

CyberAge: LE PROJET.

Introduction: ConUrb, NewYork, alliance Alena. 21/01/2080.22H05.

Les personnages, chacun de leur côté, se fraient, avec peine, un passage dans la foule compacte. Entre les sushi-bars bondés et les clubs privés, la foule se presse ce soir sur la quarante et unième. Entre les gigantesques tours illuminées, gravitent quelques HoloPubs incitant les résidents à rejoindre les colonies en Espace Profond. Il neige sur NewYork, mais depuis longtemps, la neige est devenue une substance noirâtre qui encombre les déplacements des piétons.

Le ciel est d'un vert quasi-phosphorescent dû aux multiples néons de la ville. Un peu partout, le trafic des AeroCars diminue alors que les gens regagnent leurs résidences, laissant place au peuple de la Nuit, aux CyberPunks.

Les personnages ont tous rendez-vous dans un club select, l'UNDERGROUND, pour se voir confier une mission. Leurs agents respectifs leur ont expliqué que l'employeur n'était autre que l'un des plus grands TechnoBlocs au Monde: Hosaka.

L'UNDERGROUND

L'Underground est un bar select de la ConUrb. La musique qui y est jouée est de la retro-ambient. Un peu partout, des holoprojections étranges représentant des femmes dansant nues et copulant avec des chimères semblent laisser imperturbables les clients friqués du lieu. Des tenues signées des plus grands créateurs sont arborées de part et d'autres. Des holotatoos et autres modifications corporelles animalistes sont exhibées. Ici, les derms, la neige et les pink pyramids sont consommées à la vue de tous. Dans les coins les plus sombres du club, on peut apercevoir plusieurs CosmoRêveurs branchés en réseau sur le même rêve. Alors qu'ils cherchent la table qui leur est réservée, une hôtesse, entièrement nue mais équipée d'une Holotenuie disparaissant à intermitance, se charge de réunir les personnages et de les mener jusqu'à leur table. L'agent de leur employeur n'est pas encore arrivé. C'est l'occasion de faire connaissance.

Peu de temps après, un homme qui, jusqu'à présent sirotait un verre au bar s'approche de la table des personnages. C'est un asiatique entièrement vêtu de noir. Ses cheveux courts sont décolorés en blanc et plaqués en arrière. Ses yeux sont dissimulés derrière les verres noirs de ses lunettes. Si l'on y prête attention, il est possible d'apercevoir une broche derrière son oreille, dans laquelle est enfiché un "caillou".

Il a, avec lui, un simple agenda informatique équipé d'une imprimante de poche.

Il s'assied à la table des personnages avec un air assuré.

"Messieurs, mesdames, bonsoir.

Appellez-moi Hidachi, je travaille pour Hosaka International.

Mes employeurs comptent sur vous pour retrouver un de leurs employés disparu il y a quelques jours.

Pour cette tache, vous serez, bien sûr, rémunérés. Pour les modalités de paiement, vous serez considérés comme une unité mercenaire et gagnerez 100 000Euros à vous départager."

C'est alors qu'il demande aux P.Js s'ils acceptent ou non, leur mission.

"Bien, vous serez payés après que la mission soit terminée. En attendant, voici 10 000 Euros d'avance. Faites-en bon usage.

L'homme que vous devez retrouver s'appelle Maxwell J. Cornell."

Il pianote sur son agenda et, peu de temps après, une photographie de Cornell scannée jaillit de l'imprimante de poche. Il sort de sa poche un caillou qu'il pose sur la table.

"Voici son dossier personnel. Si d'ici une semaine, vous ne l'avez pas retrouvé, vous serez payés au quart et remerciés. Vous me ferez un rapport tous les jours. Voici l'adresse de ma BAL sur Hypernet.

Hosaka vous remercie".

Hidachi se lève alors et quitte le club en compagnie d'une jeune femme qui l'attendait près du bar.

Reste aux personnages à se mettre au travail.

HOSAKA Identification file

Dossier: CORNELL, Maxwell Jonas. Né le 11/04/2025 à SanFrancisco. TechnoBloc parental: Hosaka.

Maxwell Cornell fait partie du département recherche et développement d'Hosaka New-York. Il a toujours fait partie d'Hosaka. Célibataire, âgé de cinquante-cinq ans, il a toujours présenté une grande motivation et un sérieux à toute épreuve dans son travail. Ses travaux ont toujours eu pour thème la maîtrise des faisceaux lasers et holographiques. Il a ainsi participé conjointement à l'élaboration et au développement des Holoprojecteurs et des armements à technologie laser Hosaka. Son dernier projet avait pour but l'élaboration d'un procédé permettant la conversion d'un faisceau holographique en faisceau laser, non pas sous la forme d'un projecteur anti-holo, mais directement depuis le support holographique.

Nous savons que le TechnoBloc MaasNeotek a, à plusieurs reprises, fait des propositions à Maxwell. Cependant, nous avons toujours procédé à des améliorations de salaire garantissant la fidélité du chercheur.

Maxwell a disparu le 13/01/2080 après avoir quitté l'Elysium 666, club privé (14ème rue, Manhattan) à 2 heures du matin.

Son domicile est situé dans le Technobloc Hosaka NewJersey, 12ème district, 256 pimlico road.

L' enquête:

-visiter le domicile de Cornell

-faire un tour à l'Elysium

Chez Cornell: 256 Pimlico Rd. 12ème district.

En tant que chercheur grassement payé d'Hosaka, Cornell a eu le bonheur de bénéficier d'une luxueuse résidence individuelle. Malheureusement, la résidence est équipée d'un système de sécurité que Maxwell n'a jamais pu désactiver. Heureusement, si les personnages comptent dans leurs rangs un jackeur, ce système est relié au Rézo.

Par le Rézo, les joueurs pourront déconnecter les systèmes d'alarme et ainsi empêcher l'arrivée d'une patrouille de miliciens d'Hosaka qui leur ferait perdre un temps précieux en explications. Cependant, les deux MétaGardes ne sont pas connectés à la Matrice et il faudra s'en débarrasser manu-militari. De plus, la porte est munie d'une serrure à carte (faire un test de serrurerie, difficulté :-1).

MétaGardes (2) points de structure:7 Test de perception:10 Test de tir: 09 dégats: décharge de flêchettes neuroleptiques (comparables aux effets d'un poing numérique)-paralysie d'une demi-heure, (C)PS.Voir CyberAge, page 18

A l'intérieur de la résidence, les personnages peuvent se retrouver émerveillés ou dégoûtés

par le luxe de l'endroit et du mobilier. A priori, les personnages ne trouveront rien de bien intéressant. Le micro-ordinateur du bureau de Cornell ne contient aucune trace du projet sur lequel il travaillait. Au contraire, les différents fichiers concernent les détails financiers et administratifs de la vie quotidienne du chercheur, mais rien de bien particulier.

L'atelier ne contient que plusieurs holoprojecteurs Hi-Tech sans rien de spécial, mise à part l'exceptionnelle qualité de l'image. On croit réellement que les scènes enregistrées et reproduites par les machines sont vraies. Excepté d'un point de vue tactile, bien sûr.

Un peu partout dans la maison, les personnages peuvent remarquer divers holoprojecteurs en état de veille (Il s'agit d'une chambrimage). S'ils les activent, ils se retrouveront dans un environnement sub-aquatique envoûtant. entourés de poissons, d'algues et de coraux, les personnages se retrouveront certainement désarçonnés.

C'est à ce moment que le vidéophone sonne.

Les personnages pourront apercevoir l'un des postes grâce au petit voyant rouge qu'il émet et qui brouille les divers hologrammes.

Si les personnages prennent la communication, ils pourront voir que la personne au bout de la ligne est une ravissante jeune femme dont le maquillage et la coiffure semblent indiquer qu'elle appartient aux gens de la haute société.

En voyant un personnage au bout de la ligne, elle raccrochera automatiquement. Si un jackeur a le réflexe de se connecter sur la grille télécom de la maison moins de deux minutes après qu'elle se soit déconnectée (test de piratage, difficulté -1), il pourra obtenir l'origine de l'appel: Paris, France.

Si les personnages ne prennent pas la communication, ils verront alors s'afficher un petit message sur l'écran du vidéophone:

"Bascule message->BAL Hypernet".

Cela veut dire qu'un message a été laissé sur la boîte aux lettres Hypernet de Cornell.

Un test de piratage avec une difficulté de +1 permettra de forcer la BAL de Cornell (par le biais d'une console de Cyberspace ou directement par le micro-ordinateur du chercheur).

Le Message:

Salut Maxou, c'est Josy-Anne.

je serais à l'Elysium le 23. Si tu as mon message avant, tu peux m'appeler à l'hotel, voilà l'adresse Hypernet de ma chambre: 236B-667-129.

Je te fais deux grosses bises!

(Il est possible de dupliquer ce message et de l'imprimer si besoin est).

Si les personnages essaient d'appeler au 236B-667-129, ils auront la surprise de tomber sur le centre de traitement des déchets urbains CityClean de San-Francisco. Et bien sûr, le pauvre gars au bout de la ligne ne saura strictement rien sur Josy-Anne ou Maxwell.J.Cornell.

Mis à part ça, les personnages ne découvriront rien de notable chez Cornell.

Si, lors de leur intrusion chez Cornell, les personnages ont dû tirer des coups de feu, ils auront trois chances sur six de tomber sur une patrouille de miliciens d'Hosaka embusqués autour de la maison. Si les personnages se montrent hostiles, la scène pourrait tourner au bain de sang. Le plus simple serait de se rendre et de s'expliquer. Auquel cas, Hidachi viendra les chercher un peu plus tard au centre d'arrêt Hosaka de Brooklyn et les remettra en liberté.

MILICIENS D'HOSAKA (10).PMJ moyens

Test de pistolet mitrailleur à 8.

Dégats au

PM: (j)PV et (E)PS.

Armure souple: 2/1/3.

L'ELYSIUM 666, Nightclub:

L'Elysium 666 est l'un des clubs les plus huppés de la ville. La clientèle est triée sur le volet et il faut être invité pour y accéder. Bref, si les personnages veulent s'y rendre, il leur faudra louer des tenues de soirée et se procurer des invitation.

Si la première opération peut être réglée avec 560 E par personne, la seconde demandera des contacts parmi les yakuzas, un Network ou des faussaires.

Une fois ces conditions remplies, les personnages pourront découvrir le club.

A l'entrée, se trouvent deux vigiles BB (BodyBuilted) armés de poing numériques et d'un pistolet moyen calibre ((G)PV et (D)PS).

Si les joueurs avaient trouvé l'Underground décadent, que penseront-ils de l'Elysium 666?

La décoration est à base de chambrimages reprenant les thèmes de l'enfer et du paradis. Le tout d'un point de vue sexuel. Le club est sur deux niveaux: En bas, l'Hadès, en haut, l'Elysée. Dans chaque niveau, des hôtesse quasiment nues affublées d'auréoles ou de cornes holographiques s'affairent à accomplir les désirs des clients. Chaque niveau est équipé de backrooms ou les clients peuvent s'adonner aux plaisirs de la chair. Bien sûr, celles de l'Hadès permettent de goûter aux spécialités S-M, tandis que celles de l'Elysée sont plus propices aux orgies collectives.

La musique n'est pas la même d'un niveau à l'autre:

En Hadès, l' IndustrialCore vrombit dans les enceintes, tandis que le NéoKlassik a les faveurs de l'Elysée.

Ce gigantesque duplex surréaliste est équipé, en son centre, d'un gigantesque bar à étages ou officient six barmaids.

Un peu partout, si l'on y prête attention, il est possible de remarquer de nombreux agents de la sécurité comparables à ceux de l'entrée.

Si les personnages sont venus ici pour poser des questions concernant Cornell, on les enverra d'abord au bar, en leur conseillant de s'adresser à Jaylene, l'une des barmaids.

Cette dernière est une ravissante jeune fille aux cheveux longs et bleus dont la tête est surmontée d'une auréole irisée.

Quelles que soient les questions des personnages, le résultat de la conversation donnera à peu près ceci:

"Qui ça? Maxwell Cornell? Non, désolée, je ne vois pas. Ah si, bien sûr, Max! vous auriez dû me montrer son scan plus tôt. Ouais, c'est un client régulier, pas trop branché sexe, sauf pour mâter. Il fréquente aussi bien le haut que le bas d'ailleurs. Mais, c'est un type plutôt sympa, pas mêche d'ailleurs. Ca fait une semaine à peu près qu'on l'a pas visualisé ici. Dommage, il me file toujours des supers pourboires. La dernière fois qu'il est venu? Je crois qu'il est parti avec l'une des filles de l'Hadès, Justine, vous pouvez toujours aller voir en bas."

Si les personnages s'enquière auprès d'une hôtesse pour voir Justine, on leur demandera de patienter quelques minutes, puis verront apparaître d'entre les flammes holographiques de l'Enfer, un asiatique assez jeune, visiblement BB, vêtu d'un costard iridescent dont la surface semble onduler. Il est accompagné de deux gorilles.

"Bonsoir, je suis Tetsuo Nagaki, le gérant de l'Elysium 666. Que voulez-vous exactement à Justine?"

Quelle que soit la réponse des personnages, la réponse sera toujours la même:

"Je suis désolé, Justine n'est pas disponible en ce moment. Mais nous avons de nombreuses autres hôtesse, toutes plus envoûtantes les unes que les autres. Passez une bonne soirée."

Nagaki s'en retournera, disparaissant entre des jets de lave en fusion, traversant un énorme démon cornu et sévèrement membré.

Il sera difficile, pour les personnages, d'en savoir plus, dans l'immédiat, au sujet de Justine. De même, si les personnages cherchent à retrouver Nagaki, ils se verront gentiment reconduire vers la sortie.

Si les personnages sont venus à l'Elysium 666 dans l'espoir de rencontrer Josy-Anne, ils risquent d'être plutôt déçus: personne, dans le club, ne connaît cette femme.

Notes concernant Testsuo Nagaki et Justine:

Testsuo Nagaki est membre du Yakuza et l'Elysium 666 est la plaque tournante de divers traffics. Bien qu'aucune marchandise ne puisse y être trouvée, c'est là que de nombreuses décisions sont prises, de nombreux contrats signés et de nombreuses alliances formées. Ce qui s'est passé le soir du 13 Janvier est un cas exceptionnel: Maxwell J. Cornell, client régulier du club, a, malencontreusement été témoin, dans les toilettes pour hommes, de l'exécution d'un gêneur, par ailleurs cadre important du TechnoBloc Microsoft. (Soit un crime fédéral perpétré par Nagaki lui-même). Repéré par Nagaki, il se vit offrir sur le champ 10 000E et on lui "offrit" Justine afin qu'il passe la nuit avec elle. Il se doutait bien que tout cela n'était qu'un piège, mais se trouva impuissant lorsque Justine lui planta ses métagriffes dans l'estomac. Cette dernière, avant de livrer le corps contre 3000 Euros à une bande de Wampires, fouilla le cadavre afin de récupérer l'argent de Nagaki. Cependant, ce qu'elle trouva dans la poche interne de la veste de Cornell valait bien plus que 10 000Euros, il s'agissait d'un MiniDisc comprenant toutes les informations concernant un procédé révolutionnaire permettant de transformer, à partir du même projecteur, un hologramme en faisceau laser.

Les scientifiques du Yakuza tentèrent de réaliser le projet, cependant, le système resta defectueux et ne fonctionna pas. Depuis, ils essaient de modifier le procédé afin de corriger leurs erreurs. Ce qu'il ne savent pas, c'est que, conscient d'avoir commis une erreur, Cornell avait demandé l'aide d'un laboratoire français (dont l'une des techniciennes, Josy-Anne Berger, est sa nièce) afin de corriger un codage qu'il avait effectué sur un microprocesseur et qu'il savait faux. Quelques temps après, Josy-Anne rappelle chez Cornell avec le bon code. Par prudence, elle le camoufle au milieu d'un message anodin, à la manière des pirates informatiques du XXème siècle. Bref, le code nécessaire au bon fonctionnement du projecteur HoloLaser est: 666 -232- 366- 671- 292. (Elysium 666, le 23, 236B-667-129, 2 grosses bises).

Normalement, les personnages ont ce code en main sans même savoir de quoi il s'agit.

S'ils pouvaient mettre la main sur ce code, le Yakuza pourrait mener à bien l'élaboration du système HoloLaser et le vendre au plus offrant des TechnoBlocs.

Que faire désormais ?

A priori, les personnages auront envie d'en savoir plus sur Justine, et le seul moyen de l'apercevoir est de monter une planque devant l'Elysium 666, et ce, le plus discrètement possible.

Nagaki, depuis près d'une semaine, s'attend à ce qu'on vienne poser des questions concernant Maxwell. Il abrite Justine tous les soirs à l'Elysium et la ramène chez lui chaque jour, en attendant que l'affaire se tasse.

Vers 6h00 du matin, les personnages voient une jeune fille sortir du club, accompagnée de deux gardes. La fille a l'air nerveux et regarde autour d'elle, inquiète. Ils s'engouffrent alors dans une grande BMW à vitres teintées garée sur le trottoir du club. Il ne reste plus qu'aux personnages à suivre la BMW.

Il faut demander au total quatre tests de conduite automobile (diff -1) au personnage conducteur. S'il en rate un, la voiture des personnages est repérée et les occupants de la BMW essaieront de les semer (voir règles de poursuite automobile p58 de CyberAge).

Si les occupants de la BMW n'arrivent pas à les semer, l'un des deux gardes du corps se mettra à la fenêtre et arrosera la voiture des personnages au pistolet mitrailleur.

BMW:Taille:4 Maniabilité(2)Vitesse(G)

GARDES DU CORPS (2)PMJs moyens, Test de pistolet-mitrailleur:08 dégats:(J)PV, (E)PS. Test de conduite:08

La solution la moins catastrophique si les personnages se sont fait repérés serait qu'ils parviennent à pousser la BMW à s'engager dans un cul de sac (manoeuvre difficile, test de connaissance de la rue, diff:-2 pour trouver une impasse), et qu'ils se débarrassent là des gorilles afin d'interroger la demoiselle.

Si les personnages ne se font pas repérer, la BMW les mennera jusqu'à la tour résidentielle Cherry Blossom. La voiture se gare dans le parking de la tour. Ses occupants se dirigent alors vers les ascenseurs.

Si les personnages avaient dans l'idée d'accoster Justine dans le parking, il faudra se débarrasser de ses gardes du corps d'abord. Mais voilà, le parking est surveillé par de nombreuses caméras. Le temps que nécessiterait le piratage du système de surveillance serait supérieur à celui que met Justine à rejoindre les ascenseurs.

Mieux vaut attendre qu'elle regagne l'appartement de Nagaki.

Pour en connaître l'étage, il suffit d'observer la progression des étages au dessus des portes d'ascenseur. Cependant, pour connaître le numéro de l'appartement, il n'y a qu'un seul moyen: accéder au registre électronique de la tour. Il est possible au jackeur de se connecter directement sur le système interne de la tour, et ce, par le biais d'une console (une à chaque étage, près des ascenseurs) on est repéré en MRx 20 secondes (voir grille).

A sept heures, le 36ème étage est assez fréquenté, les cadres d'Hosaka quittent leurs appartements pour se rendre aux bureaux. Il faudra aux personnages réussir quelques tests de discrétion ou d'entregens (plutôt difficiles s'ils sont armés jusqu'aux dents) pour que personne ne prévienne les membres de la sécurité d'Hosaka (la tour Cherry Blossom appartient au TechnoBloc).

L'appartement de Tetsuo Nagaki

Tout d'abord, la porte de l'appartement est équipée d'une serrure à carte de difficulté -4. Les personnages peuvent donc tenter de forcer la serrure (test de serrurerie) ou de faire sauter la porte à l'aide d'explosifs (test d'Explosif, diff:0).

S'ensuivra alors une fusillade entre les gardes du corps et les personnages. De son côté, Justine ira se réfugier dans la salle de bain. En tout et pour tout, les personnages ont dix minutes avant que les membres de la sécurité Hosaka n'interviennent (pas de discussion possible, cette fois).

GARDES DU CORPS (2)

PMJs moyens, Test de pistolet-mitrailleur:08. dégats:(J)PV, (E)PS.

MILICIENS D'HOSAKA (10).

PMJ moyens Test de pistolet mitrailleur à 08.

Dégats au PM: (j)PV et (d)PS.

Armure souple: 2/1/3.

JUSTINE

PMJ faible. Test de métagriffes à 06.

Dégats: (f)PV (et cassure sur double 6) ou (c)PV et (d)PS

Justine pense qu'elle a affaire à des tueurs, elle luttera comme une acharnée. Cependant, si les personnages parviennent à la persuader du contraire, l'un des gardes du corps, (que tout le monde croyait mort) se saisira d'une arme et lui enverra une rafale avant de mourir (définitivement, cette fois). Soyons clairs: Justine est destinée à mourir avant d'avoir révélé quoi que ce soit. Nagaki avait donné des ordres clairs à ses gorilles: "Protégez-la, mais si elle est susceptible de nous causer des problèmes, tuez-la!"

Bref, les personnages ont encore quelques minutes pour quitter la tour, avec en prime, un bataillon de troupes Hosaka à leurs trousses.

Où en sommes-nous?

En gros, les personnages ne savent pas grand-chose et risquent d'être perdus à ce stade du scénario.

Ils se sont, néanmoins, rendu compte qu'il se passait des choses étranges à l'Elysium 666, que Cornell a reçu un message étrange de la part d'une certaine Josy-Anne, et que la dernière personne à avoir vu Cornell, Justine, est morte sous leurs yeux.

S'ils remettent les pieds à l'Elysium, Nagaki ne voudra en aucun cas les rencontrer et les fera raccompagner sans aucun ménagement. Nagaki ne rentrera en aucun cas chez lui, préférant se terrer dans son club.

La tour Hosaka Cherry Blossom verra sa sécurité être renforcée, il est donc déconseillé aux personnages de s'y rendre.

C'est dans ces moments d'indécision qu'il convient de procéder à un interlude (voir flash info)

Flash-Info, Eye-Network5

-New-York, ConUrb-Disparition d'un Cadre Corporatiste.

Nous sommes toujours sans nouvelle de Jonathan Goldwin, cadre du TechnoBloc Microsoft/Apple. Les forces d'investigation du Bloc mènent leur enquête. Cet homme fréquentait un club New-Yorkais réputé et c'est là qu'on l'a vu en dernier. Le patron du lieu, Mr. Nagaki s'est refusé à toute déclaration.

-New-York, toujours.

Fusillade dans la Hosaka "Cherry Blossom" Tower.

Tôt ce matin, aujourd'hui, un commando Merc s'est introduit dans l'appartement d'un résidant, tuant une danseuse, amie du locataire et ses deux gardes du corps. Heureusement, le résidant était alors absent. La sécurité Hosaka est-elle à revoir?

(La dernière dépêche fait, bien sûr, référence aux personnages.)

Après cela, les personnages voudront certainement en savoir plus sur la disparition de Jonathan Goldwin, liée, semble-t-il, à l'Elysium 666. Il est possible d'accéder aux archives de Eye-Network5 simplement par Hypernet. Ils apprendront ceci:

Archives Eye-Network5

Mot-clé: Jonathan Goldwin

Mot-Clé : Goldwin, Jonathan

Directeur du service développement de Microsoft Software, filiale de Microsoft/Apple. Né en 2035.

Porté disparu le 15/01/2080 par la direction de Microsoft Software. Microsoft estime que Goldwin a disparu le 13. Le dernier endroit où on l'ait vu serait un club privé NewYorkais fréquenté par le gratin de la ville.

En 2078, Goldwin avait été accusé par un concurrent au sein de M.S. d'entretenir des relations douteuses avec certains membres du Yakusa. Il avait finalement été innocenté.

L'hypothèse du départ de Goldwin pour un autre TechnoBloc que M.S a été rejetée par la milice du TechnoBloc car Goldwin n'avait aucune raison de partir, son salaire avait été récemment augmenté ainsi que le budget de son service, tous deux dépassant largement les sommes pratiquées par les concurrents.

Cette affaire a de nombreuses similitudes avec celle des personnages, mais ne fera qu'appuyer leurs soupçons concernant Nagaki. Pourtant, ils ne pourront progresser qu'en faisant leur rapport auprès d'Hidachi.

Les rapports à Hidachi

S'ils sont consciencieux, les personnages devraient avoir fait au moins deux rapports depuis le début de l'aventure.

Au niveau du scénario, Hidachi pourra aider les personnages seulement si ces derniers lui font part du message de Josy-Anne. Celà lui mettra la puce à l'oreille. Il essaiera de le retranscrire depuis Hypernet, détruira le message original, puis le donnera à analyser à divers spécialistes. Si les personnages ont déjà découvert qu'il s'agissait d'un code, Hidachi pourra trouver qu'il s'agit du codage d'un micro-processeur, si les personnages n'ont pas compris le sens réel du message, Hidachi, lui, le trouvera.

Ce que ni Hidachi, ni les personnages ne savent, c'est que l'un des services de recherche d'Hosaka contient une taupe à la solde du Yakuza. Cette dernière (taupe) a entendu parler du code, sans pour autant parvenir à y avoir accès. Ayant fait le rapprochement entre le projet HoloLaser et le code, la taupe a prévenu le Yakuza qui, de son côté, a envoyé une bonne dizaine de Jackeurs à l'assaut de la forteresse de données Hosaka New-York. Fort heureusement, Hosaka compte parmi ses rangs certains des meilleurs CybOp du globe ainsi que de nombreuses glaces (voire quelques glaces noires). Le Yakuza peut, cependant, prendre le problème à sa source: les personnages et Hidashi, eux, connaissent le code.

Après leur dernier rapport à Hidachi, les personnages, quoi qu'ils fassent, sont bientôt contactés par ce dernier (affichage rapide et éphémère d'un message sur la console d'un Jackeur, mot laissé dans un bar fréquenté par les personnages). En gros, Hidachi leur donne un rendez-vous en plein Central Park à 7H00 du matin.

Central Park est devenu une *Tombe* aux mains de tribus néo-primitives.

Le parc, gigantesque forêt urbaine est divisé en territoires partagé entre tribus, chacune avec ses signes de reconnaissance. En plein hiver, les tribus se sont confectionnées des huttes de bric et de broc qu'ils chauffent au bois. Cependant, en cette saison, la mortalité est excessive, aussi, à certains endroits, il est possible de remarquer des tumulus voire des cadavres laissés à l'air libre, recouverts d'une mince couche de neige. A 7H00 du matin, à peu près tout le monde dort et les personnages ne prennent pas de gros risques à moins de faire un bruit excessif.

Le point de rendez-vous se situe derrière un petit lac gelé. Hidachi est déjà là, vêtu d'un grand manteau noir. Il semble transi de froid.

Lorsque les personnages le rejoignent, il ne perdra pas de temps en politesses.

"Ecoutez, il fait un froid de canard, alors on va pas traîner ici.

Si on se rencontre dans une *Tombe*, c'est que j'ai mes raisons. Mais faisons vite avant que les dingues ne se réveillent.

Bien, j'aimerais que vous détruisiez toute copie du message de Josy-Anne, et surtout que vous n'en parliez à personne. C'est impératif.

Au fait, vous ne me ferez plus vos rapports par HyperNet, nous nous rencontrerons à l'Underground, tous les soirs à 3H00.

A ce soir."

Chez Jonathan Goldwin

Il est aisé de retrouver l'adresse de Goldwin en consultant l'annuaire Hypernet de Microsoft/Apple. Il loue un appartement dans la tour résidentielle CoolWater sur la Lower East Side de Manhattan.

Pour pénétrer dans la tour, il faut faire partie de la liste des résidents. Cette liste est contrôlée par des gardes corporatistes postés aux entrées. Le moindre coup de feu donne automatiquement l'alarme et un détachement de dix miliciens Microsoft/Apple arriveront de l'intérieur de la tour. Aucune discussion n'est possible et la meilleure chose à faire est battre en retraite.

Le seul moyen d'entrer dans la tour est de faire apparaître le nom des PJs sur la liste des résidents. Un simple jet de piratage (diff:-2) réussi suffira pour insérer de manière provisoire le nom des PJs dans la liste.

La porte de l'appartement de Goldwin est protégée d'une serrure à carte (diff-3).

L'appartement en lui-même est composé de trois pièces : un salon, un bureau et une chambre, plus les commodités.

L'ensemble est meublé avec goût et simplicité, dans un style japonisant.

Le salon ne présente rien de notable, mais dans la chambre de Goldwin, ils pourront découvrir, posée sur la table de nuit, l'holophotographie d'une superbe jeune femme blonde.

Dans le tiroir de la table de nuit, on peut trouver une photo de la même jeune femme.

Une phrase est écrite dessus, à la main:

"Je t'aime Johnny!

Glory."

Il n'y a rien d'autre de particulier dans la chambre.

Le bureau consiste en une petite pièce épurée dotée d'un table sur laquelle trône un ordinateur portable.

Il est possible de craquer le code d'accès sans trop de problème (piratage diff:0).

L'ordinateur renferme nombre de dossiers administratifs et professionnels a priori normaux.

Le bureau est aussi doté d'un agenda à commande vocale relié au micro-ordinateur. Ce dernier ne répond qu'à la voix de Goldwin, mais il est possible de pirater le micro afin de pousser l'agenda à révéler ses secrets (piratage, diff:0).

Les personnages pourront ainsi obtenir le numéro de vidéophone de Glory, et, par extension, son adresse.

S'ils l'appellent, personne ne répondra.

L'appartement est situé à Brooklyn, au 321 Grebo Road. En pleine Zone.

Il n'y a rien d'autre de notable chez Goldwin.

Grebo Road, ZUHR de BROOKLYN:

Brooklyn depuis plus d'un siècle est un quartier plutôt malfamé.

Pour trouver son chemin, mieux vaut se fier à l'itinéraire électronique UrbanWay que de demander son chemin aux passants. La Grebo Road se trouve au cœur du territoire d'une tribu, la Skool Of Brooklyn.

Il s'agit d'une tribu d'inspiration Hardcore StraightEdge. Les membres de la tribu sont rasés, tatoués, vêtus de sweatshirts à capuche. Leur signe distinctif est un tatouage de croix noire que chacun porte

sur l'une ou les deux mains. Cette tribu est dominée par un fort sentiment d'appartenance au quartier, un refus des drogues, de l'alcool et une volonté d'observer une véritable discipline de vie. Tout cela saupoudré d'un large zeste d'intolérance et de xénophobie vis-à-vis de tout étranger au quartier. Lorsque les personnages arrivent dans la zone, ils se rendent vite compte qu'il est impossible d'accéder à GreboRoad en voiture. Les rues sont encombrées de carcasses d'engins brûlés ou laissés à l'abandon depuis longtemps. C'est en marchant dans les rues que les personnages apercevront plusieurs membres de la S.O.B sur les toîts des immeubles ou traînant dans les rues, ils observent une surveillance efficace et s'arrangent pour faire comprendre aux personnages qu'ils les ont à l'œil (Les S.O.B savent reconnaître une équipe de mercenaires quand ils en voient une, et ne veulent pas prendre de risques inutiles en intervenant de manière irréfléchie).

Nagaki a, depuis l'"incident" de la tour Cherry Blossom, lancé une de ses équipes pour suivre les PJs et les questionner au sujet du code, puis les éliminer. Les tueurs, des Yakuzas entraînés et efficaces arrivent trois minutes après les personnages aux alentours de Grebo Road.

Et une ZUHP est l'endroit idéal pour se débarrasser de gêneurs.

Idéal... si la Skool Of Brooklyn n'avait pas une haine irréversible envers les Yakuzas, ces ordures qui mettent leurs femmes sur le trottoir et à cause de qui les gosses du quartier crèvent pour une pillule de trop.

L'APPARTEMENT DE GLORY

Le 321 correspond à une tour HLM en pleine décrépitude. La tour possède une entrée principale et un accès secondaire, "côté cour". Quel que soit l'entrée que choisissent les personnages, les Yakuzas prendront l'autre. L'appartement de Glory se trouve au premier étage face à la rue. La porte est épaisse et dotée de trois verrous. Il ne semble y avoir personne à l'intérieur, cependant, il est possible d'ouvrir la porte en utilisant la manière forte.

L'appartement est un F1 minable et crasseux pauvrement équipé.

Les personnages ne découvriront rien de bien intéressant, mais c'est là qu'ils seront attaqués par l'équipe de tueurs du Yakuza.

YAKUZAS (le double des PJs)

PMJs moyens, Test de pistolet-mitrailleur: 8.

dégats:(J)PV, (d)PS.

Test en Arts martiaux: 8.

Poings (b)PV (d)PS

Les Yakuzas sont en supériorité numérique et il est probable qu'après quelques blessures sérieuses, les PJs prennent la fuite. Ils seront alors suivis par les tueurs dans les rues du quartier. C'est alors que la Skool of Brooklyn entrera en action.

Le gang compte une trentaine de membres sur les lieux, tous armés de barres de fer et autres battes de base-ball. Ces derniers aideront efficacement les personnages à se débarrasser des tueurs de la mafia japonaise.

xSKOOL xOFx BROOKLYNx (30)

PMJ faibles, test en barres et battes: 6

(b)PV (e)PS

test en bagarre: 6

poings (a-3)PV (b)PS

En discutant avec les membres de la Skool, les PJs apprendront plusieurs choses concernant Glory.

-Tout d'abord, Glory est une pute plus-ou-moins de luxe qui vit à Brooklyn, mais qui a l'habitude de travailler dans les quartiers chics.

-Depuis deux ans, elle travaille pour le Yakuza.

Les membres de la Skool of Brooklyn expliqueront que Glory passe rarement plus d'une ou deux nuits par semaine dans son appartement, et que le meilleur moyen de la trouver est d'aller traîner, une fois la nuit tombée, près de Broadway.

Le nom de Jonathan Goldwyn leur est totalement inconnu.

Broadway by night.

Broadway est la rue des clubs, des théâtres et des holobars les plus fréquentés de la ville.

Le boulevard est bondé, il se remet à neiger.

Aveuglée par les néons multicolores, une foule bigarée se presse pour accéder aux divers lieux de divertissement.

(Broadway est le lieu idéal pour utiliser la table d'évènements aléatoires de CyberAge)

Les prostituées font le tapin sur à peu près tout le boulevard, les personnages mettront donc un certain temps à retrouver Glory.

Durant leur recherche, les PJs les plus observateurs pourront s'apercevoir qu'ils sont suivis par un groupe de six asiatiques vêtus d'imperméables.

Les personnages peuvent tenter de semer les yakuzas, ou de les affronter, mais ils ont intérêt à retrouver Glory avant que ces derniers ne les rejoignent, sans quoi les yakuzas la tueront d'un rapide coup de monokatana et prendront la fuite.

Quand les personnages finiront par trouver le "terrain" où Glory tapine, elle sera absente. En attendant quelques minutes, elle sera déposée par un client en voiture.

L'attitude la plus efficace sera de se faire passer aux yeux de Glory comme des clients et d'aller la questionner à l'écart.

YAKUZAS (6)

PMJ moyens

Test en Pistolets mitrailleurs 8

(j)PV (d)PS

Test en Arts martiaux 8

Poings (b)PV (d)PS

Les révélations de Glory

Glory est une très belle femme. A sa jambe droite, les personnages remarqueront un tatouage représentant un dragon.

Une fois que les personnages commenceront à questionner Glory à propos de Jonathan Goldwyn, celle-ci cherchera à savoir qui les envoie et si ce sont des Blade Runners. Si les personnages répondent par la négative, elle semblera déçue. (Depuis la mort de Goldwyn elle meurt d'envie de dénoncer Nagaki à la police fédérale, mais elle se sait surveillée et elle a peur de ses employeurs).

Face aux PJs, elle se lâchera néanmoins:

“Jonathan travaillait pour Microsoft/Apple et il collaborait parfois avec le Yakuza, qu'il informait des dernières recherches de M/A et des programmes de défense de leur base de donnée, ce qui permettait au Yakuza de pirater facilement certains dossiers du TechnoBloc et le faire chanter à l'occasion.

Je l'ai rencontré lors d'une soirée à l'Elysium 666 dont le patron qui fait partie du Yakuza est aussi mon, euh... “protecteur”.

Je crois que Jonathan est tombé amoureux de moi assez rapidement.

Il ya un peu plus d'une semaine il est allé voir Nagaki pour lui dire qu'il voulait me sortir du circuit et qu'il était prêt à payer. Nagaki a refusé, Jon lui a répondu qu'il était prêt à aller parler au juge fédéral des activités de Nagaki, qu'il bénéficierait d'un traitement de faveur, mais que Nagaki , l'Elysium 666 ainsi que tout son réseau couleraient.

Alors Nagaki l'a tué."

Elle marque une pause et ses yeux se voilent de larmes.

"D'après ce que je sais, il y a eu un témoin, un gars friqué. Ils ont utilisé une hotesse de l'Elysium pour le tuer, Justine. Je ne connais pas le nom du type.

D'après les filles, il a été revendu en pièces détachées."

C'est à ce moment là que fera irruption l'équipe de Yakuzas qui les suivaient sur Broadway (ou d'autres, si ces derniers sont morts).

(Le tatouage de Glory, comme ceux de toutes les filles travaillant pour le Yakuza contient à son insu un traceur qui permet à Nagaki de savoir à tout moment où se trouvent "ses" filles)

Ces derniers tueront Glory si possible, mais tenteront d'épargner au moins un PJ pour l'interroger au sujet du code.

Le rapport à Hidashi

Une fois débarrassés de l'équipe de Yakuzas, les personnages doivent contacter Hidashi pour lui faire leur rapport.

Lorsqu'ils arrivent à l'Underground, l'endroit est bondé, mais l'homme n'est pas là.

Cependant, le barman fera signe aux personnages.

Il sort de sous son comptoir une minuscule malette chromée, qu'il pose sur le zinc.

"Votre ami est passé tout à l'heure vers 22h, il avait l'air nerveux. Il a dit que cette malette était pour vous, que ça vous aiderait à le trouver si le besoin s'en faisait sentir, j'l'ai pas ouverte."

Une fois la malette ouverte, les personnages s'apercevront qu'il s'agit en fait d'un moniteur d'unité G.O.S.T. Différents tableaux indiquent le rythme cardiaque, ainsi que le niveau de santé d'Hidachi qui d'ailleurs, est plutôt inquiétant. Son rythme cardiaque est très rapide et ses fonctions vitales déclinent. Le G.O.S.T d'Hidachi semble équipé d'un traceur car il est possible de localiser Hidachi par carte satellite.

S'ils espèrent être payés ou s'ils éprouvent un minimum de compassion pour Hidachi, ils devraient voler à son secours.

Hélas, il se trouve dans la Killerzone du Bronx.

Le Bronx

En 2080, le Bronx est devenu une zone insalubre rongée par les gangs et la misère, et il va sans dire qu'à trois heures du matin, il ne fait pas bon se ballader ici.

Nagaki et ses hommes, voyant qu'ils n'arrivaient pas à sous-tirer le code aux PJs ont donc décidé d'interroger Hidashi en privé, pour ce, ils l'ont emmené dans un immeuble désaffecté du Bronx qui sert de planque aux Yakuzas.

Lorsque les personnages trouvent la malette, les yakuzas torturent Hidashi depuis déjà vingt minutes.

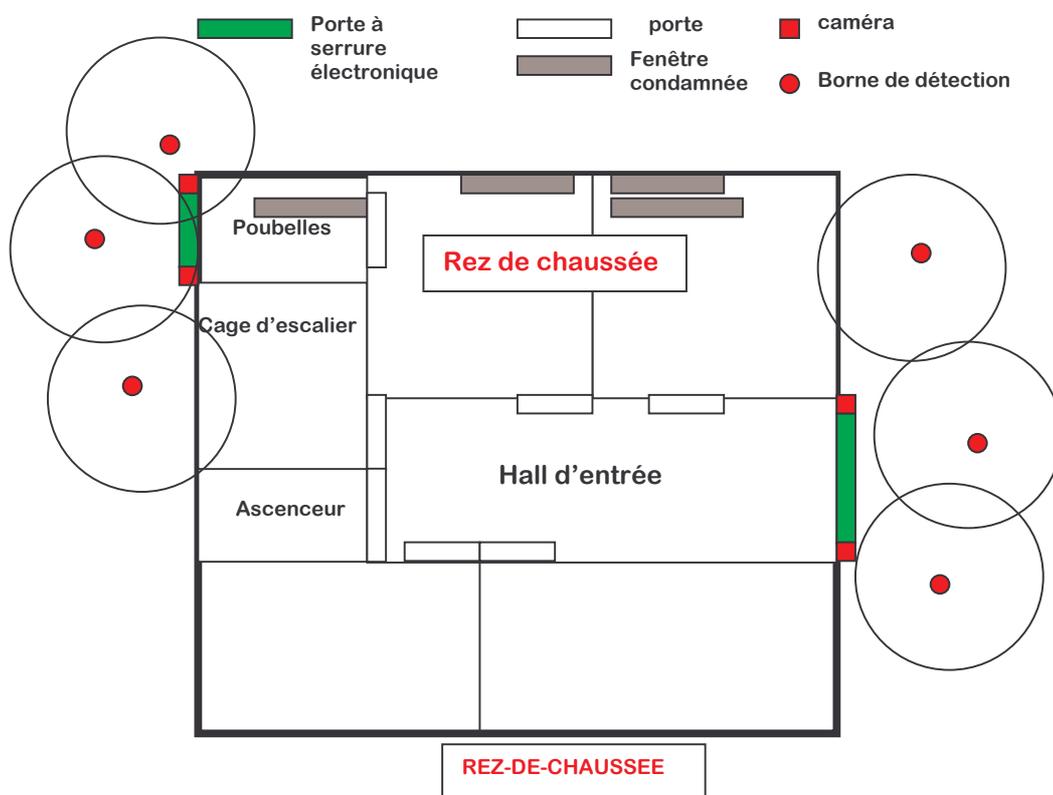
Alors que les personnages arrivent près de l'immeuble, les signaux du G.O.S.T sont brusquement désactivés. Ou Hidashi est mort ou bien les yakuzas ont neutralisé son émetteur. En tout cas, mieux vaut presser le pas.

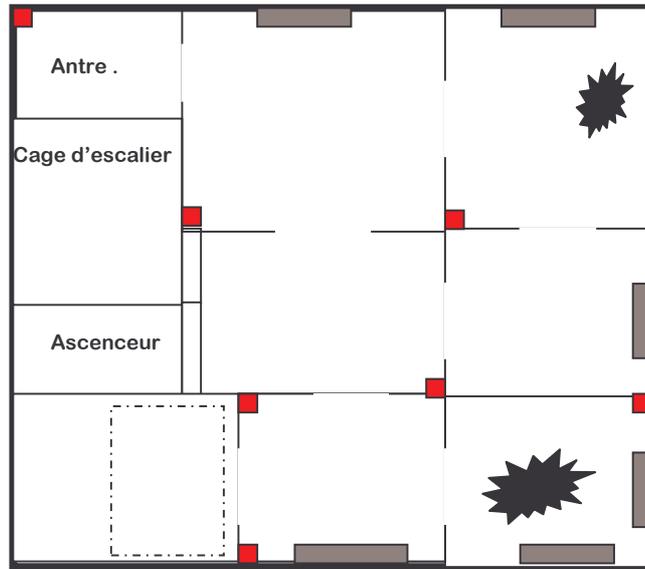
Le bâtiment désaffecté.

Il s'agit d'une tour de béton de taille moyenne datant du siècle dernier. Les murs, décrépits sont rongés par les trous de balles et d'obus. Le bâtiment et le quartier, en général ressemblent à ce qu'a pu être Beyrouth dans les années 1980.

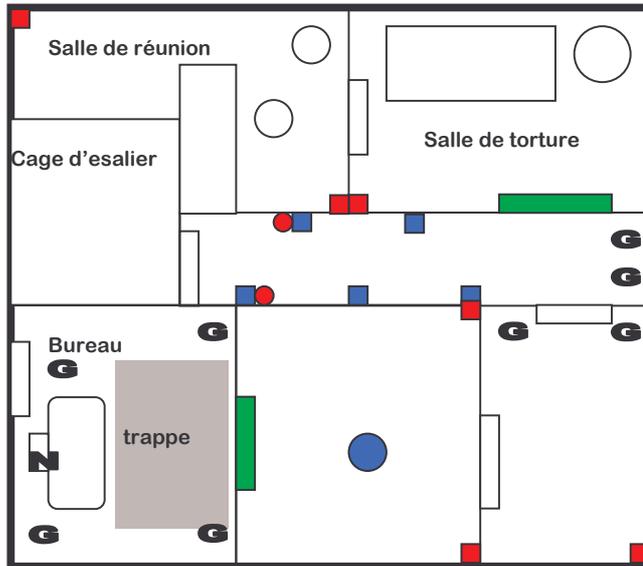
Cependant, l'apparence extérieure du bâtiment diffère de l'intérieur. En effet, le lieu est truffé d'équipements électroniques de sécurité, et est aménagé de manière élégante et confortable au niveau du dernier étage.

Les Yakuza disposent aussi d'une chimère de combat, faisant office de chien de garde.





3^{ème} étage



4^{ème} et dernier étage

- MiniGun
- Arme très basse Fréquence.
- G garde
- N Nagaki

Rez- de-chaussée:

Les deux accès au bâtiment sont truffés de détecteurs de présence qui signalent la présence d'intrus à Nagaki.

Les portes sont équipées de deux micro-caméras qui permettent une identification rapide.

Les portes électroniques sont équipées de serrures à carte (test de serrurerie diff. -3).

L'ascenseur ne mène qu'au troisième étage, l'escalier dessert tous les étages jusqu'au dernier, le quatrième.

Le premier et le deuxième étage

Ces deux étages sont vides et inoccupés, leurs pièces sont disposées comme celles du troisième.

Le troisième étage

Le troisième étage est directement desservi par l'ascenseur qui ne monte pas au-delà. L'étage est entièrement plongé dans les ténèbres (-3 à toute action, -2 avec source faible de lumière –lampe torche-).

Le troisième étage est l'antre d'une chimère de combat comparable à un énorme molosse dépourvu de fourrure et doté d'une mâchoire de fauve et de sens surdéveloppés et adaptés à l'obscurité.

CHIMERE DE COMBAT

Test de combat:13

Test de perception:11

PV: PMJ moyen

PS:5

Rapidité:2

Dégats (f)PV, Armure 0/0/1

La trappe qui se trouve dans le bureau de Nagaki donne sur le troisième étage. Il est possible d'en distinguer les battants en disposant d'une bonne source de lumière ou d'une interface de vision nocturne et en réussissant un test de Corps +Perception+Mécanique+Observation (difficulté-2).

Le plafond se trouve à 2m20 de hauteur.

Le quatrième étage

Le quatrième étage est celui où se trouvent Nagaki et ses sbires.

Le Hall est équipé d'une série de miniguns fixés sur les murs à intervalles réguliers.

Les miniguns sont déclenchés par deux détecteurs de présence. Il est possible de progresser dans le couloir en rampant sous les tirs des miniguns, cependant,

deux gardes surgiront alors au bout du couloir et se mettront à arroser les personnages sous le tir de leurs armes.

MINIGUNS

Test de tir:11

Dgts (j)PV, (d)PS

Points de structure:3

(10 min. de tir suivi)

Hidashi se trouve dans la **salle de torture**, il est agonisant, mais encore conscient. Il n'a pas encore cédé aux tortures des yakuzas, mais il est vraiment dans un sale état. L'arrivée des PJ a interrompu la séance.

Il a été en grande partie charcuté et a perdu une grande quantité de sang. Ses implants ont été déconnectés, et il ne s'exprime qu'en japonais. Il est arniché à une sorte d'installation verticale et à côté de celle-ci se trouve un chariot sur lequel sont disposés toute une série d'outils chirurgicaux. Si on ne lui porte pas secours au plus vite, il est bon pour le cimetière.

La salle de réunion est l'endroit où Nagaki organise des réunions avec ses hommes, elle est actuellement vide.

Avant de pénétrer dans le bureau de Nagaki, les personnages devront franchir **une salle équipée d'émetteur d'ondes de très basse fréquence.**

Les murs de la pièce sont suffisamment isolés pour confiner les ondes dans la pièce.

L'émetteur se déclenchera trois secondes après l'entrée du premier personnage dans la pièce.

L'émetteur ressemble à une sphère de carbonite de 10cm sur 10 truffé de matériel électronique.

Lorsque l'émetteur se déclenche, il faut réussir un test de Corps+Resistance+Humain-6 pour ne pas s'écrouler et se tordre de douleur. Néanmoins, tout le monde dans la pièce subira une perte de (b+3)PS.

L'émission d'ondes dure dix minutes.

Lorsque les personnages auront subi l'effet des ondes, deux des gardes du bureau surgiront dans la salle pour attaquer les PJ.

Le bureau de Nagaki est équipé d'une trappe que ce dernier peut déclencher depuis son bureau. Cette dernière est dissimulée sous un tapis qui couvre le piège de sa superficie.

Nagaki s'est replié dans son bureau avec quatre de ses hommes.

Tous combattront jusqu'à la mort

TETSUO NAGAKI, Obeyin.

PMJ fort

4PS

2EP

Tests:

Connaissance du milieu: 9 , connaissance des jeux: 8, technique d'élimination: 9, arts martiaux (karaté):8 (+2), Arme intelligente: 9(+2)(+2), armes blanches:9 (+2),

Matériel cybernétique:

Cablage musculaire (tests physiques à +2) , cablage nerveux (reflexes à +2), broche de type C, divers cailloux de langue, de comptabilité et autres.

Armes:

-Poing (b)PV, (d)PS

-Katana monofilament (h)PV, (a)PS

-Pistolet Intelligent MaasNéotek "I-45" (i)PV, (e)PS, bonus de +2 au tir normal, malus de -1 à -2 en tir localisé.

HOMME DE MAIN, (garde).

Test en Pistolets mitrailleurs 8

(j)PV (d)PS

Test en Arts martiaux 8

Poings (b)PV (d)PS.

Le bureau renferme plusieurs éléments importants. En effet, rangé dans un tiroir du bureau se trouve un ordinateur portable. Sur le disque dur se trouve un dossier d'intérêt, les coordonnées d'une forteresse de données. Cette dernière détient le contenu du MiniDisc de Max Cornell.

L'ordinateur contient aussi des dossiers confirmant la mort de Cornell, ainsi que celle de Jonathan Goldwin.

BACK HOME ?

Une fois Hidachi sauvé, il demandera aux personnages de l'escorter jusqu'au centre de soins Hosaka le plus proche. Hélas, si les personnages ont laissé leurs véhicules dans la Zone, il est fort probable que ces derniers aient disparus.

Il reste donc plusieurs options:

-Hidashi meurt dans leurs bras, à l'aube, après leur avoir confié le portable et un numéro d'accès à un compte Hosaka contenant leur salaire qui ne sera débloqué que lorsque les documents du portable seront transmis aux autorités d'Hosaka.

-Les personnages parviennent à contacter le centre de soins Hosaka qui dépêchera une AéroAmbulance jusqu'au Bronx, mais qui ne rapatriera qu'Hidachi et les personnages appartenant à Hosaka. Les autres devront rentrer à pied en traversant la zone. Le lendemain, leur compte en banque se verra doter d'une somme rondelette.

-Les personnages ont une idée géniale pour rentrer et sauver Hidachi sans encombre, Hidachi les remerciera et deviendra plus ou moins leur allié. Le lendemain, leur paie sera au rendez-vous.

CONCLUSION

Les PJs ont de nouveaux ennemis: les Yakuza, peut être un nouvel allié: Hidashi, et très certainement, trois P.A au moins.



>data recorded

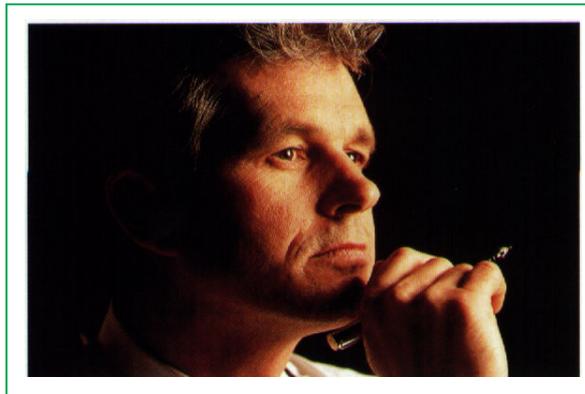
Dossier: CORNELL, Maxwell Jonas.
Né le 11/04/2025 à
SanFrancisco. TechnoBloc parental:
Hosaka.

Maxwell Cornell fait partie du département recherche et développement d'Hosaka New-York. Il a toujours fait partie d'Hosaka. Célibataire, âgé de cinquante-cinq ans, il a toujours présenté une grande motivation et un sérieux à toute épreuve dans son travail. Ses travaux ont toujours eu pour thème la maîtrise des faisceaux lasers et holographiques. Il a ainsi participé conjointement à l'élaboration et au développement des Holoprojecteurs et des armements à technologie laser Hosaka. Son dernier projet avait pour but l'élaboration d'un procédé permettant la conversion d'un faisceau holographique en faisceau laser, non pas sous la forme d'un projecteur anti-holo, mais directement depuis le support holographique.

Nous savons que le TechnoBloc MaasNeotek a, à plusieurs reprises, fait des propositions à Maxwell. Cependant, nous avons toujours procédé à des améliorations de salaire garantissant la fidélité du chercheur.

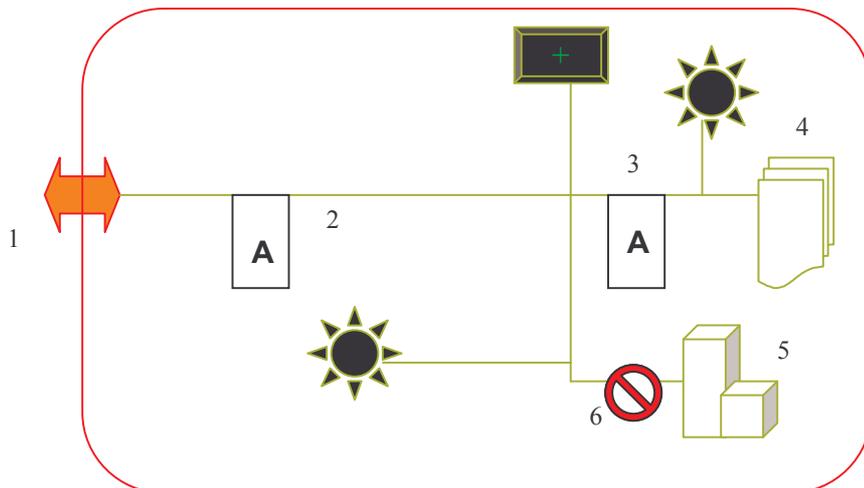
Maxwell a disparu le 13/01/2080 après avoir quitté l'Elysium 666, club privé (14ème rue, Manhattan) à 2 heures du matin.

Son domicile est situé dans le Technobloc Hosaka NewJersey, 12ème district, 256 pimlico road.



Maxwell Jonas Cornell. Ph: Mds.

CARTE-SYSTEME DE LA TOUR HOSAKA « CHERRY BLOSSOM ».



1 : GLACE ROUGE

Att : lance un programme : *Traceur* : Att(f), prot.1

Déf : 6

2 : ALARME

Défense :0

Att : lance un traceur (d), 1.

3 : ALARME

Défense :0

Att : lance un traceur (d), 1 et un Décon : (g), 0

4 :UNITES DE STOCKAGE

C'est dans ces unités que les personnages pourront trouver le n° de la chambre de Nagaki, ce en deux minutes.

Il est aussi possible de modifier les données afin de faire croire que les personnages habitent la tour, ce au coût d'un NAS par personne.

5 : ZONE CONSTRUCT

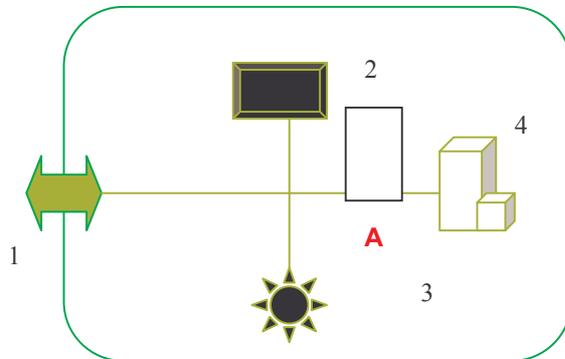
De là, un jackeur peut diriger les ascenseurs, les lumières, les caméras de surveillance et tous les autres petits services de la tour.

6 : CLAYMORE

Att :(e), défense :1

Dégâts au jackeur : (b)EP et (f)PS

CARTE-SYSTEME DE LA MAISON DE MAX CORNELL



1: GLACE STANDARD

Att: non

Défense: 4

2: CONSOLES

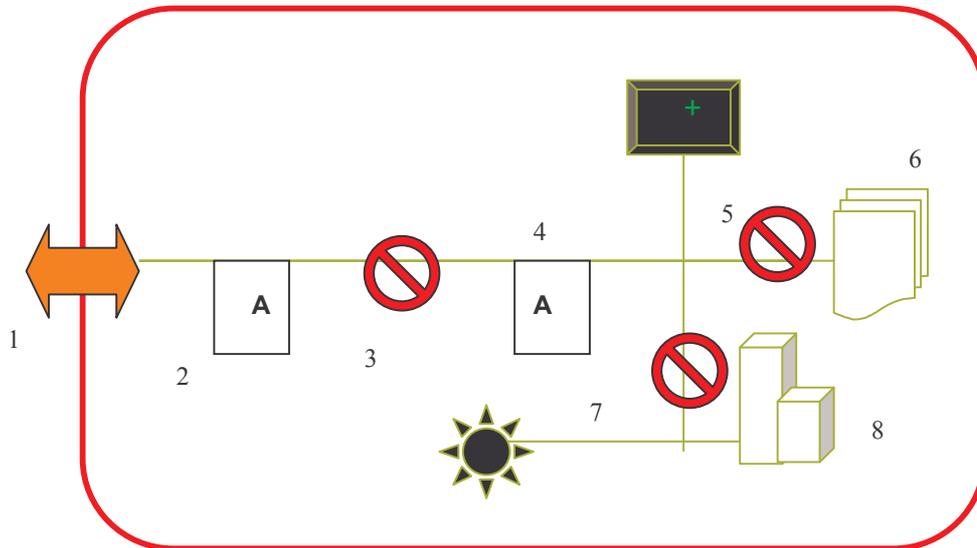
3: ALARME

prévient la milice Hosaka et lance un *Traceur* Att: (e), Déf:1

4: ZONE CONSTRUCT

Représente la villa. D'ici, il est possible de contrôler le système de sécurité "réel" de la villa (caméra, alarme, etc...).

CARTE-SYSTEME DU REPAIRE YAKUZA



1: GLACE ROUGE:

Att: lance un *Traceur*: (h), 2

Prot: 6

2: ALARME:

Att: prévient Nagaki et lance un *Traceur* (h), 2

Prot: 2

3: CLAYMORE:

Att: (h)

Déf: 2

4: ALARME:

Att: lance un *Traceur* (i), 2 et un *Kram* (g), 1

5: KILLER:

Att: (d)

Déf: 1

Dégats: (f) PS

6: UNITES DE STOCKAGE:

Renferment les documents contenus dans le portable de Nagaki.

7: KILLER:

Att: (c)

Déf:1

Dégats: (b)PV de dégats.

8: ZONE CONSTRUCT:

Permet de contrôler les défenses électroniques et les armements automatisés du bâtiment