

TIL 2003, 14^e édition :

IncorrupTIL

UN TIL SANS CONCESSION

Scénario Shadowrun

Réservoir Siaux

Sommaire

Sommaire	2
Introduction	3
Présentation	3
Mise en place	3
Début de l'intrigue	3
Les unités spéciales sioux	3
<i>Les failles chez les joueurs</i>	4
Les failles que Karen Falter a exploitées chez l'équipe sont les suivantes :	4
Synopsis	4
Première partie : Evasion	4
Deuxième partie : La recherche du passé	4
Troisième partie : Partie de chasse	4
Quatrième partie : Récupération de l'équipe B	4
Première Partie : Evasion	6
Deuxième Partie : La recherche du passé	8
Troisième partie : Partie de chasse	11
Quatrième partie : Récupération de l'équipe B	12
Annexes	13
Première partie	13
Plan du laboratoire Renraku	13
Caractéristiques des PNJs (première partie)	14
Deuxième partie	15
Mission 1	15
Mission 2	15
Mission 3	15
Troisième partie	16
Garde-frontière	16
Plan du quartier de la maison de Cécilia	16
Plan de la maison de Cécilia	17
Quatrième partie	18
Garde du complexes d'Ares	18
Chef d'équipe : Red Sword (elfe)	18
Servant Armes lourdes : Yellow Cat (orc)	18
Spécialistes du combat contact : Brown Koala (humain)	18
Magicien : Purple Ant (humain)	18
Garde d'Ares (par patrouille de quatre garde)	19
Plan de la base d'Ares	20
Plan du Hangar, rez-de-chaussée	21
Plan du deuxième étage du hangar	22
Chronologie	23
Résumé des personnages	24
Matériel Cyber pouvant s'activer	25
Descriptif des effets de l'ordinateur tactique de Black Arrow	25
Descriptif des effets de la compétence tactique de commando	26
MAGIE	27
RESERVE	27
4D6	27
TOTAL	27
RESERVE DE DES	27
ARMURE – EQUIPEMENT	27
EFFETS SPECIAUX	27
ARMEMENT	27

Introduction

Dans ce scénario les joueurs vont incarner une équipe de commandos de la Nation Sioux. Cette équipe a été trahie. La trahison a profité à une Mégacorporation qui a tenté de procéder à une nouvelle méthode de lavages de cerveau pour les « retourner » et utiliser leurs compétences à son service. Cette tentative a échoué pour les personnages joueurs non sans les rendre amnésiques.

L'action se déroule pendant l'été 2063 et successivement dans plusieurs villes des Cas et des Ucas.

Les cinq personnages sont fournis, une version pour joueur et une deuxième, complète, pour le meneur. Il faut préciser que ces personnages sont puissants lorsqu'ils agissent ensemble et lorsque le chef (Black Arrow) est joué par un joueur utilisant les capacités du personnage intelligemment.

Présentation

Mise en place

Pendant les années 2050 la Mégacorporation Renraku a chargé un chercheur, Keicei Sizamura, de mettre au point une méthode pour pouvoir s'assurer de la loyauté des personnes qu'elle emploie dans des domaines stratégiques. Vers 2061, Sizamura rend ses résultats en spécifiant que sa méthode est au point mais que malheureusement certaines personnes réagissent mal au traitement et montrent des troubles psychologiques assez importants après le traitement. De plus, cette méthode nécessite que le sujet présente quelque faille au niveau psychologique pour être pleinement efficace. Le chercheur précise aussi qu'aucun test n'a pu être effectué sur des individus déjà pleinement dévoués à un autre « employeur ». Cependant la courte durée nécessaire pour effectuer ce traitement, quatre jours, en fait un outil très utile.

Début de l'intrigue

Karen Falter est la psychologue magicienne chargée de vérifier la loyauté des agents des services spéciaux sioux. En Octobre 2061 elle se rend à une conférence organisée à Tokyo. Bien entendu, elle est surveillée par des agents afin de la protéger. C'est à ce moment là qu'une série de séisme se produit et sont suivis par l'explosion du volcan de la péninsule de Shimbara. Les vols au départ de tous les aéroports de Tokyo sont annulés. Renraku profite du désordre ambiant pour kidnapper Karen Falter. Ils étaient au courant de son travail exact grâce à leur service de renseignement. Elle est soumise au traitement de Sizamura et 'retournée' avec succès. Jalouse de la vie aventureuse que mènent ses patients, elle présente une faille dont Sizamura se sert en lui offrant le type de vie qu'elle désire : une vie avec du piment, de l'aventure, la vie d'une traîtresse.

A partir de cette date elle commence un travail de sape sur ses patients en amplifiant certains des défauts de leurs personnalités pour que la méthode de Sizamura soit pleinement efficace.

C'est ainsi que l'équipe B des services spéciaux sioux est « retournée » par Renraku en octobre 2062. Après leur disparition l'équipe A, la première formée, est envoyée à leur recherche.

Ils finissent par trouver une piste mais sont capturés en décembre 2062. Cependant la faille créée par Karen Falter n'est pas assez importante pour que la méthode de Sizamura fonctionne. Il n'obtient aucun résultat hormis sur l'un des membres de l'équipe. Il conserve les autres en sommeil artificiel afin de tester de nouvelles méthodes de conversion. Il n'arrivera qu'à les rendre amnésiques.

Les unités spéciales sioux

En 2048 Walter Redneck, sorti major de promotion de West Point, est recruté par le service secret sioux pour former une équipe d'intervention spéciale et musclée pour des missions de récupération,

d'infiltration, et autres. Il « disparaît » dans un tragique accident de voiture, ce qui évite que l'Ucas ne pose trop de questions.

Redneck recrute alors différentes personnes afin de mettre au point une structure fonctionnant grâce aux dernières innovations technologiques. L'équipe A est définitivement formée en 2053, l'équipe B en 2058. William Redneck prend le commandement de la première équipe.

Les failles chez les joueurs

Les failles que Karen Falter a exploitées chez l'équipe sont les suivantes :

- la tendance à l'autoritarisme chez Black Arrow,
- le manque de confiance en soi qui s'est développé chez Pink Dog suite à sa transformation,
- le sentiment d'invulnérabilité de Blue Shark,
- les deux passions de Green Crow, la nature et les jolis objets,
- le sentiment de supériorité de Grey Falcon.

Synopsis

Première partie : Evasion

Les membres de l'équipe A, les personnages joueurs, ont été capturés et sont retenus dans une base située sur les contreforts du flanc Est des Appalaches. Cette base est un centre de recherche de l'armée sous contrat avec Renraku. En fait la recherche est effectuée entièrement par la Mégacorpo qui développe un nouveau modèle de chasseur. Elle utilise aussi cette base pour garder l'équipe A car elle considère comme trop dangereux de les convoier jusqu'au Japon. Les nouveaux traitements imaginés par Sizamura sont donc testés ici.

Durant la nuit du 10 Juillet 2063, une équipe de commando d'Arès Macrotechnology attaque la base afin de voler le prototype du chasseur. Les produits qui leur sont injectés, normalement, ne sont pas administrés. Les

personnages se réveillent donc pendant que la bataille fait rage à l'extérieur. Après s'être échappés ils devraient se mettre à la recherche de leur passé.

Deuxième partie : La recherche du passé

Ils recherchent qui il sont et finissent par retrouver la mémoire. Les PJ découvrent alors qu'un des membres de leur équipe est manquant. Il s'agit de White Tiger (*voir en annexe*). C'est le seul membre de l'équipe à avoir été converti par Sizamura.

Troisième partie : Partie de chasse

Lorsque les PJ reprennent contact avec leur hiérarchie, leur supérieur veut qu'ils se lancent à la recherche de White Tiger pour arrêter ce massacre car s'il est attrapé on pourrait faire le lien avec la Nation Sioux, ce qui serait désastreux. Malheureusement il ne peut leur apporter aucune aide car il est conscient de la présence d'un traître dans l'organisation.

Après la récupération de White Tiger, les PJ doivent le faire parler pour savoir ce qu'il sait, afin de découvrir qui a trahi.

Quatrième partie : Récupération de l'équipe B

Après la découverte de la trahison de Karen Falter, l'équipe A est chargée de retrouver la trace de l'équipe B. Pendant ce temps les chercheurs sioux tenteront de trouver un moyen de guérir White Tiger (si les joueurs l'on laissé en vie).

Renraku a chargé l'équipe B de récupérer le prototype de chasseur qu'Ares avait volé dans la base où était détenu les PJs (*cf. partie 1*). Les deckers des services secrets sioux ont trouvés une piste indiquant que l'équipe B aurait été envoyée pour récupérer le prototype de chasseur volé dans la base où les PJs étaient emprisonnées (*cf. Partie 1*). Après avoir suivi les pistes qui s'offrent à eux les PJs découvrent le lieu où l'équipe B doit

intervenir. Les PJs devront donc récupérer l'équipe B à ce moment là. Une fois que les PJs auront récupéré l'équipe B, les

recherches entamées sur White Tiger pourront être conclu. White Tiger pourra être guéri ainsi que l'équipe B.

Première Partie : Evasion

Cette partie du scénario est l'occasion de faire découvrir les capacités des PJs et une partie de leur équipement cyber. La base dans laquelle ils sont emprisonnés se situe sur le flanc Est des Appalaches (montagnes de l'ouest des USA, UCAS à Shadowrun).

Les PJs se réveillent nus sur des tables inclinées. Ils sont attachés par des bracelets autour de leur poignet et de leurs chevilles, ils ont aussi un compte goutte vide dans le bras droit. Les infirmiers chargés de remplir le compte goutte se sont enfuis au début des combats.

Ils sont donc amnésiques, ils sont à peine conscients de leurs compétences et sentent vaguement que les autres personnes attachées sont des amis, des collègues. Ils entendent au loin des bruits de mitrailleuse, des explosions. Dans toute la pièce une sirène d'alarme résonne.

Le plan de la pièce se trouve en annexes. Les casiers se trouvant derrière les tables des personnages contiennent des vêtements à leur taille. Le laboratoire contient des livres, des magazines, des produits, le tout étant écrit ou étiqueté en japonais. Les vestiaires ne contiennent rien d'intéressant : des blouses, des vêtements de rechanges et d'autres broutilles.

Les corps se trouvant dans le couloir près du poste de garde sont ceux des assaillants et des gardes. Les assaillants sont en armure de combat lourde mais n'ont pas de masque à gaz, ils sont armés avec des fusils d'assaut (des Ares Alpha Combat Gun interfacés). Les gardes portent des gilets pare balle (5/3) et ont des Ares Predator 3 (interfacés). Ils ont été mitraillés, à mort. Si les PJs les récupèrent, l'interface d'arme de ceux qui en possèdent une s'activera. Une croix apparaîtra donc dans leur champ de vision. C'est le premier de leurs équipements cyber qui s'activera.

S'ils fouillent le poste de garde ils trouveront une feuille d'entrée, en anglais, avec le nom de plusieurs personnes dont

celui de Keicei Sizamura. Il est passé il y a près de deux semaines.

Le poste de garde donne sur l'extérieur. Les combats font toujours rage à l'extérieur. Le laboratoire dans lequel sont enfermés les PJs est le bâtiment qui est encastré dans la falaise

Le plan du complexe est fourni en annexes. Les labos ont été détruits par des charges d'explosifs afin d'effacer toutes traces des travaux effectués par Renraku. Si le magicien passe en vision astrale il verra des lignes dans l'espace astral qui le relie à un coffre dans les décombres. Il est suffisamment abîmé pour être ouvert avec un peu d'effort. Il contient les différents focus du magicien :

- Focus d'esprit : une bague en or avec des brillants (en diamant) qui forment un pentacle.

- Focus de soutien du sort Visée : une paire de lunette en platine et acier mêlé avec des incrustations en or sur les branches.

- Focus de soutien du sort Armure : une broche pour retenir ses dreadlocks, elle est en forme de petit bouclier, elle est constituée d'acier et d'argent, le mot armure est inscrit en sioux ancien en incrustation d'orichalque.

Ares a attaqué avec trois groupes de commandos composés chacun de quinze hommes (*cf. annexes*) et d'un magicien qui est mort lors de l'assaut. Ils sont arrivés dans trois camions de transports de troupes (*voir plan*). Ils sont pour l'essentiel en train de pacifier la zone et de prendre possession des hangars pour récupérer le prototype de chasseur. Il reste 8 à 10 membres de chaque commando.

Comme moyen de transport pour fuir il y a des jeeps dans les hangars, pas loin des commandos. Les PJs peuvent aussi prendre un des transports de troupes. Les prototypes de chasseur sont par contre trop complexes à piloter. Tous ces véhicules ont un système GPS est sont donc repérables par satellites. Si les PJs n'y pensent pas ils

seront suivis à la trace par les propriétaires du véhicule qu'ils auront emprunté.

Lorsqu'ils s'échappent de la base, ils peuvent voir et entendre deux avions de chasses (les prototypes) s'envoler. Ces avions paraîtront bizarres à Grey Falcon car leur aspect est complètement différent de celui des avions habituels.

A partir du moment où ils se seront échappés, Renraku les recherche discrètement mais activement. Si les PJs sont suffisamment stupides pour s'être fait repéré, Renraku tentera de les récupérer ou de les éliminer. S'ils ont été repérés par les commandos, Ares les recherchera aussi afin de savoir ce qu'ils faisaient là et faire disparaître d'éventuels témoins gênants.

La ville la plus proche du complexe est à une vingtaine de kilomètres. Elle s'appelle Union City. C'est une ville typique du Midwest, de trente mille habitants (des ploucs), paumée au milieu des champs. Elle n'a rien de spécial et fait partie des coins les plus inintéressants de la planète.

Les joueurs tenteront certainement ensuite de se rendre dans une ville un peu

plus grande. La grande ville la plus proche se trouve à 300 Km, c'est Cincinnati. C'est une ville de près de 500 000 habitants avec toute la faune que l'on peut imaginer (dealers en tous genres, gangs, quelques mercenaires débutants, etc.).

Quelque soit la ville dans laquelle ils se rendent, la suite n'est pas modifiée, et peut se dérouler n'importe où. Cependant les personnages ne peuvent pour l'instant passer aucun contrôle de police car ils n'ont absolument aucun papier et sont bardés de matériel cybernétique hautement illégal.

S'ils font des recherches en utilisant la feuille d'entrée, ils trouveront comme renseignement que les diverses personnes marquées sur la feuille sont des psychologues, des hypnotiseurs. Ils trouvent également sur le réseau (c'est une donnée publique) la thèse de Sizamura : « Etude du marketing par la manipulation par hypnose, influence chimique et manipulation psychologique ».

Deuxième Partie : La recherche du passé

A partir de cette ville les joueurs pourront suivre plusieurs pistes :

- tenter de faire **analyser leur matériel cybernétique** pour identifier sa provenance. Tout le matériel qui n'est pas sur mesure est du matériel standard de l'armée Sioux. Cette analyse coûte 5 000 n¥ par personne, seule les équipements cyber de niveau standard ou alpha sont identifiables. Seul le matériel de Grey Falcon présente des différences (voir la partie sur le passé de Grey Falcon).
- rencontrer un médecin pour obtenir un médicament pour **faire ressurgir leur mémoire**. C'est possible mais la mémoire ne revient que par flash-back. Le médicament coûte 10 000 n¥ par personne. Lorsque les PJs enquêtent sur leur passé et découvrent quelque chose, cela déclenche un flash back. Puis, petit à petit, en cherchant leurs passé, la mémoire leurs revient entièrement.

Ils peuvent aussi enquêter sur ce qui restent de leurs passé. Ce qu'ils peuvent trouver et les pistes qu'ils peuvent suivre sont indiquées sur le résumé des personnages donnés en annexe. Les pistes à suivre sont indiquées plus loin. Au fur et à mesure qu'ils retrouvent la mémoire, ils peuvent se rappeler tout seul de leur passé. Lorsqu'ils auront tous enquêté sur leur passé, ils finiront de récupérer leur mémoire en se rappelant tout seul, sous l'effet de médicament, de leur passé.

Le Doc des rues qu'ils rencontreront et qui les examinera sera prêt à servir d'intermédiaire pour leur trouver des missions pour qu'ils puissent le payer, les missions qu'il leur trouvera sont :

- Un gang rackette plusieurs commerces dans une des banlieues de la ville, les commerçants ont réuni 5000 n¥ pour payer les personnes qui

arrêteront ces rackets, par n'importe quel méthode.

- Un patron d'une boîte de nuit souhaite se défaire d'un flic qui est un peu trop curieux il paye 15000 n¥.
- Un magnat de la région souhaite récupérer un tableau que son père avait donné au musée ; il offre 40000 n¥.

Toutes ces missions sont détaillées en annexes. Les joueurs peuvent bien entendu se procurer de l'argent d'une autre manière... De toute façon, si les personnages ne sont pas discrets, Renraku envoie des escouades de récupération (prendre le descriptif des soldats d'Ares).

Une fois que le médecin auquel ils ont affaire examine leur équipement cybernétique, son comportement change complètement ; il se rend compte que les 'patients' qu'il a devant lui ne sont pas ceux auxquels il est habitué.

La mémoire que retrouvent les personnages est partielle : ils ne peuvent se rappeler que ce qui c'est passé avant le départ pour la mission de récupération de l'équipe B. De même certaine partie de leur mémoire est définitivement effacé. Une fois que les joueurs auront recouvré la mémoire, ils prendront certainement contact avec leur direction.

Passé de Black Arrow

La seule piste que peut suivre Black Arrow, c'est **la chevalière** qu'il porte à la main droite. Il est inscrit WP 48 à l'intérieur. En se renseignant sur l'origine de la bague ils peuvent apprendre qu'elle est donnée à tous les étudiants qui terminent leurs études à West Point (l'équivalent de St-Cyr au USA), l'année où ils terminent est indiquée à coté.

Ils peuvent donc découvrir qu'en 2048, un étudiant s'appelant William Redneck termine major de la promotion. Il

disparaît malheureusement dans un accident de voiture juste avant son affectation définitive. Ils peuvent trouver une photo de classe où on reconnaît distinctement Black Arrow, il s'agit évidemment de William Redneck.

Black Arrow se rappelle alors son 'accident' de voiture. Il se revoit mettant le feu à sa voiture. Ensuite il se voit en train de discuter avec un militaire qui à une tête d'Indien des conditions dans lesquels il pourra intégrer les Services Secrets Sioux pour y former son unité spéciale.

Passé de Blue Shark

Blue Shark a un **tatouage de dragon** qui court le long de son bras gauche et sur son torse. Ce tatouage à été accordé à Blue Shark par un Oyabun des Yakuzas de Seattle pour lui avoir sauvés la vie.

Ce tatouage est très caractéristique des Yakuzas (ce qui est assez évident pour tout le monde). En enquêtant sur la signification de ce tatouage, ils peuvent apprendre qu'il est seulement accordé pour avoir accompli un acte considéré comme brave par le clan Yakuzas.

Cette information déclenche un flash-back chez Blue Shark dans lequel il se voit sauver l'Oyabun. Il voit ensuite ce qu'il est advenu de son clan quelques années plus tard. Le clan a été décimé par une alliance entre les Triades et la Mafia. Il en a été un des rares survivants.

Passé de Green Crow

En enquêtant sur l'origine des différents **focus de Green Crow**, ils peuvent retrouver qui a créés ces focus. Ils ont été créés 25 ans plus tôt par un Shaman Raton laveur. Il est mort il y a près de quinze ans lors d'une manifestation contre l'installation d'une décharge dans une zone protégée de la forêt sioux.

En retrouvant une photo de ce vieux Shaman, Green Crow se rappelle cette manifestation. Elle était au premier

rang quand les gardes payés par les Mégacorporation ont tirés sur les manifestants. Un vieux monsieur qui manifestait à côté d'elle a été touché par une balle. Green Crow l'entraîne vers une rue parallèle pour le soigner. Malgré tous ses efforts il est trop blessé pour qu'il puisse être sauvé. Il reconnaît en elle une suivante de Raton Laveur. Raton Laveur leur apparaît alors et demande au vieux Shaman de confier ses focus à Green Crow car elle saura continuer à protéger la nature comme lui le faisait avant. Suivant la volonté de Raton Laveur il lui confie alors ses focus juste avant de mourir.

Passe de Grey Falcon

En examinant le matériel cyber, le médecin identifie **l'interface de contrôle de véhicule** de Grey Falcon comme un modèle vieux de près de vingt ans. A cette époque le matériel de cette qualité était rare (grade Alpha).

L'interface de Grey Falcon est une des premières à avoir été créée en grade Alpha. En se renseignant sur les premières personnes à s'être fait implanter un matériel de ce niveau, ils apprennent que seul les pilotes d'essai de véhicule militaires en étaient équipés. Cette information provoque un flash-back chez Grey Falcon.

Il se rappelle un test passé pour un avion cargo militaire. Il en avait conçu les plans de A jusqu'à Z. Pour lui les plans étaient parfaits. Il se voit donc démarrer en mode manuel, pour le frisson que cela procure de ne pas contrôler intégralement tous les paramètres. Arrivés en haute altitude pour les tests d'usages, il tente de s'interfacer. Il se rend compte que le modèle d'interface du véhicule est le dernier modèle, pas celui qu'il avait prévu pour le test, mais l'interface du modèle de série. Malheureusement son modèle d'interface n'est pas compatible avec le celui de l'avion. Les commandes manuelles sont prévues pour atterrir ou décoller, pas pour effectuer les manœuvres

complexes prévus pour le test. Cependant Grey Falcon refuse d'arrêter les tests car cela voudrait dire qu'il se serait trompé. Il effectue donc les manœuvres prévus en commandes manuelles. Grâce à ses grandes compétences en pilotage il parvient à accomplir les manœuvres prévues.

Un observateur militaire est présent, c'est Black Arrow. Après avoir observé les capacités de pilotes de Grey Falcon, il lui propose de rejoindre une équipe spéciale des Services Secrets. Après avoir réfléchi Grey Falcon accepte.

Passé de Pink Dog

Le **tatouage de Pink Dog** sur l'avant bras droit (représentant un chien rose) est distendu et étiré. Cela est dû au fait que le tatouage a été fait avant la transformation de Pink Dog en Troll. Donc lors de sa transformation, le tatouage a été étiré et distendu.

En se renseignant sur les causes qui pourraient avoir causé cela, ils apprennent que, habituellement, cela arrive lorsque le tatouage est fait sur un enfant. Lorsque l'enfant grandit, le tatouage s'étire.

En se renseignant sur les autres possibilités ils apprennent que d'autres cas du même type ont été observés lors de la première gobelinisation. Les Troll et les

Orcs, qui venaient de se transformer, ont vu leurs tatouages s'étirer et se distendre.

En entendant parler de la gobelinisation, Pink Dog se rappelle sa propre transformation. Il se revoit à l'entraînement dans un camp militaire, c'est Black Arrow qui s'en occupe. Soudainement Pink Dog tombe, il est pris de convulsion. Après il se réveille dans un hôpital entouré de Black Arrow et de White Tiger (il se rappelle juste son nom), ses deux meilleurs amis. Un médecin lui dit que la cause de son malaise est inconnue. Il se voit de retour à la base, il se met à manger beaucoup pendant trois jours, car 'la nourriture de l'hôpital était mauvaises et il avait très peu mangé'. Le quatrième jour, il a de nouveau une crise de convulsion. La douleur qu'il ressent, pour la première fois depuis qu'on l'avait équipé des supprimeurs, est tellement intense qu'il s'évanouit. Il se réveille de nouveau dans l'hôpital. Les couleurs lui paraissent bizarres, ses amis ont des teintes d'une couleur un peu particulière. Il lui semble que son corps est gigantesque. Pink Dog se dit que les drogues de soin qu'ils lui ont donné sont bizarres. Le médecin lui dit qu'il a été atteint par la GRIME (Gobelinisation Récessive Irrégulière à Manifestation Eruptive). La GRIME l'a transformé en Troll. Cette révélation replonge Pink Dog dans le sommeil.

Troisième partie : Partie de chasse

S'ils ont communiqué avec leur supérieur sans utiliser une ligne sécurisée, les personnages sont immédiatement repérés et interceptés après quelques minutes par une équipe de Renraku (*prendre le descriptif de soldats d'Ares*).

Dans le cas contraire, ou après s'être débarrassés de l'équipe d'intervention, ils obtiendront les renseignements suivants :

- La nature de leur mission avant leur capture (la recherche de l'équipe B)
- Le fait que leur ancien équipier a visiblement pété les plombs depuis quelques temps ; il aurait été repéré en train de tuer des professeurs dans une faculté de l'état de New York.
- Leur nouvelle mission prioritaire est de récupérer White Tiger afin de l'interroger. Pour leur supérieur, soit il sait quelque chose soit il est responsable de leur capture.
- S'ils veulent de l'argent, le protocole de : « *les couleurs ont bien des secrets* » a été utilisée, il coupe ensuite la communication en leur disant que la sécurité a été rompu.

Le protocole sur les secrets des couleurs est censée indiquer que Black Arrow que le code d'un compte en banque très bien garni (de l'ordre du million de n¥) est tatoué avec une encre spéciale sur les tatouages de chaque joueurs. Avec une lampe ultra-violet un code apparaît sur le tatouage. En combinant les morceaux de codes ils peuvent reconstituer le code du compte. Malheureusement Black Arrow ne se rappelle pas cette procédure. Si les joueurs tentent de contacter à nouveau leur supérieur, le numéro n'est plus attribué.

Normalement, à ce stade les joueurs ont tous recouvré la mémoire. Pink Dog se rappelle donc tous les « ennemis » potentiels que pourrait vouloir tuer White Tiger. En lisant les journaux et en écoutant les informations, Pink Dog pourra

déterminer quel est la prochaine cible : Cécilia, un flirt qui date de leur deuxième année de fac, elle avait préféré sortir avec Pink Dog (qui était encore humain) plutôt qu'avec White Tiger. Elle habite maintenant Cap Canaveral et est mariée. Les joueurs devraient donc s'y rendre. Pour passer la frontière ils devront passer inaperçus, ou éliminer les gardes frontières (au nombre de trois) ou les soudoyer (environ 300 n¥ par gardes, *les caractéristique des gardes sont en annexe*).

Le plan de la maison de Cécilia et du quartier sont fournis en annexes. White Tiger attaquera deux jours après leur arrivée. Il utilise de préférence ses capacités de corps à corps ou son Ares Predator (dégât 9M interfacé).

Une fois hors d'état de nuire, les personnages peuvent l'interroger. Après l'avoir interrogé longtemps, ils finissent par comprendre au milieu de ses divagations que le Professeur Sizamura s'est vanté devant lui d'avoir 'retourné' leur Psychologue pour pouvoir mieux les contrôler.

Ils pourront alors apprendre que les séances passées avec la Psychologue du détachement sont en partie la cause de son état actuel. Ils peuvent aussi y découvrir la trace des manipulations effectuées par Renraku.

Après cette découverte, les joueurs peuvent regagner la Nation sioux pour faire leur rapport et ramener White Tiger à leur supérieure. Le retour chez les Sioux ne pose aucun problème. Pour passer la frontière Cas-Ucas ils savent désormais où passer s'ils ont soudoyé les douaniers. Sinon ils devront passer en force une deuxième fois, cependant les patrouilles ont été renforcées donc au lieu de trois gardes frontières ils en rencontrent six qui ne se laisseront pas soudoyer. Le passage de la frontière Ucas-Nation Sioux se fait sans problème car les joueurs connaissent parfaitement le terrain.

Quatrième partie : Récupération de l'équipe B

Une fois leur rapport fait à leur supérieur, le colonel Rainbow, une nouvelle mission est donnée aux PJs. Ils sont chargés de récupérer l'équipe B pendant que les chercheurs sioux tentent de trouver un moyen pour annuler la programmation effectuée par Renraku sur White Tiger. Comme il est conseillé de récupérer l'équipe B en bonne état, leur supérieur leur fournit des masques à gaz ainsi que 10 grenades contenant un gaz somnifères (10G étourdissant par tour pendant 3 tours, -1 au seuil de difficulté tous les 2 mètre en espace fermé, -2 par mètre en espace ouvert). Leur équipement habituelle est aussi fourni : un lance grenade pour Pink Dog, son épée pour Blue Shark,

Les services de renseignements Sioux ont réussi à obtenir des informations sur les prochains agissements de l'équipe B. Ils seront donc informés que l'équipe B est chargée par Renraku de récupérer un prototype d'avion qu'ils se sont fait voler récemment. Normalement les joueurs doivent faire la relation avec les avions de chasse qu'ils ont vus décoller dans la première partie.

Le colonel Rainbow les charges aussi de récupérer un des prototypes d'avion et de détruire le deuxième, si cela est possible.

Pour déterminer par quel groupe les chasseurs ont été volés, il existe plusieurs pistes à explorer :

- tout d'abord s'ils examinent les armes qu'ils ont récupérées dans la première partie, ils pourront remarquer qu'elles n'ont pas de numéro de série. En étudiant les composants internes de l'interface d'arme ils remarqueront que les numéros des puces de l'interface n'ont pas été effacé. En se renseignant par qui on été commandé ces puces, ils finissent par savoir qu'elles ont été commandés par Ares.

- Ils peuvent récupérer les relevés radar de la nuit où ils se sont échappés, cependant ces relevés sont les faux. En les examinant Grey Falcon pourra s'en rendre compte. Pour récupérer les vrais relevés ils devront les récupérer dans l'aéroport dont dépend cette zone pour les récupérer. En plus, les relevés radar sont aussi disponible dans un petit aérodrome dont parte les avions qui épandent les produit sur les champs. Les plans et la sécurité de l'aéroport sont donnés en annexe. Ils pourront ainsi déterminer la zone où les chasseurs ont atterri.

Dans la zone où les avions ont atterri, il y a plusieurs base où les avions on pu atterrir. Une base est contrôlée par l'armée, une autre dépend d'un propriétaire inconnu, la troisième est celle d'Ares. En recoupant cette informations avec l'origine des composants internes des armes ils pourront déterminer la base où les chasseurs ont atterri.

L'équipe B remonte une piste parallèle à celle des joueurs. Environ deux jours après que la base ait été repérée par les joueurs, l'équipe B passe à l'attaque.

C'est l'occasion pour les joueurs de récupérer l'équipe B. Les plans et les caractéristiques des différents intervenants sont donnés en annexes. Si les joueurs suivent l'équipe B sur la base, ils les verront se rendre vers le Hangar sans se faire repérer.

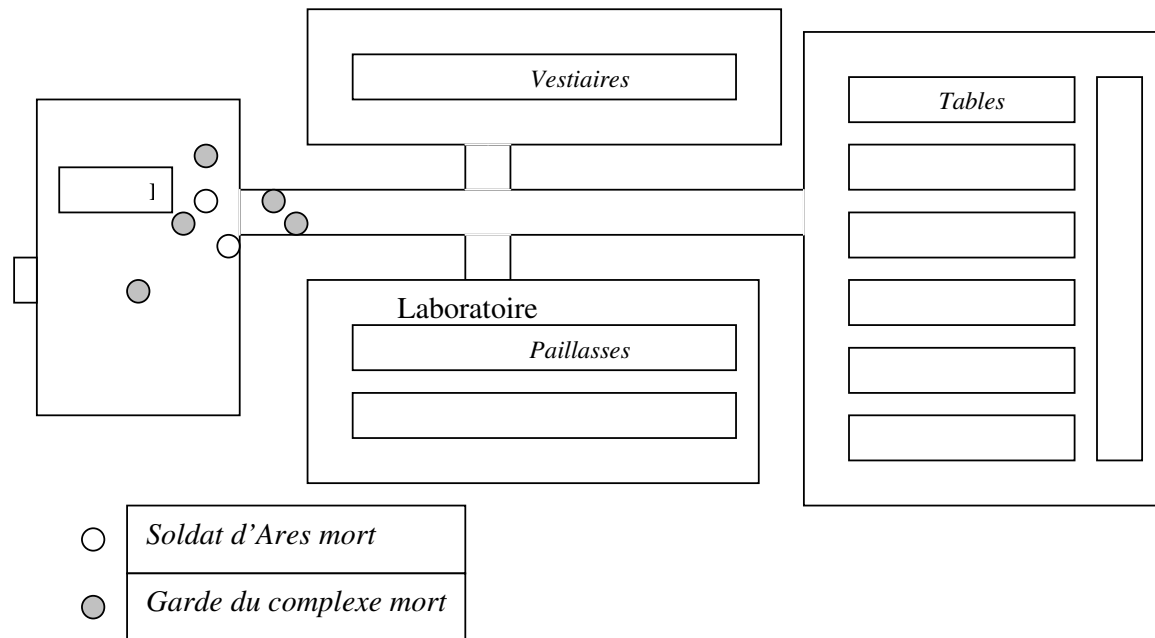
Après la fin de la mission l'équipe A est soigné par les médecins des Services Secrets. Les joueurs sont félicités s'ils ont récupéré tous les membres de l'équipe A. Si en plus ils ont réussi à voler un prototype du chasseur, ils recevront une décoration.

Annexes

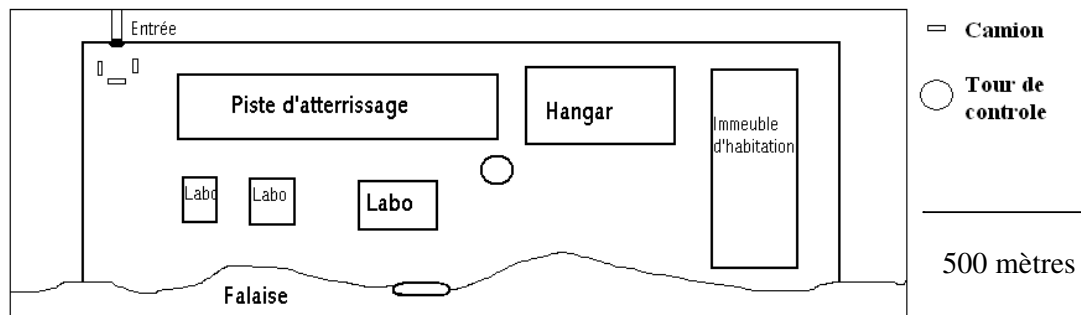
Première partie

Plan du laboratoire Renraku

Lieu de détention des personnages



Le complexe



Caractéristiques des PNJs (première partie)

Garde du complexe

Constitution Force	Pistolet	Combat à mains nues	Réserve de combat	Armure
4/4	4	3	3	5/3

Initiative : 5+2D6

Équipement : veste pare balle 5/3 ; Ares predator 3 : mode de tir : SA, dégât 9M, 15 balles, interface niveau 2 de série (-2 au seuil tout le temps, -1 pour les tir en cloche, -1 supplémentaire à portée longue, -2 à portée longue)

Soldat d'Ares

Constitution Force	Fusil	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
5/4	4	4	4	8/7

Initiative : 7+2D6

Équipement : armure de sécurité lourde + heaume 8/7 ; Ares alpha combat gun : modes de tir : SA/BF/FA, dégât 8M, lance grenade, interface niveau 2 (-2 au seuil tout le temps, -1 pour les tir en cloches, -1 supplémentaire à portée longue, -2 à portée longue) ; 2 grenades fumigènes, 2 défensives (10G, -1/0.5 mètre), 2 offensives (10G, -1/1 mètre).

Deuxième partie**Missions***Mission 1***Gangers (15)**

Constitution Force	Mitraillette	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
4/5	4	4	3	4/2

Initiative : 3+1D6

Ils sont armés d'Uzi, 8M, Tir rapide seulement (déjà compté)

Chef du gang

Constitution Force	Fusil	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
5/5	5	4	5	6/3

Initiative : 5+1D6

Il est armé d'un fusil à pompe 10G

*Mission 2***Flic**

Constitution Force	Pistolet	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
4/4	5	4	5	6/4

Initiative 5+1D6

Flingue lourd : 9M

Il est accompagné de deux collègues qui ont les mêmes caractéristiques. S'ils sont attaqués, d'autres flics interviennent dans les minutes suivantes : 6 voitures de patrouille avec deux flics dans chacune sont lancées aux trousses des personnages.

Mission 3

Le musée est équipé de plusieurs alarmes (infrarouge, détecteurs de masse, etc.) sans compter les 3 gardiens armés de fusil à pompe.

Gardiens

Constitution Force	Fusil	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
4/4	4	2	2	4/2

Initiative : 3+1D6

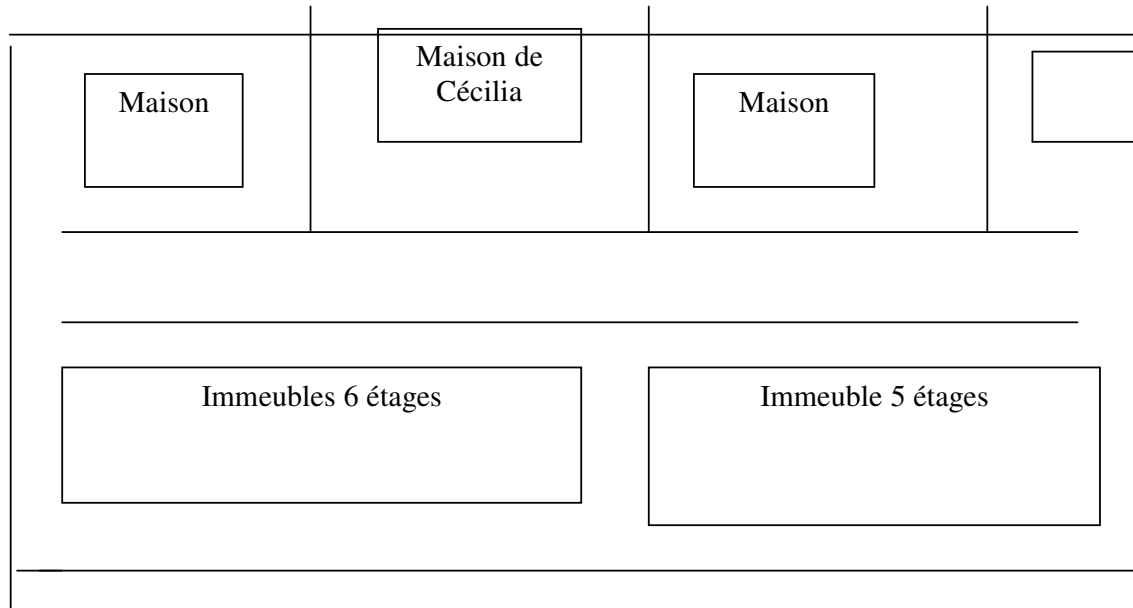
De nuit la police intervient en 5 minutes. De jour les alarmes sont éteintes, et la police met 10 minutes à intervenir après avoir été alertée.

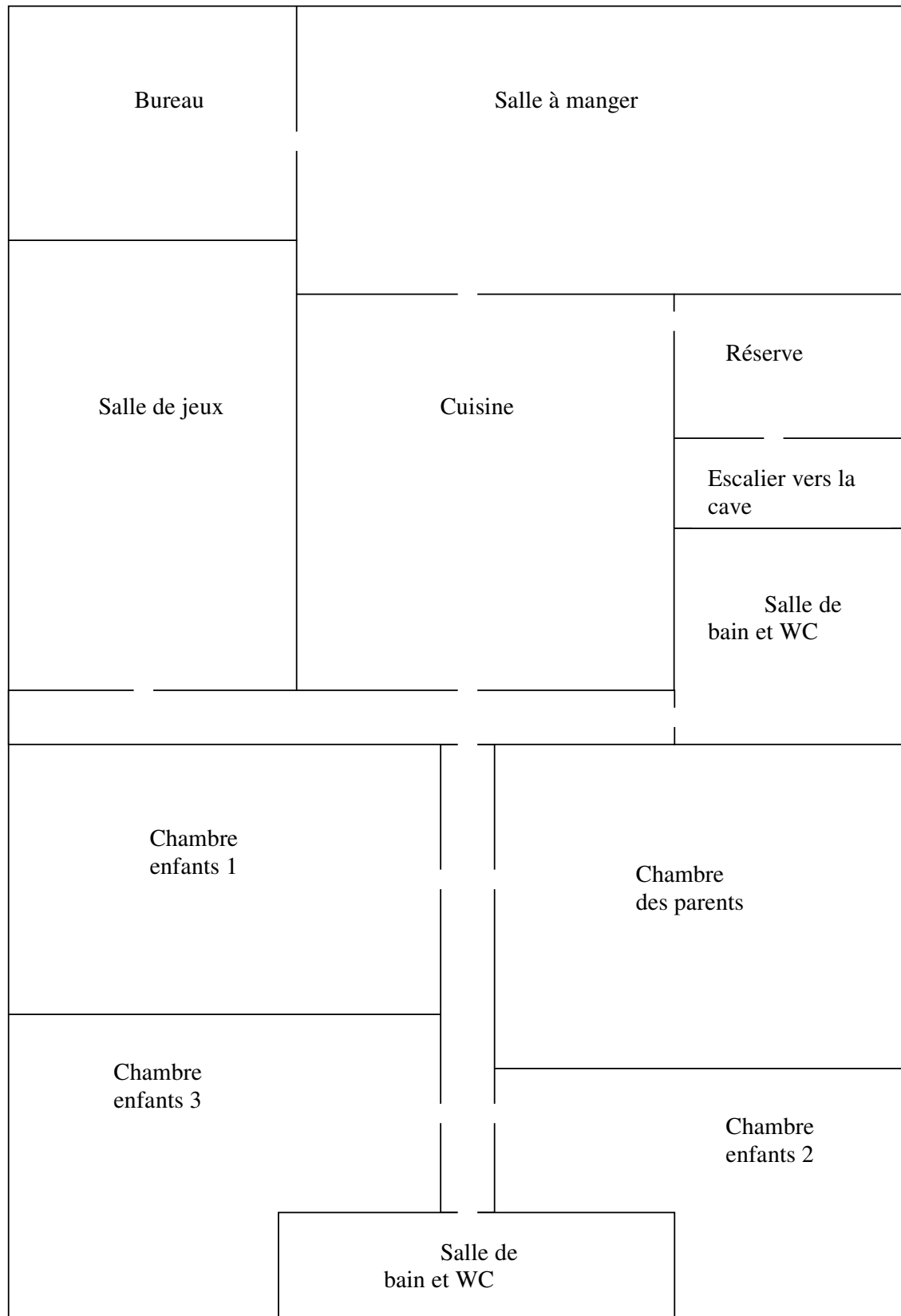
Troisième partie*Garde-frontière*

Constitution Force	Fusil à pompe	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
5/5	5	4	6	6/3

Initiative 5+1D6

Equipés d'un fusil à pompe 10G, ils sont dans une jeep blindés protection 10/10

Plan du quartier de la maison de Cécilia

Plan de la maison de Cécilia

Quatrième partie

Garde du complexes d'Ares

Constitution Force	Fusil	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
5/5	6	5	4	8/7

Initiative : 7+3D6

Équipement : armure de sécurité lourde + heaume 8/7 ; Ares alpha combat gun : modes de tir : SA/BF/FA, dégât 8M, lance grenade, interface niveau 2 (-2 au seuil tout le temps, -1 pour les tir en cloches, -1 supplémentaire à portée longue, -2 à portée longue) ; 2 grenades fumigènes, 2 défensives (10G, -1/0.5 mètre), 2 offensives (10G, -1/1 mètre).

Equipe B

Chef d'équipe : Red Sword (elfe)

Constitution Force	Pistolet	Art martial Wildcats	Réserve de combat	Armure
6/5	6	5	7	6/5

Initiative : 7+3D6

Équipement : vêtements blindés; Pistolet lourd : modes de tir : SA, dégât 9M, interface niveau 2 (-2 au seuil tout le temps, y compris pour les tir en cloches, -1 supplémentaire à portée longue, -2 à portée longue).

Servant Armes lourdes : Yellow Cat (orc)

Constitution Force	Fusil	Art martial Wildcats	Réserve de combat	Armure
9/8	6	5	4	6/5

Initiative : 4+3D6

Équipement : vêtements blindés ; Ares alpha combat gun : modes de tir : SA/BF/FA, dégât 8M, lance grenade, interface niveau 2 (-2 au seuil tout le temps, -1 pour les tir en cloches, -1 supplémentaire à portée longue, -2 à portée longue) ; 8 grenades fumigènes, 6 défensives (10G, -1/0.5 mètre), 6 offensives (10G, -1/1 mètre).

Spécialistes du combat contact : Brown Koala (humain)

Constitution Force	Pistolet	Katana	Réserve de combat	Armure
6/6	4	6	8	6/5

Initiative : 9+3D6

Équipement : vêtements blindés; Pistolet lourd : modes de tir : SA, dégât 9M, interface niveau 2 (-2 au seuil tout le temps, -1 pour les tirs en cloches, -1 supplémentaire à portée longue, -2 à portée longue).

Magicien : Purple Ant (humain)

Constitution Force	Pistolet	Art martial Wildcats	Réserve de combat	Armure
4/3	4	4	8	6/5

Initiative : 9+3D6

Équipement : vêtements blindés; Pistolet lourd : modes de tir : SA, dégât 9M.

Sorcellerie	Invocation	Réserve magique	Volonté	Charisme
6	6	6	6	5

Il possède les sorts suivants :

- boule de feu niveau 5
- doigt télékinésiques 4
- armure 5
- Soins 6

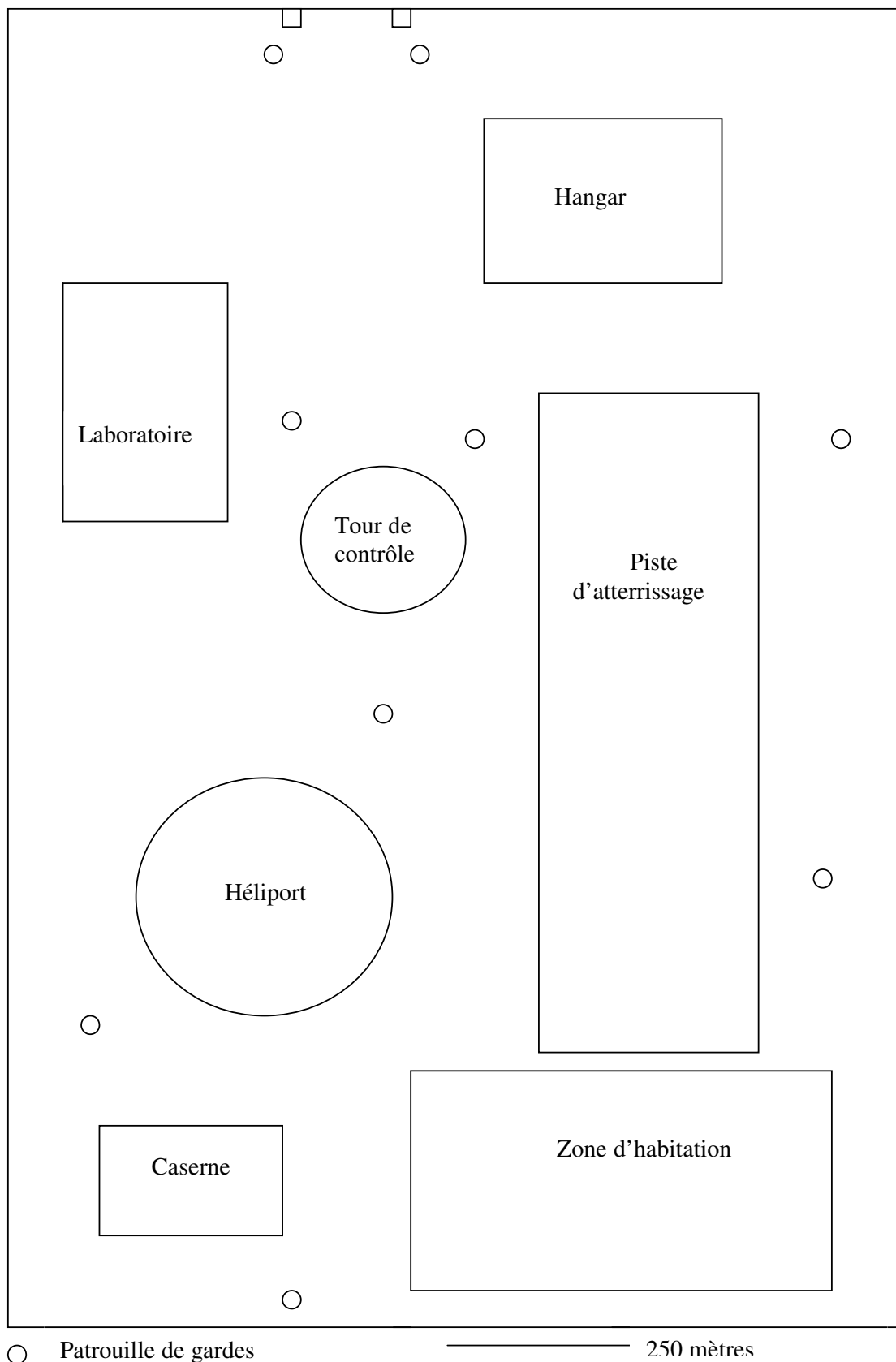
C'est un magicien hermétique, quand les Joueurs arrivent, il contrôle un élémentaire de Feu de niveau 5 et un élémentaire de Terre de niveau 6.

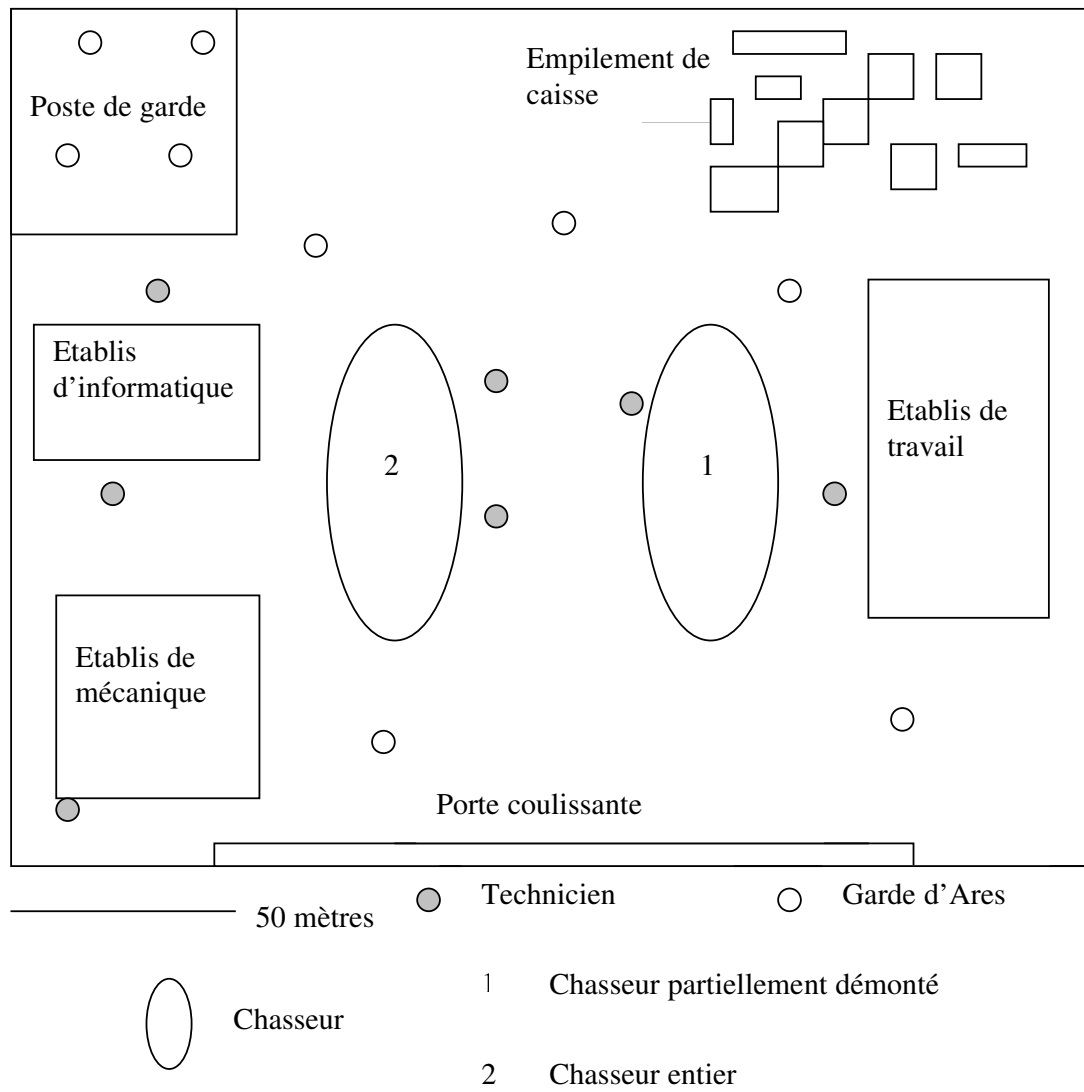
Garde d'Ares (par patrouille de quatre garde)

Constitution Force	Fusil	Combat à main nue	Réserve de combat	Armure
4/4	4	3	4	7/5

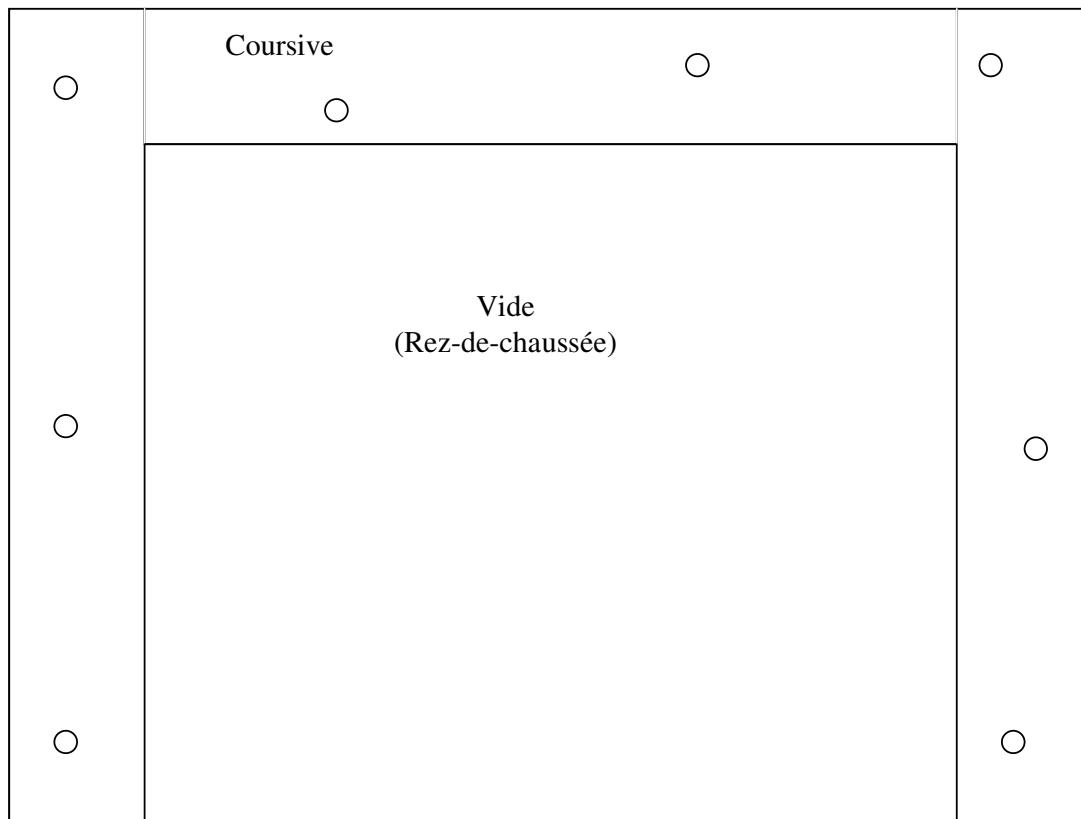
Initiative : 7+2D6

Equipement : armure de sécurité lourde; Ares alpha combat gun : modes de tir : SA/BF/FA, dégât 8M, lance grenade, interface niveau 2 (-2 au seuil tout le temps, -1 pour les tir en cloches) ; 2 grenades fumigènes, 2 défensives (10G, -1/0.5 mètre), 2 offensives (10G, -1/1 mètre).

Plan de la base d'Ares

Plan du Hangar, rez-de-chaussée

Les établis de travail contiennent le moteur du chasseur 1
 Les établis de mécanique contiennent diverses pièces de l'avion 1
 Les établis d'informatique contiennent les circuits informatiques de l'avion 1

Plan du deuxième étage du hangar

————— 50 mètres

○ Garde d'Ares

Chronologie

2048 : Black Arrow est contacté par les services secrets sioux, création des unités spéciales Sioux.

2049 : White Tiger et Pink Dog sont recrutés par Black Arrow.

2050 : Green Crow est affectée avec l'équipe A des unités spéciales Sioux.

2051 : Blue Shark est recruté par Black Arrow.

2053 : Grey Falcon est recruté à son tour.

Année 2050 : Mise au point de la méthode de 'retournement' par Keicei Sizamura pour Renraku.

12 Septembre 2061 : Pink Dog subit la GRIME et se transforme en Troll.

Octobre 2061 : Karen Falter est 'retournée' par Renraku. Dès son retour elle commence son travail sur l'équipe B puis sur l'équipe A.

Début décembre 2061 : L'équipe B est capturée puis 'retournée' avec succès.

Fin décembre 2061 : L'équipe A est chargée de retrouver la B.

Janvier 2062 : L'équipe A est capturée à son tour, seul White Tiger est 'retourné'.

Mars 2062 : White Tiger pète les plombs et commence sa campagne contre Renraku, elle va durer un mois, il va faire exploser quelques succursales de Renraku et tuer quelques cadres.

Avril 2062 : White Tiger commence à tuer ses anciens 'ennemis', une ancienne petite amie, un quater back d'une équipe adverse, un professeur qui lui a mis une mauvaise note, et ainsi de suite.

Lundi 8 avril 2062 : La base où est détenu l'équipe A est attaquée par Ares qui veut récupérer le prototype détenu par Renraku sur cette base. Ceci va permettre aux joueurs de s'échapper.

Mardi 23 avril 2062 : White Tiger va tenter de tuer Cécilia.

Résumé des personnages

Personnages	Caractéristiques	Compétences	
		Normal : amnésique	<i>Italique : non amnésique</i>
Black Arrow	Constitution : 5	Tactique <i>spé commando</i>	5/7
	Rapidité : 8	Furtivité, Athlétisme, négociation, instruction	5
	Force : 5	Pistolet	6
	Charisme : 6	Combat main nue <i>spé Wildcats</i>	5/7
	Intelligence : 6	Etiquette <i>spé Militaire</i>	4/6
	Volonté : 6	Interrogation <i>spé torture</i>	3/5
	Essence : 0.2	Leadership <i>spé Militaire</i>	5/7
Pink Dog	Constitution : 11	Tactique, furtivité, pistolet	4
	Rapidité : 5	Athlétisme	6
	Force : 13	Combat main nue <i>spé Wildcats</i>	6/7
	Charisme : 4	Armes contondantes <i>spé massue</i>	4/6
	Intelligence : 4	Intimidation	7
	Volonté : 5	Armes lourdes <i>spé lances grenades</i>	6/8
	Essence : 0.8	Armes de trait	5
Green Crow	Constitution : 4	Invocation, Sorcellerie	7
	Rapidité : 4	Athlétisme, Combat main nue, furtivité	5
	Force : 4	Orientation	5
	Charisme : 6	Pistolet, moto	4
	Intelligence : 6		
	Volonté : 6		
	Essence : 5,02		
Blue Shark	Constitution : 9	Tactiques	4
	Rapidité : 8	Pistolet, méditation	5
	Force : 9	Plongée, Taï Chi méditatif	6
	Charisme : 3	Furtivité, athlétisme	6(8)
	Intelligence : 4	Combat main nue <i>spé Wildcats</i>	5/7
	Volonté : 5	Armes tranchantes <i>spé épée</i>	6/8
	Essence : 5,02		
Grey Falcon	Constitution : 3	Furtivité, athlétisme, avion, motos, voitures	5
	Rapidité : 5	Explosifs	5
	Force : 4	Combat main nue <i>spé Wildcats</i>	4/6
	Charisme : 5	Mécaniques, informatiques, informatiques C/R	6
	Intelligence : 7	Electroniques C/R, pistolet	6
	Volonté : 5	Electroniques	7
	Essence : 0.2	Tactique, biotech	4

Matériel Cyber pouvant s'activer

Black Arrow	Interface d'arme	Lorsqu'il prend une arme interfacée, une cible apparaît dans son champ de vision
	Grossissement, yeux cyber	D'il essaye de voir au loin sa vision amplificatrice se met en marche
	Vision thermo ou nocturne	Si le personnage tente explicitement de passer dans ce mode de vision
	Ordinateur tactique	Dès que le personnage sera en situation de combat ses systèmes s'activent, la mini carte apparaît via son afficheur rétinien
Pink Dog	Interface d'arme	Lorsqu'il prend une arme interfacée, une cible apparaît dans son champ de vision
Grey Falcon	Interface de contrôle de véhicule	S'il s'interface à un véhicule, il deviendra le véhicule

Pour tous les joueurs, autre que Black Arrow, leur affichage rétinien s'affiche lorsque Black Arrow décide de leur renvoyer la mini carte. Une fois que leur afficheur rétinien a été activé, les joueurs peuvent afficher leur position via le GPS, ainsi qu'une carte de la zone indiquant les routes et les dénivelés (s'ils ne sont pas dans une ville) fourni par le satellite.

La radio intégrée dans chaque joueur s'active dès qu'ils tenteront de murmurer très bas pour communiquer, au lieu de murmurer c'est la radio qui s'activera. Il faut un jet de perception de difficulté 9 pour s'apercevoir que la personne qui a utilisée la radio n'a pas parlé. Une fois que quelqu'un a remarqué la radio, tous peuvent l'utiliser.

Le cyber qui a un effet continu est toujours actif (glande supra thyroïde, compensateur de dommages)

Descriptif des effets de l'ordinateur tactique de Black Arrow

(Règle simplifiée)

Tous les personnages sont reliés à l'ordinateur tactique de Black Arrow par leur Radio, la portée maximum de liaison est d'environ 500 mètres

L'ordinateur tactique de Black Arrow a plusieurs effets. Lorsqu'il est activé il permet à Black Arrow de savoir exactement la position de chaque personnage (via le système d'orientation et le GPS). Le système recueille aussi la champ de vision de chaque joueurs pour créer une mini carte qui est affiché via l'afficheur rétinien de Black Arrow. Il peut décider de retransmettre la mini carte à ses coéquipiers. La mini carte indique la position de chaque joueur avec un spot de la couleur de leurs tatouages. Les ennemis potentiels sont indiqués en rouge. Grâce à ce système il est possible d'effectuer des tirs en aveugles ou indirectes avec des malus assez réduit (à la discrétion du MJ). Par exemple un tir de grenades avec un lance grenades par-dessus une maison si un des coéquipiers a un angle de vue sur la cible.

L'ordinateur tactique procure aussi deux dés de bonus au jet de tactique de commando.

Descriptif des effets de la compétence tactique de commando

Si le personnage disposant de cette compétence consacre la dernière action de son tour à analyser la situation de combat et à envoyer des ordres à ses coéquipiers, il peut effectuer un jet de difficulté 4. Tous les succès ajoute 1 à l'initiative de chacun des membres pour la prochaine phase d'initiative.



White Tiger

Humain

ATTRIBUTS						
	Nat	Mag	Bio	Cyb	Tot	
CON	6		1		7	MAGIE 0
RAP	6		2		8	
FOR	6		2		8	
CHA	2				2	
INT	6				6	INIT. 13+ 4D6
VOL	7				7	
ESS	0.01	n/a	n/a	n/a		
REA	13					

MONITEUR DE CONDITION					
MENTAL		PHYSIQUE		SURPLUS	
+1 AU SR -1 A L'INIT.	L	+1 AU SR -1 A L'INIT.	L	LE NOMBRE TOTAL DE CASES EST EGAL AU SCORE NATUREL DE CONSTITUTION. GRISEZ LES CASES SUPPLEMENTAIRES	
+2 AU SR -2 A L'INIT.	M	+2 AU SR -2 A L'INIT.	M		
+3 AU SR -3 A L'INIT.	G	+3 AU SR -3 A L'INIT.	G		
	F		F		
EVANOUÏ Les dégâts deviennent physique		COMA			

KAR MA
RESERVE
4
TOTAL

COMPETENCES ACTIVES
Tactiques de commando ____ 5
Furtivité ____ 6
Athlétisme ____ 6
Pistolet ____ 7
Combat à mains nues ____ 6
Armes Tranchantes ____ 6
Explosifs ____ 5
Motos ____ 6

COMPETENCES CONNAISSANCES
Anglais ____ 5
Sioux ____ 5
Tactique ____ 4
Histoire ____ 5
Géographie ____ 5

RESERVE DE DES
Réserve de combat ____ 11
ARMURE – EQUIPEMENT
Armure ____ 8/4
EFFETS SPECIAUX
<ul style="list-style-type: none"> Dégâts 8G physique à main nues Ne subit aucun malus de dégâts Annule deux cases de dégâts physiques par dommage, une est placée en étourdissant

ARMEMENT													
Nom	Type	Mode	PC	PM	PL	PE	Mun	Type	Diss	Allonge	Divers	Dég.	
Ares prédateur 3 interfacé	P	SA	-5	6-20	21-40	41-60	5	APDS			Armure divisée par deux (Balle APDS)	9M	
3 chargeurs APDS													
Epée	Tranchantes	-	-	-	-	-	-	-	-	1		10M	

Quatre mois après avoir été converti, White Tiger a commencé à souffrir des effets secondaires du traitement. Il a développé une paranoïa aigue assortie d'un désir de vengeance exacerbé. Une semaine avant le réveil des PJ il a « pété les plombs ». Sa loyauté toute neuve envers Renraku a disparu. Il se souvenait juste qu'avant Renraku, c'était mieux. Il a donc « déserté » et a commencé à se venger. Pendant une semaine il a donc détruit tout ce qui portait l'enseigne de Renraku. Lors de sa désertion il se trouvait à New York. C'est dans cette ville qu'il a commis ses premiers attentats.

Au bout d'une semaine, sa vie ne s'était pas améliorée. Il en a donc conclu que la personne qui

le persécutait remontait à une période antérieure de sa vie. Quand les PJ se réveillent il commence donc à tuer tous ceux qui l'ont persécutés depuis son entrée à la faculté (pourquoi ? pourquoi pas, il est fou) et par ordre chronologique, du plus ancien au plus récent.

Au moment où les PJs recouvrent la mémoire, White Tiger est arrivé, sur sa liste, au moment où il doit tuer une fille qui a préféré sortir avec Pink Dog plutôt qu'avec lui. Tous ses systèmes de communication et sa liaison avec l'ordinateur tactique a été enlevé.

CYBERWARE		
Nom	Type	Effets
Réflexe câblé niveau 3		+6 à la réaction, +3D6 à l'initiative
Radio indice 4		
Afficheur vidéo rétinien		
Datajack		
Interface d'arme 2	Bêta	-2 au seuil pour tirer, -1 pour les tirs courbes, si l'arme est adaptée :-1 en portée longue, -2 en portée extrême
BIOWARE		
Nom	Type	Effets & Stress
Glande supra thyroïde		+1 à la force, la constitution, la rapidité et la réaction
Symbiotes niveau 3		Permet de guérir deux fois plus vite
Compensateurs de dommages indice 9		Permet d'ignorer les 9 premières cases de dégâts reçus
Muscle toner		+1 à la rapidité
Muscle augmentation		+1 à la force