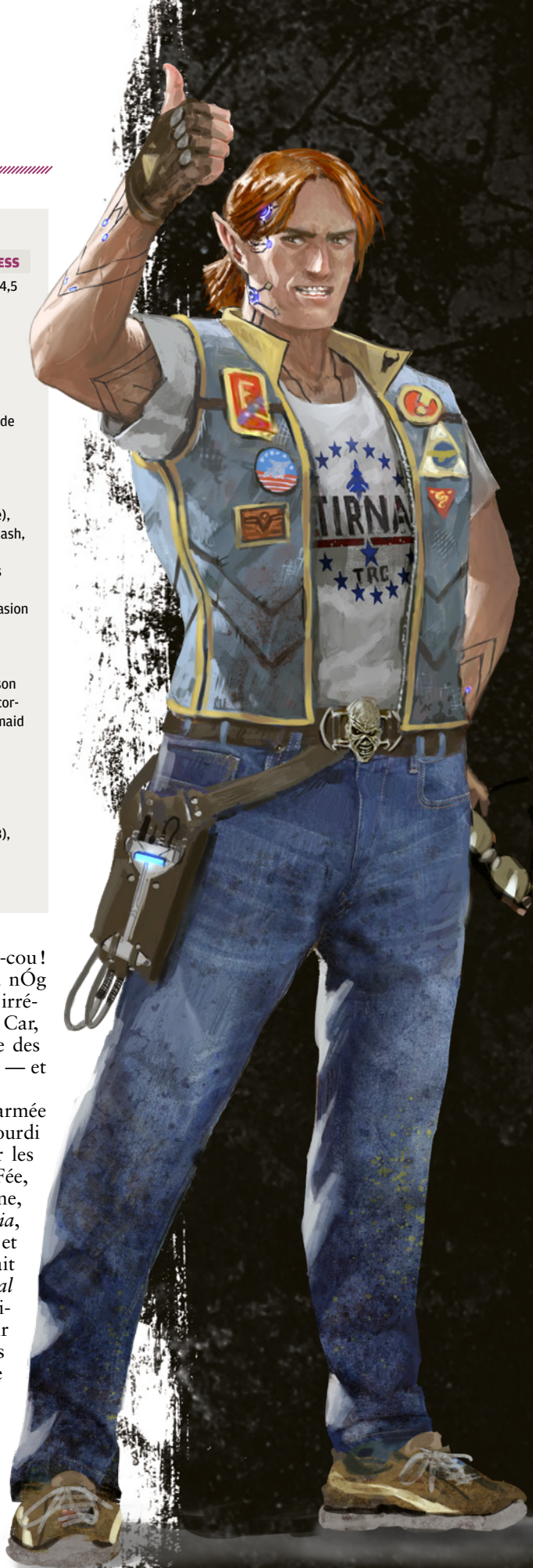
Points d'ajustement : Atout (4)

Karma : Traits (24), Compétences (25), Nuyens (1)

Sean Finnegan est un pilote aussi brillant que casse-cou ! On n'impose rien à l'elfe rouquin originaire du Tír na nÓg (Irlande) ! C'est un électron libre, doublé d'un séducteur irrésistible. Enfin, c'est du moins comme ça que Sean se voit. Car, Sean n'aime rien tant que « magnifier » la réalité, vivre des aventures — c'est-à-dire se fourrer dans les pires ennuis — et toujours avoir une bonne histoire à raconter à la fin !

Il est ainsi persuadé que sa carrière de pilote dans l'armée du Tir (TRC) a été sabordée à cause « d'un complot ourdi par les ennemis de mon père, lâchement assassiné par les fées de la Cour Unseelie ! » (Une cabale mystérieuse de Fée, ennemie jurée de la Cour Seelie et de leur Reine, qui règne, depuis leur métaplan sur le Tír na nÓg, voir *Streetpédia*, pp.31-32). Son père, un proche du maire de Dublin et membre important de l'establishment du Tir, est en fait mort lors d'un attentat orchestré par l'*Irish National Liberation Army* (mais on murmure en effet dans les milieux complotistes qu'elle est instrumentée par la Cour des Ombres). Sean a simplement été renvoyé peu après pour insubordination, sans réel lien de causalité, autre que la disparition subite de sa protection paternelle qui a certainement facilité son éviction.

C'est la brillante avocate Fiona Saito qui l'a alors sorti d'affaire. Employée par Renraku Éireann-Tír, la branche irlandaise de la mégacorporation japonaise, cette magistrate d'exception avait été nommée à la cour des Ombres par la Reine elle-même,



Lady Brane Deigh. Sean l'a rencontrée lors d'un dîner mondain, et il est bien sûr persuadé qu'elle est tombée sous son charme. Ce sont en fait sa confiance en lui, déplacée, et sa façon impertinente de flirter, frisant l'effronterie, qui ont amusé la jeune femme, elle a donc proposé sa candidature comme pilote de transport chez Renraku. Être contacté par la AAA, peu après avoir été renvoyé du TRC, a flatté l'ego de Sean qui a accepté, se voyant déjà sauver d'une seule main les précieux cargos de Renraku d'odieux pirates de l'air tout en poursuivant une idylle digne d'une série de tridéos avec Fiona.

C'était il y a maintenant trois ans. Sean n'a guère revu Fiona depuis son intégration à Renraku et celle-ci passe de toute façon plus de temps dans le métaplan des fées que sur Terre. Son caractère fantasque lui a déjà causé plusieurs fois d'être transféré, jusqu'à atterrir sur ce site il y a six mois. Malheureusement, le chef des ressources humaines, Miroslav Thon, l'a déjà pris en grippe et Sean se sait à deux doigts de se faire renvoyer. C'est pourquoi il essaie, tant bien que mal, de rentrer dans le rang. Il fait donc des allers-retours monotones

à bord de son ADAV qu'il appelle affectueusement le Green Gambit.

Pour tuer l'ennui, il rêve de séduire sa manager sur le site, Mei Takahashi. L'elfe d'origine japonaise a indéniablement beaucoup de charme, et c'est pour l'instant plus lui qui est sous sa coupe que l'inverse. Sean se la joue « play-boy » en sa présence, mais il est clair pour beaucoup que c'est lui qui est conquis. Cela dit, Mei n'abuse pas de la situation et reste professionnelle et bienveillante avec lui. Sean sait qu'elle a déjà une ou deux fois fait « disparaître » des errances de sa part qui auraient pu lui coûter cher. C'est aussi pour cette raison que les rumeurs qui disent que Mei va être remplacée par « ce vieux coincé » de Riku Sato inquiètent plus Sean qu'il ne veut bien se l'avouer.

Malgré sa personnalité exubérante, Sean est un homme loyal, qui n'abandonnera pas des amis dans le besoin et qui sait faire face à l'adversité. C'est d'autant plus vrai s'il voit ses amis comme ses compagnons d'aventures !

VOTRE VIE CHEZ RENRAKU

Votre vie chez Renraku est, il faut le reconnaître, plutôt agréable et surtout très confortable. Tout d'abord, vous détenez un poste opérationnel intéressant où vous êtes aussi très indépendant. Pas de petit chef qui vient hanter votre quotidien en vous donnant des ordres abscons ou en imposant des réunions de suivi uniquement destinées à le faire se sentir important. Non, vous êtes maître et unique référent sur vos sujets et vous vous organisez comme vous le souhaitez afin d'accomplir les nombreuses tâches qui vous incombent. Votre expertise fait d'ailleurs qu'on vient souvent vous chercher afin d'obtenir votre assistance. Quand ces demandes entrent en concurrence ou qu'il y a conflit d'intérêt ou de calendrier, c'est votre manager sur le site, Mei Takashi, qui s'occupe de fixer les priorités ! Cela vous permet de travailler en toute tranquillité, libéré des questions de politique interne des multiples projets sur lesquels vous intervenez.

Bien sûr, vous dépendez aussi de votre unité au sein de la mégacorporation, qu'il s'agisse du département de gestion des ressources thaumaturgiques (Nigel Houghton), du service de maintenance des installations (Jane Findley), du service logistique (Sean Finnigan) ou encore l'administration matricielle (Moussa ibn Yacoub). Celle-ci vient avec sa propre hiérarchie, plus rigide. Heureusement, cette dernière n'est présente dans votre quotidien que sous la forme de rare conférence matricielle, parfois à votre demande quand vous avez des besoins en termes de matériel ou de ressources afin d'accomplir les missions qui vous sont confiées.

La vie n'est pas pour autant toute rose (ou rouge pour respecter les couleurs Renraku). Vivre en quasi-isolation au sein du site est pesant. On rencontre rarement de nouvelles personnes et le nombre d'activités et de loisirs reste en fin de compte assez limité. D'autant plus que vous croulez tous sous le travail, ce qui vous laisse peu de temps à consacrer à celles-ci. Malheureusement quitter le site pour vous aérer n'est pas vraiment une option. Ce genre de balade vous expose à « l'Extérieur » et attire toujours le regard inquisiteur des services d'ordre. Presque immédiatement, ceux-ci rappellent au demandeur d'une autorisation de sortie que le Sixième Monde est un endroit très dangereux où il est difficile de garantir la sécurité des citoyens de la AAA. Il faut donc justifier, en détail et en triple exemplaire, la raison de sa promenade, ce qui est largement dissuasif... Il faut dire que la présence de certains projets jugés critique pour la AAA est probablement la cause de ces extrémités.

Il faut avouer que les nouvelles du monde qui sont diffusées dans votre flux d'informations fourni par Renraku leur donnent raison. En effet le monde qui vous entoure semble être constamment pris dans une tourmente de rage et de violence. Après tout, il y a quelques mois à peine, le quartier général d'Ares à Detroit a subi un violent attentat terroriste qui a coûté la vie à de nombreux citoyens et même certains membres du conseil d'administration ! Bien évidemment, la sécurité d'Ares aime rouler des mécaniques et se prendre pour

une véritable armée. Mais, en fin de compte ceux ne sont que des cowboys. Il est clair que les vaillants Samouraïs Rouges de Renraku n'auraient jamais laissé passer une telle attaque !

Si Mei vous rend la vie facile et agréable, ce n'est pas le cas de tous les autres responsables du site. En haut de la liste des casse-pieds, on trouve bien sûr les services de sécurité. Ils veillent toujours au grain et surveillent constamment, non seulement les visiteurs, mais aussi tous les employés. Le fait que vous soyez des citoyens de la corporation ne vous épargne pas leur suspicion. Pour eux, il semble parfois qu'appartenir à Renraku vous place juste en meilleure position pour la trahir ! Ou de bafouer d'une manière ou d'une autre la mémoire du PDG éternel, Inazo Aneki. Légende vivante (malgré son décès), l'ancien PDG de Renraku demeure de manière officielle (mais symbolique) le dirigeant presque divin de la mégacorporation. Certains le traitent comme un Kami, un esprit qui incarne l'âme même de la AAA. Commettre un acte de trahison envers lui ou sa mémoire est donc un péché impardonnable, qui ne peut être lavé que par un seppuku rédempteur. Ce suicide rituel est une coutume qui remonte loin dans le passé du Japon, mais qui a encore cours dans la mégacorporation. Cela dit, votre wakizashi et votre katana, eux, ne font que prendre la poussière sur un mur de vos quartiers et vous doutez un jour qu'ils vous servent à quoi que ce soit et encore moins à votre propre seppuku !

C'est tout le paradoxe de Renraku. D'un côté, la corporation sait parfaitement intégrer des structures locales et respecter les usages de nombreuses cultures. D'un autre côté, elle reste une entité très japonaise, ancrée dans une tradition d'un autre temps. Pourtant, en tant que non-japonais, vous naviguez quotidiennement et sans réelles difficultés au sein de cette schizophrénie étrangement fonctionnelle. Au bout du compte, c'est un faible prix à payer pour tout ce que vous octroie la vie au sein de la mégacorporation.

Même si vous savez bien que vous avez payé ce prix avec un bout de votre âme. De temps à autre, pendant une fraction de seconde, l'absence de liberté, la propagande constante, le culte de Inazo Aneki, la cadence de travail inhumaine et la tyrannie à peine masquée dans laquelle vous vivez vous apparaissent subitement. Vous ressentez aussi la vacuité de votre existence, ce qui vous laisse un goût amer en bouche. Fort heureusement, il y a toujours une nouvelle émission ou série à la tridéo pour vous ôter ces mauvaises pensées de la tête. Sinon, il est bien temps d'acheter un nouveau joujou à un prix défiant toute concurrence sur le catalogue interne réservé aux citoyens de Renraku. Et si vraiment rien ne va plus il y reste le prêtre shinto 3 étages plus bas qui a toujours les bonnes réponses et qui saura vous convaincre que votre vie dédiée à la machine de production de la AAA a un sens profond et mystique qui vous unit au reste de l'univers...

MOUSSA MOHAMMED BIN YACOUB (DECKER)

MÉTATYPE : ORK

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	3	4	4	5	6	5	2	4	—	3,4

Initiative/Actions : 11 + 1D6/1 Majeure, 2 Mineures

Moniteur d'états (P/E) : 11/11

Score Défensif : 6

Compétences actives : Armes à feu 1 (Pistolets +2), Athlétisme 2, Combat rapproché 1 (Mains nues +2), Électronique 5 (Informatique +2), Furtivité 2, Perception 3, Piratage 6 (Hacking +2)

Connaissances : Bars de runners, Cuisine Berbère, Équipement matriciel, Sécurité matricielle

Langues : Arabe (Langue maternelle), Anglais (spécialiste)

Traits : Esprit analytique, Handicap (Charisme), Renfort, Robuste (1), Vision nocturne

Augmentations : cyberjack (indice 5)

Équipement : commlink Renraku Sensei, vêtements pare-balles, cyberdeck Shiawase Cyber-6, programmes : armure, configurateur, décryptage, éditeur, exploitation, filtre de biofeedback, navigateur, nettoyeur de signal, overclock, surveillance, toolbox

Contacts : Revendeur de données des Ombres (R3/L1), Ganger Reality Hackers (gang matriciel) (R2/L3), E-Jack (IA spécialisée dans la collecte de données) (R1/L2)

Style de vie : —

Nuyens de départ : 3 390 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (C), Ressources (B)

Points d'ajustement : Constitution (1), Atout (3)

Karma : Traits (5), Compétences (20), Nuyens (22)

Moussa Mohammed bin Yacoub, plus connu dans la Matrice par sa signature mystérieuse de « mmY », est un jeune marocain sorti du caniveau des rues de Casablanca grâce au programme de recrutement de talent local de Renraku. Conçu essentiellement pour s'attirer les faveurs de la famille royale, cette initiative était tout de même surveillée par les chasseurs de têtes de la mégacorporation dont les algorithmes prédictifs ont réussi à déceler un réel potentiel chez ce jeune ork orphelin.

Après quelques tests d'évaluation, la corporation décida de le placer dans une formation brutale, mais efficace, afin d'en faire un expert matriciel. C'était en 2075, il avait à peine dix-huit ans et les fameux (et dangereux) « nouveaux protocoles » de la Matrice, destinés à la rendre plus sûre, venaient juste d'être mis en place. La promotion de Moussa, forcée à travailler dans la Matrice dix heures par jour, six jours par semaine, fut lentement décimée par la violence de ces nouveaux mécanismes de défense matricielle jusqu'à ce qu'il ne reste plus que Moussa et une poignée de ces camarades de classe.

Si Moussa, comme de nombreux autres deckers, pouvait légitimement s'enorgueillir de ses capacités, lui a retenu de l'expérience une profonde humilité et une sage prudence dans ses interactions avec la Matrice. Pieu musulman, il se murmure à lui-même « Inch'Allah » avant chaque plongée dans le monde virtuel, espérant que la volonté divine soit en sa faveur, car il ne connaît que trop bien les dangers de ces mystérieux royaumes virtuels.



Arraché à sa ville natale par des bienfaiteurs bien peu inquiets de son opinion sur le sujet, Moussa n'est pas particulièrement reconnaissant envers Renraku. Il considère qu'il ne doit rien à la corporation qui l'exploite sans remords depuis qu'il a survécu au camp de la mort qui a été sa formation. C'est donc logiquement (et discrètement) que Moussa a commencé à s'intéresser aux Ombres. Mais son exploration est teintée de naïveté. Il a une vision romantique des runners (et leurs alliées deckers) qu'il perçoit comme des héros de la Liberté, combattant courageusement un système oppressif. Cela renforce sa propre conviction, moins erronée, qu'il n'est qu'un prisonnier dans une cage dorée.

Il y a quelques mois il en a même eu la preuve. Il a en effet subi une inspection de « routine » de la part du service de contre-espionnage de Renraku. Un désagréable inspecteur, du nom de Hideo Tadashi l'a harcelé pendant des semaines, l'interrogeant, sous couvert de discussions innocentes, jour après jour. Régulièrement, Moussa trouvait l'inspecteur, un sourire mauvais au coin des lèvres, qui l'attendait chez lui ou à son bureau. Inutile de dire que l'expérience fut détestable, surtout que le japonais ne cachait aucunement son mépris du méta-humain qu'il est... Si Moussa fut finalement complètement innocenté, il fut tout de même forcé à changer de poste. Bref, l'expérience n'a rien fait pour améliorer son sentiment d'appartenance à la mégacorporation.

VOTRE VIE CHEZ RENRAKU

Votre vie chez Renraku est, il faut le reconnaître, plutôt agréable et surtout très confortable. Tout d'abord, vous détenez un poste opérationnel intéressant où vous êtes aussi très indépendant. Pas de petit chef qui vient hanter votre quotidien en vous donnant des ordres abscons ou en imposant des réunions de suivi uniquement destinées à le faire se sentir important. Non, vous êtes maître et unique référent sur vos sujets et vous vous organisez comme vous le souhaitez afin d'accomplir les nombreuses tâches qui vous incombent. Votre expertise fait d'ailleurs qu'on vient souvent vous chercher afin d'obtenir votre assistance. Quand ces demandes entrent en concurrence ou qu'il y a un conflit d'intérêt ou de calendrier, c'est votre manager sur le site, Mei Takashi, qui s'occupe de fixer les priorités ! Cela vous permet de travailler en toute tranquillité, libéré des questions de politique interne des multiples projets sur lesquels vous intervenez.

Bien sûr, vous dépendez aussi de votre unité au sein de la mégacorporation, qu'il s'agisse du département de gestion des ressources thaumaturgiques (Nigel Houghton), du service de maintenance des installations (Jane Findley), du service logistique (Sean Finnigan) ou encore l'administration matricielle (Moussa ibn Yacoub). Celle-ci vient avec sa propre hiérarchie, plus rigide. Heureusement, cette dernière n'est présente dans votre quotidien que sous la forme de rare conférence matricielle, parfois à votre demande quand vous avez des besoins en termes de matériel ou de ressources afin d'accomplir les missions qui vous sont confiées.

La vie n'est pas pour autant toute rose (ou rouge pour respecter les couleurs Renraku). Vivre en quasi-isolation au sein du site est pesant. On rencontre rarement de nouvelles personnes et le nombre d'activités et de loisirs reste en fin de compte assez limité. D'autant plus que vous croulez tous sous le travail, ce qui vous laisse peu de temps à consacrer à celles-ci. Malheureusement quitter le site pour vous aérer n'est pas vraiment une option. Ce genre de balade vous expose à « l'Extérieur » et attire toujours le regard inquisiteur des services d'ordre. Presque immédiatement, ceux-ci rappellent au demandeur d'une autorisation de sortie que le Sixième Monde est un endroit très dangereux où il est difficile de garantir la sécurité des citoyens de la AAA. Il faut donc justifier, en détail et en triple exemplaire, la raison de sa promenade, ce qui est largement dissuasif... Il faut dire que la présence de certains projets jugés critique pour la AAA est probablement la cause de ces extrémités.

Il faut avouer que les nouvelles du monde qui sont diffusées dans votre flux d'informations fourni par Renraku leur donnent raison. En effet le monde qui vous entoure semble être constamment pris dans une tourmente de rage et de violence. Après tout, il y a quelques mois à peine, le quartier général d'Ares à Detroit a subi un violent attentat terroriste qui a coûté la vie à de nombreux citoyens et même certains membres du conseil d'administration ! Bien évidemment, la sécurité d'Ares aime rouler des mécaniques et se prendre pour

Cela dit, depuis qu'il est attaché à son site actuel et managé par Mei, Moussa est bien plus heureux. L'elfe respecte sa nature peu sociable, et elle lui évite donc, autant que possible de participer à des réunions ou autres interactions humaines. En échange de quoi, l'ork fait tout ce qu'elle demande, sans sourciller, à tel point que beaucoup de ses collègues pensent qu'il est amoureux d'elle. C'est loin d'être la vérité, car Moussa préfère les hommes. Mei l'a découvert par inadvertance il y a peu, mais n'a jamais abordé le sujet avec lui et reste respectueusement silencieuse. Cela convient parfaitement à Moussa, car il assume mal sa sexualité, même si nous sommes en 2080, car il la voit en conflit avec sa foi. Quoi qu'il en soit, Moussa a été soulagé par le tact et le soutien tacite que Mei lui porte, ce qui n'a fait que renforcer sa confiance en elle.

C'est encore plus vrai depuis qu'elle a approuvé, sans poser de question, son tout nouveau cyberdeck : un modèle personnalisé, fait sur mesure, et conçu exprès pour rappeler ceux des deckers qui font tant rêver Moussa (et non le modèle standard, imposé de nos jours par Renraku, sous forme de gant). C'est une petite vanité de sa part, mais l'objet lui a fait très plaisir. Grâce à ce cyberdeck « old school », le jeune ork se sent proche de ses héros, les légendaires Fastjack et Dodger et autres personnalités mythiques des Ombres.

une véritable armée. Mais, en fin de compte ceux ne sont que des cowboys. Il est clair que les vaillants Samouraïs Rouges de Renraku n'auraient jamais laissé passer une telle attaque !

Si Mei vous rend la vie facile et agréable, ce n'est pas le cas de tous les autres responsables du site. En haut de la liste des casse-pieds, on trouve bien sûr les services de sécurité. Ils veillent toujours au grain et surveillent constamment, non seulement les visiteurs, mais aussi tous les employés. Le fait que vous soyez des citoyens de la corporation ne vous épargne pas leur suspicion. Pour eux, il semble parfois qu'appartenir à Renraku vous place juste en meilleure position pour la trahir ! Ou de bafouer d'une manière ou d'une autre la mémoire du PDG éternel, Inazo Aneki. Légende vivante (malgré son décès), l'ancien PDG de Renraku demeure de manière officielle (mais symbolique) le dirigeant presque divin de la mégacorporation. Certains le traitent comme un Kami, un esprit qui incarne l'âme même de la AAA. Commettre un acte de trahison envers lui ou sa mémoire est donc un péché impardonnable, qui ne peut être lavé que par un seppuku rédempteur. Ce suicide rituel est une coutume qui remonte loin dans le passé du Japon, mais qui a encore cours dans la mégacorporation. Cela dit, votre wakizashi et votre katana, eux, ne font que prendre la poussière sur un mur de vos quartiers et vous doutez un jour qu'ils vous servent à quoi que ce soit et encore moins à votre propre seppuku !

C'est tout le paradoxe de Renraku. D'un côté, la corporation sait parfaitement intégrer des structures locales et respecter les usages de nombreuses cultures. D'un autre côté, elle reste une entité très japonaise, ancrée dans une tradition d'un autre temps. Pourtant, en tant que non-japonais, vous naviguez quotidiennement et sans réelles difficultés au sein de cette schizophrénie étrangement fonctionnelle. Au bout du compte, c'est un faible prix à payer pour tout ce que vous octroie la vie au sein de la mégacorporation.

Même si vous savez bien que vous avez payé ce prix avec un bout de votre âme. De temps à autre, pendant une fraction de seconde, l'absence de liberté, la propagande constante, le culte de Inazo Aneki, la cadence de travail inhumaine et la tyrannie à peine masquée dans laquelle vous vivez vous apparaissent subitement. Vous ressentez aussi la vacuité de votre existence, ce qui vous laisse un goût amer en bouche. Fort heureusement, il y a toujours une nouvelle émission ou série à la tridéo pour vous ôter ces mauvaises pensées de la tête. Sinon, il est bien temps d'acheter un nouveau joujou à un prix défiant toute concurrence sur le catalogue interne réservé aux citoyens de Renraku. Et si vraiment rien ne va plus il y reste le prêtre shinto 3 étages plus bas qui a toujours les bonnes réponses et qui saura vous convaincre que votre vie dédiée à la machine de production de la AAA a un sens profond et mystique qui vous unit au reste de l'univers...







