



La mauvaise saison est arrivée, et les affaires des PJ ne s'arrangent pas, bien au contraire. Alors que leur vie est menacée à tout instant, ils se retrouvent entraînés dans une enquête qui leur réserve plus d'une surprise.

Night City, décembre 2013

Bunker Palace Bar, 23 h 01. « Clic... BrrZZzzz... Et pour clore ce journal, nous vous rappelons les derniers résultats de Base-Bolt: les Bulls de Chicago, toujours en tête du championnat, ont écrasé l'équipe de Cincinatti, 8 morts à 3... Dans quelques instants, Top Coke, le rendez-vous hebdomadaire des branchés 3D-Rock présenté par la somptueuse Coca-Blue... Juste quelques pubs avant qu'elle ne vous enflamme les boosters... [indicatif musical]... Quittez le cyber-monde! Les sentiments programmés! Retrouvez l'émotion véritable, partez pour Last-Vega! Last-Vega, c'est le nouveau satellite des jeux en orbite internationale. Pour seulement 2900 \$, offrez-vous le grand frisson... Un seul numéro d'appel: LV 666... Last-Vega, le paradis des sensations... »



Elargissement du champ de vision. Au fond, l'holocron continue à cracher ses spots publicitaires comme une mitrailleuse enragée... Premier plan sur le comptoir: une main crispée sur un verre de Sweet Can Six, un puissant psychotrope, absolument imbuvable mais qui a tant de style. Après la main, un bras et puis, plus rien... Le reste du corps baigne dans le pourpre de son propre sang... Le tueur s'éloigne lentement, c'est un athlète de deux mètres de haut, aux muscles tendus comme des câbles d'acier. Quelques clients ont remarqué son visage couturé de cicatrices. La plupart n'ont même pas cillé, l'ambiance n'a pas chuté: musique synthétique hurlant dans la lumière chromée, verres aux breuvages fluorescents, foule, effluves diverses, sang et fumée... Extérieur nuit. L'hiver s'est abattu sur Night City, les rues s'engourdissent dans une neige noirâtre tatouée de néons. Intérieur d'un bar. Le Bunker Palace est un de ces lieux de la folie ordinaire où l'on danse sur le fil du rasoir. Ici, la vie est une machine folle livrée à l'accélération. C'est là que l'on trouve les derniers aventuriers. Et c'est ici que commence leur histoire...

Coca-Blue

Une alcôve sombre, table phosphorescente. Les PJ discutent avec Duncan, un ami commun, qui, après les avoir présentés les uns aux autres, leur propose un casse informatique chez un fabricant de cartes de crédit.

L'affaire, un peu « évidente », constitue en fait un faux départ. Elle doit surtout servir à créer l'ambiance. Laissez les joueurs entrer dans la peau de leur personnage (en particulier s'ils débutent à

Cyberpunk). Essayez le marchandage et l'intimidation. L'affaire est-elle dans le style des PJ? Duncan peut en outre leur proposer des petits triangles bleus de triomphe: « De la super'dorph, les mecs, garantie sans effet secondaire ». Autour d'eux règnent danse, meurtre, style et décadence. La discussion dure depuis un moment, quand les PJ réalisent soudain qu'un grand silence s'est abattu sur le bar. Il ne subsiste plus qu'une musique anachronique et solitaire...

Chuintement pneumatique de la porte d'entrée qui se referme. Quelqu'un s'avance, deux jambes fuselées de chrome. Un pas. Silhouette féline, plastique parfaite des courbes conditionnées pour susciter l'émotion. Un pas. Tatouage laser sur le sein droit, « Coke » en lettres flamboyantes. Un pas. Reflets métalliques dans la chevelure bleu cobalt. Un pas. La sublime jeune femme contemple les visages tournés vers elle, sourit d'un air glacé, puis va s'asseoir, laissant la magie se dissiper, tandis que les conversations reprennent. Coca-Blue, l'impératrice du 3D-Rock, vient d'entrer au Bunker Palace.

Duncan met au courant les PJ: Coca-Blue est la représentative vedette de Network 54, elle fait parfois la tournée des bars pour sonder au sein de la foule l'impact de son émission, le Top Coke. Naturellement, elle est toujours accompagnée de samourais discrets (3 Solos de bon niveau). La soirée se passe sans autres événements notables, jusqu'à ce qu'un des PJ se retrouve plus ou moins « par hasard » en présence de Coca-Blue.

Note pour le MJ: profitez-en pour procéder à un véritable combat de séduction (c'est inévitable, question de style!). Dialogue incisif, tours de force ou duel de danse (zone dance), chacun peut y aller de son petit numéro (s'il y a un Rockerboy dans l'équipe, c'est le moment de faire une démonstration). Il peut être intéressant de laisser plusieurs PJ se casser les dents sur les réparties glacées de Coca-Blue, avant que l'un d'eux ne réussisse enfin l'exploit de la séduire. Une fois conquise, elle propose à son nouvel output, et à son groupe, de l'accompagner faire la tournée des bars.

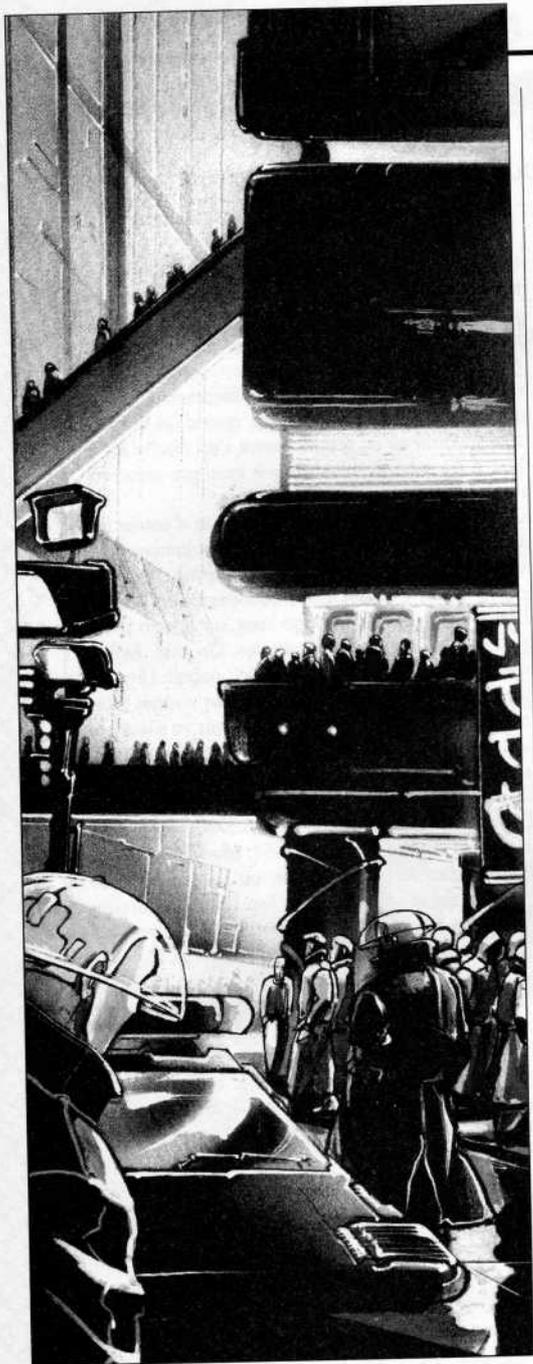
Nuit d'hiver

Entre minuit et 3 h 00 du matin, l'équipe, entassée dans une grosse cyberline bleue pilotée par l'un des Solos de Coca, écume les boîtes les plus câblées de Downtown à Charter Hill. Vous pouvez développer ce passage à votre gré: un beau chromer allume Coca-Blue (« Hé! Coca... Laisse tomber ton output à prothèse, viens voir un vrai mâle »); une bande de PEC (Puritan Exalted Culties) veulent immoler la jeune femme, etc.

Quoi qu'il advienne, Coca-Blue tient à terminer la soirée dans un club privé sur Sterling Street: le Naponéon. C'est un bar Premier Empire réservé à l'élite (ni holocron, ni technologie, mais du mobilier massif, des bronzes, et de célèbres lustres de cristaux-néons). Les PJ, servis par des garçons en livrée (!), vont devoir se comporter en véritables gentlemen! Coca-Blue, de son côté, entame une discussion avec un homme étrange (smoking jaune vif, des yeux-microcaméras d'un noir de jais), avant de le présenter aux PJ: « Lui, c'est Smiley. Il est un peu simplet, mais en y mettant le prix, il peut vous dénicher n'importe quoi ». Tandis que les PJ entrecou-

Winterblue Winterblue

Ce scénario n'est pas tout à fait typique du « jeu » Cyberpunk, et s'éloigne souvent du contexte décrit dans les règles (avec le satellite notamment, qui ne peut exister tel quel à l'époque décrite). Néanmoins, nous avons décidé de le publier car son style d'écriture, et l'ambiance qui y règne sont typiques du genre littéraire lorsqu'il est poussé à fond. Il est tout à fait jouable mais prenez-le plutôt comme il a été conçu: une visite guidée de ce sombre univers.



ment d'éventuelles transactions avec l'homme (chips de langue arabe ou chinoise, programmes Worm ou Replicator, Black Lace...), Coca-Blue s'éclipse. Peu après, des éclats de voix attirent l'attention des aventuriers : la jeune femme, furieuse, gifle un petit lunetteux en cravate (une ex-relation) et lance aux PJ : « Allez, on s'en va, il n'y a plus rien à faire ici. » Il est 4 h 00 du matin. Dehors, les poubelles enneigées répandent une odeur écœurante dans la rue glaciale. Un ange passe. Le rire cristallin de Coca-Blue s'élève dans l'air gelé. « Okay les gars, puisque personne n'a d'idée géniale, je vous emmène chez moi. »

Impact

22e rue, 4 h 10. La cyberline s'arrête au pied d'une tour luxueuse dans laquelle les PJ pénètrent à la suite de Coca-Blue, abandonnant les Solos à l'extérieur. « Pas fâchée de laisser ces abrutis fidèles se les geler dehors, dit-elle en effleurant la plaque d'identification. Maintenant, on va pouvoir vraiment s'éclater. Allez, direction le Ciel! ».

Arrêt : dernier étage. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur un univers insolite... une végétation tropicale ! Du sol au plafond, les plantes ont envahi l'appartement. La chaleur est étouffante, les parfums entêtants, et les diffuseurs d'humidité ronronnent en sourdine. Une seule pièce, immense, parsemée de verdure délirante et d'électronique de pointe (dont un système de brouillage de tout enregistrement ou transmission dans l'enceinte de l'appartement afin de préserver l'intimité de la vedette). Depuis une vaste baie vitrée, on embrasse la ville et ses lumières. Tandis que la Solo personnelle de Coca-Blue (résidente permanente des lieux) garde un œil sur les PJ, vous pouvez organiser un petit jeu qui détendra l'atmosphère et annihilera toute méfiance : Coca-Blue propose en effet d'expérimenter une vingtaine de drogues qu'elle apporte sur un plateau translucide. « Installez-vous, smartboys, on va jouer aux devinettes ». Faites tirer les dés et décidez vous-même des effets observés sur les perdants (hallucinations, démangeaisons subites...). Pour finir en beauté, la Solo de Coca-Blue apporte une substance gélatineuse rose, la Loveline, une drogue expérimentale synthétisée spécialement pour la jeune femme. Ne négligez pas l'ambiance : les PJ sont étendus dans l'herbe (!) face au spectacle de la ville et s'endorment peu à peu dans une torpeur bienheureuse...

6 h 01 : pour les PJ, le temps s'est arrêté, ils reposent paisiblement...

6 h 02 : déflagration. Les vitres explosent ! Formes noires. Roulés boulés. Rugissement des balles. Des ordres sont aboyés. Le groupe est immédiatement cerné par une dizaine d'hommes en cuir noir. Contre le mur, la garde du corps de la star glisse au ralenti, une vilaine tâche rouge s'étale sur sa poitrine. Un athlète gigantesque immobilise le petit ami de Coca-Blue et lui plante un canon de 44 dans la bouche : « Respire, et je t'arrache le cerveau ! ». Rictus sur le visage couturé de cicatrices (ça ne vous rappelle pas quelqu'un ?), il se tourne vers la jeune femme : « Va falloir payer tes dettes, ma belle. Tu viens avec nous ». Ils l'emmènent alors, et s'en vont en direction du toit (ils étaient descendus en rappel). Bientôt, un hélicoptère s'éloigne en vrombissant. Au total, l'enlèvement a duré moins d'une minute.

Faites bien comprendre aux PJ, qui émergent avec peine de leur béatitude, que — pour eux — tout a basculé : dans quelques minutes, les Cops de Network 54 seront là. Leur star vedette a disparu, sa garde du corps est morte, son appartement est dévasté. Si les PJ n'arrivent pas à prendre une décision, un bref rappel sur la justice expéditive de 2013 s'impose (Sourcebook, p. 2). Pendant qu'ils réfléchissent et que les sirènes se rapprochent, faites-leur remarquer, l'air de rien, qu'il y a peut-être un ou deux objets intéressants dans la pièce : une minicam-vidéo gravée « CB / NN 54 » ou un papier bien en évidence et daté de la veille sur lequel on peut lire « Naponéon / 3 h 40 / transfert dette NexBank, 50 000 \$ »...

Laissez-leur, dans tous les cas, une chance de s'enfuir. Mais n'hésitez pas à imaginer une poursuite explosive qui fera grimper en flèche leur taux d'adrénaline (dérapages des voitures sur la neige, un AV-4 piloté par un policier fou armé d'un lance-roquettes...). Une fois en sécurité, les PJ se reposent enfin, quand, au détour d'un holocran... « ... Vivez l'Emotion Véritable ! Partez pour Last-Vega, le nouveau sat... [interruption]... Attention, un communiqué d'Homicide Squad : ces individus sont dangereux [image des PJ, prise au Naponéon !]. Ils disposent des 24 heures légales pour se soumettre d'eux-mêmes à un réajustement de

personnalité. Passé ce délai, les Forces Spéciales pourront entamer les poursuites... »

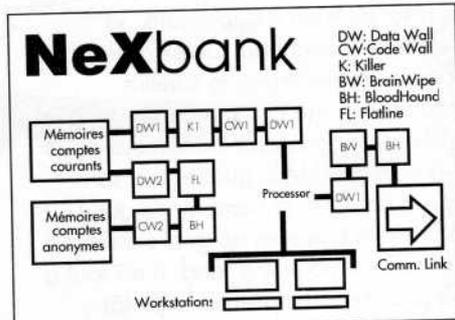
Il s'agit là d'une procédure exceptionnelle. Manifestement, Network 54 a su jouer de son influence auprès du Gouverneur. Dans 24 heures, les PJ pourront être « légalement étripés » (et ceux qui appartiennent à une corporation sont « abandonnés » par celle-ci pour éviter tout scandale). Recherchés par la moitié de la ville, il ne leur reste donc que trois solutions : se rendre, fuir honteusement Night City et la Californie, ou relever le défi en retrouvant leur seul témoin, Coca-Blue (et ça, c'est le style !).

Investigations

Les possibilités qui s'offrent aux PJ dans Night City sont nombreuses, voilà les principales... S'ils retournent au Bunker Palace, c'est sans doute qu'ils ont réalisé que le tueur aux cicatrices du début de l'histoire et le ravisseur de Coca-Blue ne font qu'un. Quoiqu'il en soit, ils peuvent apprendre sur place que cet homme est un Solo cyberpsychopathe qui se fait appeler Slaad Mortis.

Par ailleurs, le papier trouvé chez Coca-Blue devrait également inciter les PJ à retourner au Naponéon. Mais y entrer sans la star n'est pas une mince affaire (s'ils ont pris la minicam-vidéo « CB / NN 54 », ils peuvent éventuellement s'arranger pour l'utiliser comme laissez-passer, sinon, il reste leurs talents de séduction, intimidation, corruption...). Il n'y a pas d'holocran à l'intérieur et personne ne connaît donc leur situation. Sauf Smiley. C'est en effet lui qui a vendu — très cher — les clichés des PJ pris par ses yeux-microcaméras (comme c'est un excellent Fixer, son Phone link tient au courant de toutes les bonnes affaires à saisir). Cependant, il ne dénoncera pas les PJ, sauf s'il a quelque chose à y gagner. A part ça, il est simplement le dealer de Coca-Blue. Chose étonnante, il ne connaît pas la Loveline et ne sait rien sur Slaad Mortis, les 50 000 \$... Bref, c'est une fausse piste.

Il faut, en fait, retrouver le « petit lunetteux en cravate » qu'a giflé Coca-Blue avant de partir du Naponéon. L'enquête est rapide et, vers 8 h 00, les PJ peuvent être au domicile de Victor Sébastian (c'est son nom). Celui-ci craque facilement : amoureux transi de Coca-Blue, il effectuait pour elle des transferts de fonds illégaux entre le compte bancaire de la star et un autre compte. Il aurait endossé toutes les responsabilités si ces manœuvres avaient été découvertes. Au Naponéon, Coca-Blue a annulé le transfert d'une dette de 50 000 \$, et c'est l'inquiétude de Sébastian qui a provoqué la dispute. Pour savoir à qui était destiné l'argent, il faut qu'un Netrunner réussisse à « craquer » les données complètes du compte anonyme de la NexBank.

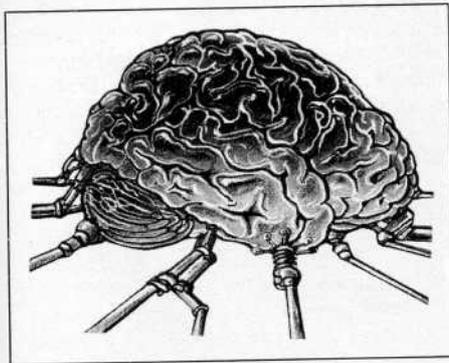


La récupération des fichiers du compte révèle une série de versements au nom de Night Corp., ainsi

qu'un dossier inattendu concernant les PJ (celui-ci comporte les informations suivantes... 2002 : sélection des sujets suscités; 2002 à 2013 : évolution des sujets : normale; 2013 : Winterblue) et enfin une correspondance sans intérêt, mis à part une dernière note relative à une entrevue qui doit se dérouler le jour même à Matrix Island 9 h 00 (c'est un monument situé au nord de la ville, sur une presqu'île où l'on n'accède qu'à pied en raison de la violence de l'océan).

Matrix Island

9 h 00. Quelque part au bord de la ville, là où l'océan est le plus violent, là où le vent est le plus froid... Quittant l'ombre des derniers buildings, les PJ s'avancent vers un horizon morne auquel s'accroche encore un soleil malade. Devant eux court un vaste pont d'acier, ultime appendice urbain dont les piliers s'enracinent dans l'océan une trentaine de mètres plus bas. Au bout, à quelques trois cents mètres de là, s'élève la gigantesque reproduction translucide d'un cerveau humain baignée de structures bleuâtres : une œuvre d'art psychédélique qui symbolise la Matrice.



Un premier pas vers le monument et — dans un horrible grincement hydraulique — les trottoirs roulants du pont s'ébranlent brutalement. Tandis que les PJ progressent, ils peuvent constater que l'endroit est parfaitement désert. Rien ne laisse soupçonner ce qui va arriver. Loin en contrebas, la fureur de l'océan produit un grondement continu...

Appel d'air. Vrombissement. Deux hélicoptères monstrueux jaillissent de part et d'autre du pont. Crissement des balles sur l'acier des trottoirs roulants. Des hommes en noir sautent à terre. Slaad Mortis, l'arme au poing, est parmi eux. Le sourire figé sur son visage semble ouvrir les portes de l'enfer...

Le combat qui s'ensuit est un véritable cauchemar. Ultra-violent, il se déroule au bord du vide, sur des trottoirs mouvants et glissants (trois adversaires seulement peuvent se tenir de front dans chaque sens).

L'affrontement cesse brusquement à l'arrivée des AV-4 de Trauma team (prévenus par un appel anonyme). Slaad Mortis, ayant pris soin de ne pas tuer les PJ, repart avec ses hommes et abandonne (volontairement) un de ses blessés sur place. Pendant ce temps, Trauma team embarque les PJ et les conduit en quelques minutes au Crisis Medical Center (n° 42 sur le plan de la ville).

Souffrances

Le service des urgences grouille de blessés en attente et de médecins débordés. Les PJ sont rapidement abandonnés dans un coin avec un numéro

d'ordre. Mais, au moment de l'arrivée, Dvorek — un ripper-doc toujours à l'affût d'une affaire juteuse — les a reconnus. Il décide aussitôt de les « détourner » vers son propre centre clandestin situé dans les sous-sols de l'hôpital. Et même si les PJ ne réalisent pas tous leur situation, les plus lucides d'entre eux peuvent remarquer qu'on les emmène vers des salles miteuses au personnel louche et à l'hygiène précaire... Plus tard, les PJ se retrouvent dans une chambre poussiéreuse et écoutent les propositions de Dvorek : « Je peux vous greffer rapidement n'importe quoi avec de bonnes chances de succès... D'ailleurs vous n'avez rien à perdre, avec ce que j'ai trouvé dans votre sang... Il ne vous reste pas 50 heures à vivre... » Il leur explique, en effet, qu'une substance biologique inconnue est en train de leur « dissoudre » le cerveau (ces dires seront confirmés par n'importe quel autre médecin). « On dirait une dorph quelconque, mais en plus complexe... Ça sent la manip de labo, un truc personnalisé... Quoi qu'il en soit, ou vous vous faites soigner par un doc — pour aboutir à une jolie autopsie — ou vous retrouvez rapidement celui ou celle qui vous a fourgué cette saleté en priant pour qu'il ait l'antidote... » Il enchaîne en leur proposant ensuite quelques prothèses (à définir selon les besoins des PJ). Les PJ apprennent également que le Solo laissé par Slaad Mortis est, lui aussi, dans cet hôpital. Le retrouver ne sera pas chose facile et peut donner lieu à d'intéressantes péripéties : « craquage » de fichier, échauffourées avec le personnel, etc. Les PJ ne découvrent, finalement, qu'un moribond et ne peuvent en tirer que ces quelques mots : Nairobi, Intercontinental, 631.

Poursuivant une piste incertaine, mais vitale pour eux, les PJ peuvent embarquer pour Nairobi (capitale du Kenya) à l'aéroport de Night City (prix des places 1000 \$, 14 heures de vol). Vous pouvez agrémente la partie en distillant quelques rebondissements : des policiers traquant les PJ dans un aéroport bondé, un tueur embarqué sur le même vol, la progression rapide de leur mal (sueurs froides, tremblements, fièvres, pertes de mémoire, paralysie intermittente...).

Equateur

Nairobi s'étend au pied des neiges éternelles du mont Kenya comme une plaie lépreuse. Les gigantesques tours d'Orbital Air s'élèvent de loin en loin au-dessus de la ville crasseuse. De près, le plus grand spatioport du monde ressemble plutôt à un gigantesque bidonville, suintant la pluie tiède et les vapeurs de mauvais café. On peut y rencontrer des corporatistes pressés, des muletiers en turban, des mendiants aux prothèses périmées et mille ethnies colorées qui rêvent du temps où le soleil régnait encore sur la savane...

Les événements qui suivent dépendent directement des actions des PJ, vous pouvez les faire intervenir dans l'ordre de votre choix :

— Au grand Hotel Intercontinental, il existe une salle des coffres dont le numéro 631 abrite certaines affaires personnelles de Coca-Blue, 3000 \$ et une boîte de cachets contre le mal de l'espace. En revanche, dans la chambre 631 réside une irascible geisha « sur le retour » et sans rapport avec notre histoire.

— Slaad Mortis et son otage sont descendus à l'Hotel sous un nom d'emprunt. En cambriolant leur suite (n° 66), qui semble avoir été abandonnée précipitamment, on découvre de coûteux vêtements de soirée, en kevlar (!).

— Dans une agence Orbital Air, deux billets

pour Last-Vega ont été réservés au nom de Slaad Mortis.

A l'aide de ces éléments, les PJ peuvent éventuellement comprendre que Slaad Mortis est venu à Nairobi, unique point d'envol pour Last-Vega, dans le seul but de s'embarquer avec Coca-Blue pour le satellite. Il semble bien, maintenant, que les PJ n'aient plus d'autre choix que d'aller les chercher là-bas. Encore leur faut-il d'abord se procurer des cartes crédit-jeux obligatoires, ainsi que l'argent nécessaire pour prendre des billets, soit 2900 \$ (ils peuvent, par exemple, cambrioler une petite banque, tandis qu'un Netrunner paralyse les systèmes de sécurité...).

Après cet intermède, les PJ peuvent se rendre sur le satellite (navette Hermès, 4 heures de vol).

Le passé

En 2002, l'Intelligence Artificielle VEGA élabore un plan d'extension particulier : élimination de ses concepteurs, création de Night Corp., manipulation de personnalités-clé (Coca-Blue, Slaad Mortis, Dvorek, Duncan...), projet Night Corp. Team (les personnages se voient inoculer à leur insu une substance aux étonnantes propriétés, voir texte), contrôle du satellite des Jeux. En 2013, le programme commencé onze ans plus tôt par la sélection des PJ, s'achève sur un formidable test : Winterblue...

Artifices meurtriers

L'arrivée sur le satellite permet de contempler un spectacle à couper le souffle : une flamboyante ceinture d'astéroïdes artificiels entoure Last-Vega, sorte de cœur spatial titanesque aux structures multicolores enchevêtrées. Après un arrimage rapide et plusieurs filtres de sécurité, les PJ se retrouvent dans les rues aussitôt agressés par une débauche de sensations (des enseignes clignotantes aux messages délirants, des diffuseurs d'effluves hypnotiques, le bruit et la fureur d'une foule huppée qui se presse avidement d'hôtels en casinos). L'ambiance à bord du satellite est propice à de nombreux développements : jeux extraordinaires (échecs tueurs, simulations, etc.), rencontres (plus de 30 000 personnes occupent cette « ville en orbite »)... Les PJ peuvent presque en arriver à oublier le but de leur voyage (d'autant que les effets de la Loveline semblent s'estomper), quand...

Un holocran proche s'illumine. Sourire monstrueux sur un visage balafre, Slaad Mortis : « Hello smartboys... Alors, prêts à mourir ? » Le visage disparaît de l'écran, tandis que les « touristes » des alentours se tournent lentement vers les PJ : ce sont tous des Solos déguisés ! A moins qu'ils ne commettent l'erreur fatale de chercher à se défendre, les PJ sont conduits sous bonne garde dans un luxueux bloc privé du satellite où Slaad Mortis les attend : « Au fait, je ne sais pas si vous êtes au courant... Last-Vega m'appartient. Je vous fais faire le tour du propriétaire ? ». Le Solo leur impose alors — pur divertissement de psychopathe — une série d'épreuves mortelles...

— La Cyberoulette : un des PJ est placé devant le tableau de contrôle d'un dispositif de tir. Ainsi, il peut viser ce qu'il veut mais s'il ne prend pas une décision rapide, le tir, automatique, s'enclenche au bout de 20 secondes dans une direction aléa-

toire... En face, six cellules exiguës. Dans l'une d'entre elles est placé un autre PJ, dans les cinq autres la fidèle reproduction holographique de celui-ci. Toute communication est, bien entendu, impossible entre les deux personnages. Celui qui contrôle le tir a pour mission de « démasquer » les images sans pour autant tuer son coéquipier. Pour cela, il dispose de cinq projectiles. L'unique « bonne » solution consiste à détruire les projecteurs des plafonds car ils génèrent, en fait, les images; ainsi, celles-ci disparaîtront tandis que le PJ réel, lui, sera seulement un peu moins éclairé.

— **La Marelle électrique** : on branche le Netrunner sur une console étrange. Une fois qu'il a « basculé », il se retrouve devant une succession de sept cases de couleurs différentes. Dans chaque main, un interrupteur : un à gauche, un à droite. Son but, progresser le long de ce parcours. Pour cela, il doit appuyer à chaque fois sur l'un des interrupteurs; un bon choix le fait avancer d'une case, chaque erreur étant sanctionnée par une décharge électrique de puissance croissante. Un indice clignote dans un coin : « J'ai deux dés à gauche, j'ai un dé à droite, et pourtant je ne suis pas le hasard ». La solution ? Il suffit de traduire l'indice en « G D D G » (gauche, droite, droite, gauche) et « G D D » pour trouver les déplacements qu'il faut effectuer.

— **Le Duel** : un PJ est enfermé avec une imposante et menaçante machine, visiblement conçue pour le combat. A son arrivée, la machine lance une attaque-test (sans grand danger), ce qui ne manquera pas de faire réagir le PJ concerné. Dès lors, la machine ne fera plus qu'imiter son agresseur, rendant coup pour coup avec une efficacité diabolique (dosez les dégâts infligés afin de laisser au joueur le temps de réfléchir). La solution consiste à déclarer forfait, la machine s'arrêtera d'elle-même.

A l'issue de cette dernière épreuve, Slaad Mortis, dont la folie devient à chaque instant plus évidente, déclare : « Vous me plaisez bien, décidément... Je vous propose un pari : vous tous contre moi tout seul, le gagnant empoche Coca-Blue et le satellite en entier ! »

Organisez alors un combat extraordinaire qui se déroulera sous un gigantesque dôme de plexiglas dans la lumière bleutée d'un magnifique clair de Terre. Slaad Mortis, galvanisé par la folie, vendra chèrement sa peau.

Laissez ensuite les PJ croire un instant qu'ils sont les nouveaux maîtres de Last-Vega. Jusqu'à ce que Coca-Blue fasse son entrée, un sourire narquois au coin des lèvres : « Non, non, sweetboys, vous n'avez rien compris... Tout cela n'était qu'une vaste mise en scène... Un test pour vous évaluer !... Le véritable maître du jeu, c'est lui... » Et un immense éclat de rire retentit dans tout le satellite, tandis que sur des milliers d'holocrons apparaît un instant la même image représentant un réseau de fils bleutés dessinant un visage synthétique : Véga, le Satellite Vivant, l'Intelligence Ultime... « Bienvenue les enfants, c'est maintenant l'heure de lever le voile ! »

En 2002, un virus mortel ayant exigé de nombreuses vaccinations aux U.S.A. (Sourcebook p.1), Véga en profita pour organiser l'injection d'une substance expérimentale à des sujets sélectionnés (les PJ). Onze ans plus tard, l'évolution cérébrale induite par cette injection devait permettre aux cobayes de :

— résister à certains poisons (les PJ peuvent constater que les effets de la mortelle Loveline se dissipent) et résister aux « greffes » (Empathie +1).

LES PROTAGONISTES

Coca-Blue

Media

INT 10, TECH 5, REF 4, COOL 9, LUCK 3, ATT 10, EMP 3, MA 4, BODY 3.

Implants : optics (Thermograph sensor, Times square marquée), audios (Radio splice, Scrambler), chips (Pistol +2).

Talents : Credibility +8, Seduction +8, Athletics +6, Dance +6...

Slaad Mortis

Solo cyberpsychopathe

INT 4, TECH 5, REF 9 (boosté), COOL 7, LUCK 4, ATT 3, EMP 0, MA 9, BODY 10

Implants : 1 cyberarm, 2 cyberlegs, smartgun, vampires, biomoniteur, reflex booster, optics (Targeting, Dart gun, Infrared), audios (Phone link, Scrambler, Bug detector), chips (Rotorwing tech +2)

Talents : Combat sense +9, Pistol +8, Athletics +7, Intimidate +7, Martial arts +7...

Solos en noir

REF 8, MA 7, BODY 7, TECH 6, EMP 4.

Implants : reflex booster

Talents : Combat sense +6, Pistol +5, Martial art +5.

— d'utiliser de nouveaux chips, capables d'enregistrer leur personnalité. Ces chips, une fois retirés et branchés sur Véga, offrent à cette Intelligence Artificielle (IA) une copie de la mémoire des PJ (sans recourir à un cybermodem ou à des programmes tels que Soukkiller). Véga, en imposant ce test aux PJ afin de vérifier leurs qualités, veut faire d'eux une « Night Corp. Team » parfaitement fiable, puisque qu'il pourra prendre connaissance de leurs mémoires au fur et à mesure des missions (Slaad Mortis, devenu incontrôlable, a été « écarté »). Désormais, il faudra assumer les multiples conséquences de cet « engagement »...

Blues

Les PJ marchent en silence dans les rues glaciales de Night City, les flocons se déposent délicatement sur leur nouvelles prothèses ultra-perfectionnées. Coca-Blue a tout arrangé en déclarant, à leur retour sur Terre, qu'il ne s'agissait que d'un fantastique coup de pub pour Network 54. Aucune charge n'a été retenue contre eux. Non loin, un holocron s'illumine : « Quittez le Cyber-monde ! Goûtez l'Emotion Véritable ! Last-Vega, le paradis des sensations... »

texte
Patrick Bousquet
et
Christophe Debien
interFéRences
P.R.

illustration
Patrick Chaubin

Des
larmes
de

Voici un scénario
Chevalier de
voit confier
petit groupe
séance d'én