

# Projet Imago

*Ce scénario est ma traduction du scénario « Project Imago », pages 20 à 30 du supplément SR4 Corporate Intrigue. Les informations sur Cerberus contiennent aussi celles de Street Legends.*

Posté par : Snopes

Un vieil axiome tiré d'une longue liste de clichés de sinistres fictions du XXe siècle pourrait être : toutes les rumeurs sont cent pour cent vraies, toutes les prophéties sont cent pour cent exactes, tout le temps. Parfois, notre propre monde réel (surtout vu à travers les yeux de notre profession unique) peut ressembler à ça. Les shadowrunners peuvent être très superstitieux, et bien que n'étant pas des gens crédules comme l'exige la profession, la paranoïa peut construire sa propre crédulité. Les légendes urbaines sont traitées avec le même sérieux que des faits. Je me m'efforce de ne pas se laisser prendre dans ce genre de pensée magique, accréditant la plus absurde des théories du complot. Parfois, cependant, il semble que la rumeur est très une grande partie la vérité.

À peu près à cette époque l'année dernière, Icarus a contribué à une partie des infos corpo de NeoNET que Jack a posté à l'époque. Beaker a téléchargé un mémo R & D mentionnant quelque chose d'interne appelé Projet Imago. Cela m'a intrigué et j'ai pensé que je pourrais creuser un peu le sujet et mettre mes conclusions sur le site. En fin de compte, cependant, en dépit de tous mes efforts, je n'ai trouvé que des impasses et j'ai fini par ne plus m'y intéresser. Je l'avais presque complètement oublié quand, quelques mois plus tard, j'ai reçu un e-mail très inquiétant.

L'objet de l'e-mail était assez inoffensif, mais un mot attiré mon intérêt : Imago. L'expéditeur, cependant, était plus que bouleversant. Celui qui l'a envoyé était censé être mon frère cadet, Sam. Le problème est que mon petit frère est mort dans un accident de train pendant le Second Crash. Je n'entrerai pas dans les détails parce qu'ils sont personnels et douloureux, mais le pire, c'est que celui qui a envoyé cet e-mail savait des choses sur moi, dès l'enfance, que nul autre que Sam aurait pu connaître.

> C'est plus d'un peu effrayant.

> Pistons

> Rappelez-vous que dans cette ère des médias sociaux omniprésents et une surveillance constante, il y a très peu ou rien de vous que « personne sauf X doivent savoir ».

> Dr Spin

> Ce qui est tout aussi terriblement terrifiant.

> Bull

J'imagine que ça en a fait rire certains d'entre vous, tandis que d'autres sont sortis dans la rue pour crier que tout est possible dans le Sixième Monde. La plupart d'entre vous, je l'espère, aurait fait ce que j'aurai du faire, m'en foutre. Je n'apprécie pas d'être baisé de cette manière. Alors je me mis à remonter la trace de cet e-mail, dont je n'ai pas même pas lu le contenu, avec tous mes moyens, j'ai même fait appel à quelques faveurs de certains autres hackers. En fin de compte, le labyrinthe de relais et redirections était si dense que je ne pouvais pas trouver un point d'origine à ce message. C'était comme si le message était apparu de l'éther de la Matrice, puis avait ping-pongué dans d'environ dix pour cent des nœuds existants avant d'arriver à ma porte. La composition technique de celui-ci me semblait vaguement familière, mais je n'ai pas été en mesure d'obtenir sa provenance. Ainsi, après être arrivé dans une impasse, j'ai fait ce que les meilleurs d'entre nous font quand la contrainte émotionnelle est au-delà de nos capacités de réflexion.

J'ai vidé une pinte de Hurlq et laissé sortir ma colère, ma réponse comportait toutes sortes de menaces et exigeait de savoir qui était cette personne. Je ne vais pas dire que je n'ai pas d'ennemis, mais aucun qui aurait les moyens et la motivation pour faire quelque chose d'une telle cruauté, c'est petit et personnel. Je m'attendais à ce qu'ils remuent le couteau dans la plaie en continuant à se faire passer pour mon frère mort, mais ils n'ont pas fait. Ils n'ont pas répondu du tout.

Ce qui nous amène au contenu de l'e-mail. Il m'a donné le premier indice dont j'avais besoin afin de lancer des recherches approfondies sur ce projet Imago. Ce qui est exactement ce que j'ai fait, conscient tout le temps de savoir qui (et, gémissant, je dois ajouter « ou quoi ? ») m'a mis sur cette voie. Même avec de l'aide, il a fallu environ un mois de recherche. Toutes ces choses sont soit très bien protégées, très vieilles, ou les deux. Mais je crois que j'ai enfin une idée fiable du sujet principal de ce projet Imago est, ou peut-être devrais-je dire était.

C'est une longue histoire compliquée, et il remonte à une vingtaine d'années, bien avant NeoNET (ou d'ailleurs Novatech), avant que Transys Neuronet et Celedyr soient des noms familiers. À l'époque, il y avait des rumeurs sur la Matrice comme quoi Transys avait développé ou acquis un cyberdeck soi-disant capable de copier

et stocker l'âme métahumaine. Je ne peux pas confirmer ou nier la vérité de cela, et je ne peux même pas en trouver la source (vingt ans de rumeurs des Ombres). Je vais donc seulement énoncer une évidence, cela semble assez fou. La chose entière était un léger pet par rapport à l'explosion de la mauvaise presse dont Transys a souffert pendant les meurtres de Jack L'éventreur au début des années 2050.

Cela a commencé en 2048, et vous pouvez imaginer que, après un quart de siècle et un crash mondial de la Matrice, ce qui reste de leurs dossiers personnels est assez fragmentaire, quand Transys Neuronet a recruté un employé inhabituel nommé (ou dont le nom de code est) Quicksilver. Apparemment, l'elfe leur a demandé (et obtenu) un emploi dans leur division sur la Matrice et la cybernétique après le piratage de ce qui était, à l'époque, la pointe de la technologie des CI pour accéder aux mainframes TRANSYS. Je dis « inhabituel » parce qu'ils avaient une équipe de support entière (voyageant principalement dans et autour de l'Écosse) qui se consacrait exclusivement aux déplacements de ce type et ses besoins particuliers, avec un budget assez astronomique qui a été dépensé sur toutes sortes de choses bizarres. Bien sûr, « trucs bizarres » est vague, afin de préciser un peu les choses, ce type et son détachement de sécurité ont voyagé à travers l'Europe pour rencontrer des druides, des esprits libres et des chercheurs occultes, tout cela apparemment lié au projet Matrice sur lequel il travaillait à l'époque. Oh yeah, ils lui ont aussi acheté un château.

> Ce personnage Quicksilver me rappelle l'elfe Leonardo qui a censément développé quelques technologies matricielles pour Renraku dans les années 2050, y compris, prétendument, un cyberdeck optique.

> Frosty

> Quel est le problème avec ces elfes mystérieux et leurs inventions farfelues ? Je sais que c'est une question ridicule, mais je suis sérieux.

> Glitch

Apparemment, tout ce travail Quicksilver accomplissait pour Transys était trop avancé pour ses concurrents le laissent continuer. Ils n'ont même pas essayé de l'extraire ; une équipe d'intervention (travaillant pour qui, je ne sais pas) a simplement terminé Quicksilver, avec sa maîtresse, la fille d'un membre du conseil de Transys. Il a fallu un certain temps à Transys pour réaliser que Quicksilver était mort et ses recherches disparues. Quand ils ont finalement réalisé ce qu'il se passait, il y avait une sorte de tempête-de-merde interne, dont les détails se sont perdus à temps. La note interne sur laquelle

je suis tombé a été presque entièrement expurgé, les données irrécupérables. J'ai pu en lire assez pour apprendre que Quicksilver avait travaillé sur un nouveau type de cyberdeck qui n'a jamais été publié et quelque chose appelé Imago. Quand la poussière est retombée, le pont supposément magique et toute mention de celui-ci, ont disparu.

Transys Neuronet a subi beaucoup de restructurations depuis lors, beaucoup d'elles dirigées par le grand dragon Celedyr. Plus particulièrement quand ils ont fusionné avec Novatech et Erika pour former NeoNET à la fin du Deuxième Crash. Maintenant NeoNET finance un certain projet top-secret de R & D appelé Imago. Coïncidence ? Je ne peux pas dire. Je ne peux pas vous dire ce que cela signifie.

Les fichiers du projet Imago actuel sont gardés hors de la Matrice ou sont enfermés plus serré que Zurich-Orbital. Il y a un centre de recherche NeoNET (sous le chapeau commun de Transys Neuronet et de filiales de T99) à Caerleon où Celedyr rend de fréquentes visites, c'est juste à côté de sa tanière, mais je ne peux même pas essayer de deviner ce qui se passe là-bas. Je suis pas en mesure d'y pénétrer physiquement et les informations disponibles à partir de la Matrice sont simplement inutile ». Quant à mon « frère » ou ce qui pourrait être, je dois avouer, un programme qui a en quelque sorte été imprimé avec sa personnalité (j'ai entendu parler de lui une fois depuis), c'était une excuse, en quelques sortes. Il disait qu'il ne voulait que de l'aide, pour lui et les autres. Qu'il s'était récemment « échappé » de quelque part où il avait été emprisonné. Et qu'il était désolé de me contacter de nouveau, que c'était trop tôt et qu'il allait essayer de nouveau dans quelques années, quand « les choses avaient changé ».

Je lui ai demandé plus de détails, mais je n'ai pas eu de réponse. Cette question (avec quelques autres) ne m'a pas exactement aidé à dormir ces nuits, alors j'ai pensé que ce serait aller de l'avant et essayer de diluer son effet en partageant ces informations.

> Ce n'est pas le think thank magique T99 de NeoNET ? Quelle est leur implication ici ?

> Ecotope

> Hey Snopes. Tu as dit que la façon dont l'e-mail a été usurpé était familière. Pourquoi ? Oh, et n'étais pas sur le run après ton message sur la conspiration ? Ça va mieux maintenant ?

> Netcat

> En quelque sorte. J'ai un endroit sûr où envoyer quelques notes que j'ai mises ensemble et regardez le travail de tout le monde, mais je vais être en mouvement bientôt. Je suis sûr que des gens vont venir. En ce qui concerne la technique d'usurpation e-mail, la réponse à cette question m'est venue il y

a quelques jours. J'étais curieux de voir comment Icarus a tellement d'information sur NeoNET l'année dernière, donc j'ai fait quelques recherches sur lui aussi (avec l'accord de Fastjack, et le fait que je ne ferai rien d'irresponsable ou d'indiscret). Il avait dérouté sa trace d'une manière très similaire.

> Snopes

> Qu'est-ce que cela signifie exactement? Icare?

> Netcat

> Peut-être rien. Mais d'une manière ou d'une autre, apparemment, Icarus n'aime pas partager.

> Fastjack

## APERÇU

Il y a plus de vingt ans, des agents travaillant en secret pour le grand dragon Celedyr ont volé le cyberdeck unique créé par Quicksilver pour un membre du conseil de Transys, Sir Iain MacDonald du Clan MacDonald. Dans les deux décennies écoulées, Celedyr et ses chercheurs les plus brillants ont travaillé sur la rétro-ingénierie de cette plate-forme tout à fait unique tant au niveau matériel que logiciel. Le fruit de leur travail est le projet Imago, une expérience pour télécharger la conscience, avec l'objectif final de créer des e-fantômes (e-ghost) à partir de l'esprit et de la personnalité de métahumains vivants. Un objectif secondaire du projet Imago est de créer un « appât » numérique pour attirer les e-fantômes qui ont vu le jour spontanément, sans être téléchargé. Celedyr s'intéresse fortement à tout ce qui touche la conscience et la communication, et sa définition de la sagesse est en constante évolution. Son objectif est de déterminer si les fantômes dans la machine sont des êtres sensibles avec qui on peut communiquer, bien que cela ne soit pas une fin en soi et ces recherches serviront un objectif à long terme encore inconnue. Celedyr, comme tous les grands dragons, calcule toujours beaucoup, beaucoup de coups à l'avance.

Celedyr a nommé deux directeurs de projet en charge d'Imago. Ils sont le Dr Gordon Browne et la mystérieuse entité connue sous le nom de Cerberus, elle-même une empreinte e-fantôme du protégé de Celedyr, le dragon occidental Eliohann. Outre les chercheurs de Celedyr triés sur le volet plusieurs autres factions sont intéressées par le projet Imago. Ces factions ne sont pas limitées aux mégacorporations AAA et chef de file dans la recherche en IA, il s'agit notamment de Renraku et Telestrian Industries (notée AA). Aucun des deux ne comprend la science et les objectifs sous-jacents du projet Imago, mais ils veulent mettre la main sur la technologie utilisée. Il s'agit également d'éléments de la direction de NeoNET. En dépit des énormes quantités de capitaux NeoNET absorbées par le projet, Celedyr a gardé

Richard Villiers le plus loin possible du projet Imago. Villiers veut savoir ce qui se passe exactement au centre de recherche de Caerleon, et s'il ne voit pas de preuves d'un projet qu'il considère comme économiquement viable, il prendra des mesures pour l'arrêter.

Les runners sont impliqués quand ils sont embauchés dans leur ville d'origine (cette aventure prendra Seattle comme cadre par défaut bien que le début de l'aventure pourrait être placé n'importe où avec un peu d'effort et de modification) par un Johnson corpo travaillant pour Renraku et faisant un assez bon travail pour le cacher. La mission est d'enlever un scientifique senior (mais pas manager) du projet Imago nommé Dr Victoria Sayrs. Sayrs sera en ville pour prononcer un discours d'ouverture à l'université où elle a fait ses études, par défaut l'Université de Washington. Les runners doivent organiser une diversion convenable afin d'enlever Sayrs sans que sa sécurité s'en aperçoive. Plus important encore, ils doivent la remplacer par un sosie, un doppelganger, un expert de l'infiltration conçu par Renraku afin de pénétrer la R & D de NeoNET à Caerleon.

Une fois cette mission terminée, et alors que les runners célèbrent un travail bien fait, ils seront abordés par des voies détournées par nul autre que Miles Lanier (voir p. XXX). Lanier ne se présentera pas, mais des runners avertis et expérimentés pourraient bien le reconnaître, s'ils le font, il sera très clair que nul ne doit le savoir. Lanier fera aux runners « une offre qu'ils ne peuvent pas refuser ». Il leur sera donné des fausses identités et des déguisements afin de pénétrer le nouveau dispositif de sécurité de l'installation du projet Imago dans Caerleon, avec ordre de fouiner là-bas et faire un rapport à leur nouvel employeur. Lanier est apparemment au courant de l'agent de Renraku que les runners ont juste placé là-bas et a choisi de le laisser en place pour des raisons qu'il ne précisera pas. En fait, même le fait de savoir pour qui travaille Lanier sera une question laissée ouverte à la spéculation.

Avec les documents d'identification donnés par Lanier, les runners doivent infiltrer l'installation du projet Imago sans trop de peine. Le problème arrive quand une attaque d'une équipe de Telestrian Industries provoque une défaillance des unités de confinement du BIOS, une vague d'e-fantômes-personnes paniqués et confus, que le projet Imago avait « transféré », sont libérés. Les runners doivent faire face à l'équipe de Telestrian Industries, aux e-fantômes perdus « possédant » le système de sécurité de l'installation et aux complications d'espionnage industriel perpétrées par l'imposteur qui a remplacé. Les runners doivent de s'en sortir vivant et avec les informations que Lanier veut. À la fin de ces événements, l'installation sera compromise, et le projet Imago devra se déplacer à un autre

endroit.

## PREMIÈRE PARTIE

Au début, les runners sont contactés un matin par leur fixer habituel pour un rendez-vous ce soir au Silver Screen Dreams (salon de massage bunraku) à Tacoma. Ils doivent y demander une jeune fille nommée Maggie Chow.

Sur réception d'une phrase de code préétabli, Mme Chow les mène à une salle de conférence secrète dans le sous-sol, près de la section bunraku et les laisse là. Dans la salle de conférence se trouve un sarariman japonais typique, flanquée de « Marilyn Monroe » et « Madonna », marionnettes de chair reconstruites pour ressembler aux stars que le runner moyen ne connaît pas, mais les connaisseurs sont prêts à payer une fortune pour une heure seul avec elles. L'homme se présente comme étant Meisho-san (Monsieur Nom en japonais). Tout au long de la réunion, Meisho-san ignore les filles, qui servent les rafraîchissements si les runners ont soif ; elles sont finalement un peu plus que des (très intéressants) meubles.

Le travail que Meisho-san présente est une extraction qui doit se produire discrètement dans un lieu public. La sécurité y est légère, mais en garder un profil bas est de la plus haute importance. Le travail est payé 40 000 nuyens pour l'équipe, avec dix pour cent payés d'avance.

Le paiement final n'est pas négociable (à moins que les runners risquent de partir et qu'il soit nécessaire de sauver la session de jeu), mais l'avance est, jusqu'à un maximum de vingt-cinq pour cent. Meisho-san ne nommera pas la cible tant ce que les runners n'ont pas accepté, et il ne répond à leurs questions que dans des termes les plus généraux.

Une fois qu'un accord a été élaboré, Meisho-san révèle que la cible est le Dr Victoria Sayrs, un scientifique de NeoNET et un expert dans le domaine de la programmation de personnalité. Le Dr Sayrs donnera un discours d'ouverture (qui peut être changé en un discours pour un sommet scientifique ou une conférence, si la période de l'année ne correspond pas pour l'obtention de diplômes) à son alma mater (NdT : université où il a étudié), l'Université de Washington. Meisho-san révèle tout ce qu'il sait sur Mme Sayrs à des runners curieux, mais ne révèle rien du peu que sait Renraku sur le projet Imago.

L'événement se passe trois jours après la date de la réunion à Husky Stadium, où la foule va être à la fois le meilleur ami et le pire ennemi des runners. C'est là que les runners doivent intervenir, avant qu'elle ne monte sur la scène ou après que son discours soit terminé. Le service de sécurité du campus (décrit plus en détail dans l'Université de Washington, ci-dessous) comporte de nombreux hommes raisonnablement

compétents, mais ils sont beaucoup plus adaptés pour faire face aux fêtards indisciplinés et aux farces d'étudiants qu'ils ont l'habitude de traiter plutôt qu'affronter une équipe de professionnels des Ombres. Le Dr Sayrs dispose de deux gardes du corps, membres des Knights of Rage (p. XXX).

Une deuxième équipe attend non loin à Canoe House avec un hors-bord Yongkang Gala Trinity caché (voir p. XXX, Arsenal). La deuxième équipe amène le remplaçant du Dr Sayrs, un sosie et expert en infiltration génétiquement identique, avant que la disparition du vrai Dr Sayrs soit remarquée. Si les runners ont enlevé le Dr Sayrs avant le discours, le sosie prend les notes du Dr. Pendant ce temps, les runners prennent le Trinity avec le vrai Dr Sayrs, à l'est sur la baie de l'Union. Les coordonnées GPS d'un quai secret de Yarrow Bay où ils peuvent accoster ont été données aux runners, ainsi que l'adresse d'un condo à Bellevue où ils peuvent livrer le colis. Si les choses sont trop faciles, les runners peuvent avoir à composer avec une attaque de 405 Hellhounds en passant par leur territoire.

Meisho-San et une paire Samouraïs rouges en civil, incognitos, attendent au condo (haut de gamme) pour réceptionner le vrai Dr Sayrs et l'emmener dans un lieu inconnu. En supposant que les runners aient réussi jusqu'à présent et livré le Dr Sayrs sain et sauf, Meisho-san leur paye le reste de leur dû en crédits certifiés, pour leur bon travail. Il les invite également à utiliser le condo pour le reste de la journée, et s'ils semblent fatigués ou blessés, jusqu'à la fin de la semaine.

## DEUXIÈME PARTIE

Mission accomplie, le travail est bien fait, ça se fête. Pas vrai ? Mais s'il semble que c'était trop facile, alors c'est probablement vrai. Ce scénario est plus facile de lancer si les runners choisissent d'accepter l'offre de Meisho-san et de rester dans l'appartement avant ou après une nuit en ville, car de cette façon ils seront tous endormis dans le même lieu. Si les runners ne dorment pas tous dans le condo, alors la scène suivante devra se jouer différemment, Lanier viendra voir les runners un à la fois dans leurs maisons, ou enverra des agents pour les enlever et les lui amener à un autre endroit.

Lorsque les runners reprennent conscience, ils constatent que leurs armes apparentes leur ont été enlevées. Il y a un champ magique d'indice 6 créé par un sort Brouillage du mana, qui sert de preuve que le soutien magique invisible de Lanier ne doit pas être pris à la légère. En outre, un brouilleur de zone d'indice 10 neutralise tous les périphériques sans fil du lieu. (Tout cela devrait être plus que suffisant pour décourager toute action folle, mais même si cela ne l'est pas, Lanier devrait être plus que capable de prendre soin de lui-même.)

Nul autre que Miles Lanier n'est assis devant les runners, vêtu d'un vêtement renforcé et portant dans un holster d'aisselle un Ares Predator fortement personnalisé. Il a une barbe noire de trois semaines. Il ressemble à un homme traqué, un peu plus maigre que son personnage médiatique, plus un homme de terrain que quelqu'un qui travaille derrière un bureau, plus un runner qu'un Johnson. Néanmoins, un seul succès sur un test avec la connaissance appropriée est suffisant pour le reconnaître. Les runners peuvent aussi défausser la connaissance (avec le malus habituel) sur Logique ou Intuition car il est une personnalité bien connue. Normalement, une personne du niveau de Lanier n'interagit jamais avec des runners qui ne sont parmi les meilleurs, mais sa désertion de NeoNET a considérablement modifié son niveau opérationnel.

Sans se présenter ni attendre les présentations, il demande aux runners s'ils ont jamais été au Pays de Galles. Avant qu'ils ne répondent, il tire un sac de sport de sous la chaise sur laquelle il est assis et le dépose en face de l'un des runners. « Dedans il y a des uniformes, SIN et des badges d'identification pour des gardes de sécurité de Minuteman ». Les uniformes, les insignes et les SIN sont adaptés individuellement aux métatypes et sexes des runners. « Vous trouverez également que j'ai réservé un vol suborbital commercial pour vous, sous les SIN qui vous sont fournis. Il part à midi pour Heathrow International, ce qui signifie que vous allez rejoindre Londres à environ 22h00. Vous devrez laisser votre matériel derrière vous, alors dites-moi quels implants que vous avez afin que je vous obtienne les permis à temps pour le voyage. Une fois arrivés, vous serez équipés avec la matériel standard des agents de l'installation ».

Lanier poursuit en expliquant que les runners vont voyager de Londres à une installation de R & D de Transys Neuronet à Caerleon pour remplacer certains agents de sécurité qui ont subi des accidents malheureux ou n'étaient plus aptes au travail. Lanier ne fera aucun commentaire sur le fait que Minuteman et Transys sont des filiales de NeoNET. La vérité est que Lanier a observé que tous les individus à cette installation, y compris la sécurité, peuvent être considérés comme sous la domination personnelle de Celedyr et ne peuvent donc pas lui fournir les informations dont il a besoin, même s'ils sont des employés NeoNET. Il doit donc utiliser des actifs extérieurs qui lui rendront compte personnellement. « Pendant que vous serez là-bas, en plus de votre travail de garde, j'ai besoin que vous gardiez les yeux grands ouverts et fouillez. Soyez discret, mais j'ai besoin de savoir ce qui se passe réellement dans cette installation. Dans environ une semaine, vous tournez à Cardiff pour R & R et vous me ferez un compte rendu là-bas. »

Les runners devraient rapidement remarquer qu'à aucun moment Lanier n'a mentionné de

paiement, ni ne leur a donné le choix. S'ils tentent de refuser, il leur dit : « Vous venez de kidnapper un atout de NeoNET. Je vous offre une carte gratuite vous-sortez-de-prison. Me la jeter au visage serait... imprudent. » Si les runners protestent encore, le MJ gère comment Lanier traite avec eux mais même s'il n'est pas mortel, il ne sera pas amical. S'ils demandent un paiement, il leur dit qu'il sera basé la qualité des renseignements qu'ils fourniront.

Lanier répond volontiers aux questions logistiques des runners, bien que la principale raison de leur intervention est parce qu'il ne sait pas ce qu'est le projet Imago de l'installation. Il ne répondra pas non plus à des questions dans la veine de « pourquoi nous ? ». Une fois que les runners sont envoyés dans la bonne direction, il est impatient de sortir car il est un homme très occupé. À aucun moment il n'expliquera qui il est, mais si les runners le lui demandent, il leur rappelle leur éthique professionnelle. « En ce qui vous concerne, je n'étais pas là et cette conversation n'a jamais eu lieu. C'est simplement un autre run pour un autre M. Johnson. Je ne veux rien à ce sujet sur les murs de l'un de vos petits pavillons. » Enfin, il donne les runners un commcode à n'utiliser qu'en cas d'urgence seulement.

Lorsque les runners arrivent à Heathrow il est dix heures du soir, et ils doivent trouver par eux-mêmes un logement pour la nuit. Considérant qu'ils devraient être en grande partie sans armes, les rues dans le Smoke et les rencontres fortuites avec les gangs de rue qui rôdent pourraient en fait représenter une réelle menace même pour des criminels professionnels endurcis. (NdT : se serait donc stupide de la part de Lanier de ne pas leur avoir trouvé un hôtel et un billet de train pour Caerleon) Les runners doivent être au centre de recherche de Caerleon à 8h00 le lendemain ; la meilleure façon de voyager vers Caerleon est par BritRail, qui, comme le métro a tendance à être à la fois bondé et dangereux.

## TROISIÈME PARTIE

Lorsque les runners arrivent au centre de recherche Transys Neuronet/T99 à Caerleon, ils vont devoir de se mettre au travail en se faisant passer pour des agents de sécurité. Lorsque les runners arrivent, l'équipement standard utilisé par l'Unité de sécurité d'entreprise (voir p. 281, SR4A) leur est attribué. Eh bien, le pistolet léger et la matraque, c'est tout. Les mitraillettes sont gardées en réserve pour les situations d'urgence. On leur fournit également passes qui ouvrent la majorité des portes dans l'établissement. Pour les runners qui souhaitent être des caméléons sociaux efficaces, les connaissances liées aux procédures de sécurité seront très précieuses, tout comme les Compétences actives Étiquette (Corporation), Escroquerie (usurpation d'identité) et

Déguisement, bien qu'un jeu de rôle intelligent est tout aussi essentiel. Les runners ne savent pas qu'ils n'auront qu'un jour « se fondre dans la masse » de l'installation du projet Imago avant que l'enfer ne se déchaîne le lendemain. Un groupe qui apprécie particulièrement l'ironie que des shadowrunners agissent comme agents de sécurité dans une installation corpo pourrait vouloir jouer cela le plus longtemps possible avant que le raid n'arrive.

Quant à ce qu'il est possible de rapporter à Lanier, il y a beaucoup de bizarreries évidentes à raconter. Alors que Minuteman est en charge de la sécurité de l'installation, pour tous les deux officiers de Minuteman il y a un ganger des Knights of the Rage dans les locaux. Leur présence indique que le projet est sous étroite surveillance de Celedyr. Les runners assidus utiliseront leurs itinéraires de patrouille pour former une carte mentale de l'installation et prendre des notes mentales des allées et venues dans chaque pièce (voir la description des lieux ci-dessous). Un homme nommé le Dr Gordon Browne (qui les accueille personnellement à l'installation) est l'un des directeurs du projet, mais un autre des administrateurs est entendu, mais jamais vu ou nommé. Il semble communiquer entièrement par le système de sécurité câblé du bâtiment. La voix désincarnée est, en fait, l'e-fantôme (et ancien dragon occidental) Cerberus, alias Eliohann, alias Neurosis.

La principale menace pour les runners est le sosie Renraku qui a remplacé le Dr Sayrs. Pour des raisons inconnues, Lanier a choisi de le laisser en place, et alors que leur mission actuelle n'implique pas son remplacement, il connaît leur identité. Pire encore, ils savent qui il est censé être. Quand ils rencontrent le sosie, il reconnaît les runners de l'extraction de la vraie Dr Sayrs à Seattle, et fait une conclusion très dangereuse sur le fait qu'ils portent maintenant des uniformes NeoNET. Alors que l'imposteur ne se risquera pas à s'exposer en attaquant les runners directement, il se rend compte qu'il a besoin de les éliminer afin de préserver sa couverture.

Dans les petites heures de la matinée de la deuxième journée, une équipe de runners de Telestrian Industries attaque l'installation. L'équipe de six hommes est entièrement composée de runners métahumains embauchés à Portland. L'équipe est composée du Mage de combat (p. XXX, SR4A), du Porte-flingue (p. XXX, SR4A), du Hacker (p. XXX, SR4A), du Chaman éco-radical (p. XXX, SR4A), du Samourai des rues (p. XXX, SR4A), et de la spécialiste des armes (p. XXX, SR4A), le samourai des rues est un elfe (+1 Agilité, +2 Charisme, -1 Chance). Les membres de l'équipe sont des pros et travaillent très bien ensemble, mais leur mission est essentiellement un espionnage industriel

« j'attrape et je file ». Ils utilisent la furtivité tant que cela est possible, mais ils sont là pour saisir toutes les recherches ou les prototypes qu'ils peuvent et saborder le reste. Les équipes de sécurité Minuteman, même aidées des Knights of Rage, ne devraient pas être un problème pour eux, mais les runners infiltrés chez eux pourraient faire la différence. Avant leur défaite, cependant, l'équipe Telestrian provoque une défaillance catastrophique du BIOS dans le système de confinement où les personnalités téléchargées ont été stockées.

Comme les mauvais esprits la boîte de Pandore, une vague de fantômes dans la machine paniqués et confus s'échappe (voir p. 165, *Unwired* ou les traiter comme des sprites), aucun d'entre eux n'a un indice supérieur à 3 mais ils sont très nombreux et se dispersent dans tout le complexe, attaquant au hasard les systèmes et nœuds. Les personnages avec la RA peuvent les voir sous la forme d'icônes. Au cours de ce chaos, l'imposteur tente de profiter de la confusion pour éliminer les runners afin de protéger sa couverture. Même si elle ne sera probablement pas réussie, sa tentative va très probablement ruiner la couverture des runners, car ils doivent la tuer ou se défendre contre elle.

Cerberus apparaît comme une icône de RA, essayant de calmer et retrouver le plus grand nombre possible d'e-fantômes pendant que des mesures d'urgence sont adoptées pour déménager le projet et le déplacer vers un endroit plus sûr. Les runners devraient profiter de cette occasion pour s'exfiltrer car leur situation risque de devenir intenable. Les Knights of the Rage ont la responsabilité d'escorter les actifs du projet, mais pas le personnel Minuteman. Sortir de la Grande-Bretagne et retourner à la maison est de la responsabilité des runners.

S'ils fournissent un rapport détaillé de l'attaque, ils seront dûment récompensés, pas avec des nuyens, mais avec un accès à des éléments puissants et appropriés qui correspondent à leurs capacités particulières, à savoir, matériel militaire restreint pour les fous de la gâchette ou du volant, un accès pour du cyberware de grade bêta pour les personnages augmentés ou un focus de puissance pour les Éveillés. Le nouvel emplacement du projet Imago, les véritables loyautés de Lanier et bien d'autres choses (y compris, éventuellement, le statut de l'imposteur Renraku si les runners ne l'élimine pas) reste inconnue des runners, pour l'instant.

## LIEUX

### Silver screen dreams

La description de base de Silver Screen Dreams apparaît sur p. 107 de *Capitales des Ombres*. Il s'agit d'un salon de massage qui comprend des arrière-salles de bunraku où les marionnettes ont

été choisies, sculptées, formées, et pucées pour ressembler à des stars du cinéma écran plat et autres célébrités du 20<sup>e</sup> et début du 21<sup>e</sup> siècle. Les propriétaires et exploitants du Silver Screen Dreams sont des amis du Shotozumi-gumi, qui à eux sont en assez bons termes avec Renraku. Chaque chambre est équipée d'une caméra cachée et un dispositif d'enregistrement caché, les deux d'Indice 4. Il y a environ une demi-douzaine de « gardes » Yakuza qui apparemment travaillent dans les lieux, ou sont là pour la déco (ils doivent s'ennuyer). Pour les gardes, utiliser les statistiques de la Bande des Triades, p. 281, SR4A.

## Université de Washington

Une adresse a été fournie pour le Dr Sayrs mais plus de 50 000 personnes sont présentes dans le Husky Stadium, et environ une sur cinq d'entre-elles porte la tenue toge-chapeau d'étudiant. À l'opposé du stade, la Canoe House est déserte comme prévu. La foule énorme actuelle rend tout plus difficile. L'événement a créé un champ magique de puissance 2 et un brouillage de zone qui impose un malus de -2 à toutes les actions matricielles, en raison de l'énorme quantité d'activité matricielle dans un espace relativement restreint. En outre, la présence physique de la foule impose un malus de -2 dés pour tous les tests de perception, de combat, et la plupart des tests de compétences actives physiques. Sur le plan positif, la foule facilite les tests d'Escamotage et Filature, offrant 2 dés de bonus.

Dans le cas où des coups de feu sont tirés, le tireur peut choisir de ne pas prendre malus de dés -2 à ses attaques ; à la place, chaque fois que le personnage tire avec une arme et rate sa cible, il fait un test de Chance (1), les malus de recul non compensés sont appliqués au test. Si le personnage réussit, rien ne se passe (la balle perdue ne touche personne) ; si il n'y a pas de succès, un spectateur innocent est touché et subit les dommages normaux ; si le test est une complication, puis une femme innocente, un enfant, ou une personne âgée est touché et subit des dommages normaux ; et si le personnage obtient un échec critique, une femme innocente, un enfant, ou une personne âgée est tuée même si une arme non létale est utilisée. Le personnage gagne un point de Rumeur. En raison de la possibilité de sur-pénétration, si un personnage utilise des munitions APDS, il doit faire ce test de Chance à chaque fois qu'il tire, qu'il ait atteint la cible ou non.

Il y a plus d'une centaine de professionnels de la sécurité présents, mais seulement environ deux douzaines sont assez proches du Dr Sayrs pour faire une différence. Utilisez un mélange de le Groupe de sécurité corporatiste (p. 283, SR4A) et la Patrouille de la Lone Star (p. 284, SR4A), mais tous utilisent des armes non létales, et toutes les armes sont chargées avec des balles gel (les

dommages sont Étourdissants, et la PA est augmentée de 2). Deux mages de sécurité sont présents (Lieutenant de la sécurité, p 283, SR4A ; remplacer Éclair de force par Éclair étourdissant), et chacun a esprit de l'homme Puissance 3 à sa disposition (NdT : pouvoir optionnel Sort Éclair étourdissant). Il n'y a pas de sécurité technique ou matricielle à proprement parler, mais il y a un essaim de caméras-drones de médias (Indice d'appareil 3) qui permet d'enregistrer l'ensemble de la scène. À moins d'arriver à tous les pirater, falsifier, planter ou détruire physiquement, les runners risquent fort d'être pris en photo et d'être dans les nouvelles du soir, gagnant un point de Rumeur.

Si Sayrs visite un colloque scientifique à la place, il y a seulement environ cinq mille personnes présentes et toutes les malus ci-dessus (et bonus) sont réduits de moitié, tout comme le nombre d'agents de sécurité présents. En plus du mage de sécurité, le personnel de sécurité comprend un technomancien (p. 113, SR4A). Dans les deux cas, l'accès « légitime » sur le campus de l'Université nécessite soit le piratage de son réseau matriciel (considérer comme un méta-nœud d'indice 4) pour créer un passe visiteur, ou falsifier ceux de visiteurs avec un test étendu de Falsification (10, 10 minutes). Infiltrer les locaux de l'université par des moyens physiques ne devrait pas être trop difficile ; le campus n'est pas une forteresse.

## Centre de recherche du projet Imago

Le centre de R & D Transys Neuronet/T-99 du projet Imago n'existe pas officiellement. Il est l'archétype du laboratoire de recherche d'entreprise sécurisé pour lequel les shadowrunners chevronnés reçoivent beaucoup d'argent pour s'y infiltrer. Mais pour ce job, les runners peuvent se contenter d'une promenade de santé pour faire leur travail, sauf s'ils doivent empêcher les autres de faire le sal boulot. Située dans la banlieue de Caerleon (belle région mais peu peuplée), la plupart des installations est souterraine (pour empêcher l'intrusion astrale), sauf un bâtiment d'entrée de plain-pied dans le centre du terrain, un quai de chargement extérieur à la ouest du bâtiment d'entrée, et un hélicoptère clôturé à l'est du bâtiment d'entrée.

Le terrain lui-même n'a rien de remarquable et n'est pas entouré d'une clôture. Le bâtiment d'entrée est quelconque et entouré de plaines herbeuses et de collines dans toutes les directions, et seule une route difficile de graviers mène à la route la plus proche. Dans l'herbe, cependant, de nombreuses plaques de pression (p. 261, SR4A) et capteurs de mouvement (p. 261, SR4A) sont cachés dans les arbres, tous liés à la grille matricielle de sécurité. Le sommet de la clôture autour de l'héliport est constitué de fil barbelé (p. 260, SR4A). Le bâtiment d'entrée a trois portes, une sur sa face nord, une qui mène

aux quais de chargement à l'ouest et une qui mène à l'héliport à l'est. Toutes sont protégées par un maglock avec lecteur de cartes d'indice 6 et surveillées par des caméras. Les murs extérieurs de l'établissement ont une Armure d'Indice 15 et une Structure d'Indice 15. Dans l'installation, toutes les portes intérieures ont une Armure d'Indice 8 et une Structure d'Indice 9 ; et les murs intérieurs ont une Structure d'Indice 10 et une Armure d'Indice 10. Toutes les portes intérieures (sauf celles des toilettes, de la salle de pause, et de la caserne, qui sont toutes déverrouillées) sont verrouillées avec un maglock avec lecteur de cartes d'Indice 3 sauf indication contraire ci-dessous.

Le bâtiment de l'entrée contient un couloir qui relie les pièces suivantes : un grand bureau vacant ; le grand bureau du Dr Browne ; les petits bureaux des Dr Sayrs et Klein ; les toilettes des hommes et femmes ; un cellier pour les matériaux non-sensibles ; une grande caserne avec espace de couchage pour la plupart des agents de sécurité et les jeunes chercheurs ; une cafétéria ; un centre de contrôle des opérations où tous les dispositifs de sécurité de l'installation peuvent être contrôlés par le rigger de sécurité ; et d'un vestiaire pour les hommes et femmes de la sécurité. Un seul ascenseur adjacent à sa petite salle d'entretien (sécurisée par une serrure à l'ancienne) relie l'entrée du rez-de-chaussée de l'établissement et l'installation principale au sous-sol. La plupart des bâtiments et la plupart des sections du couloir sont surveillées par des caméras.

Le sous-sol contient une salle de repos pour les scientifiques, un auditorium, six salles de récupération / chambre de patients avec des lits propres et des blouses d'hôpital, trois laboratoires de bioware (tous stérile et un avec un sas dédié), une salle de stockage de laboratoire, trois salles d'opération (avec leurs salles blanches attenantes), une infirmerie, un laboratoire d'enchantement, deux laboratoires de cybernétique, un laboratoire de microélectronique et des toilettes pour hommes et pour femmes. Tous ces éléments sont fixés avec des serrures de porte standard, sauf les salles de bains, qui sont déverrouillées, et le laboratoire de microélectronique, qui est fermé par un maglock clavier d'Indice 6 (les principaux scientifiques connaissent les codes). Il y a aussi six salles de téléchargement de la mémoire de régression des consciences et une chambre semi-circulaire portant la mention « confinement ». Les salles de confinement sont fermées de la même manière que le laboratoire de microtronics et contient un engin qui ressemble un peu à du matériel informatique pré-Matrice. Il y a un conteneur de privation sensorielle, un simrig modifié à la pointe de la technologie, et un système informatique énorme pour lire la mémoire entière et sa récupération. Les personnages percevant l'astral

noteront que certains composants de chaque système informatique semblent être magiquement actif. Cette technologie a été développée lors de l'ingénierie inverse du deck de Quicksilver. La porte de la chambre de confinement est fermée avec pas moins de trois maglocks d'Indice 6, un lecteur de cartes, un clavier, et une serrure biométrique (empreinte rétinienne). Seuls les quatre scientifiques en charge du projet peuvent les ouvrir tous. La chambre est également protégée par une cage de Faraday, et ses parois intérieures sont revêtues de peinture anti-wifi. La chambre ne contient qu'une seule chose : un ordinateur central imposant. L'ordinateur exécute un hôte ultraviolet qui détient les pare-feu spécialement conçus et les contre-mesures d'intrusion sculptées pour un objectif, le maintien des e-fantômes à l'intérieur.

Bien que les runners ne sont pas susceptibles de se heurter à elle, la sécurité matricielle de l'installation est importante. Il n'y a aucun lien avec la Matrice sans fil et le réseau de sécurité n'est accessible que de l'intérieur de l'installation grâce à la peinture anti-wifi. Le nœud de sécurité est caché avec un Indice d'appareil de 6 (sauf l'Indice du signal, qui est égal à zéro), et tous les dispositifs de sécurité sont asservis à travers des connexions câblées. Un hacker aurait besoin d'être dans ou à proximité de la salle de contrôle des opérations d'accéder sans fil au nœud (après l'avoir détecté), mais pourrait se connecter directement sur un jackpoint physique ailleurs dans le bâtiment pour tenter de pirater le système. Un système anti-incendie, des drones ferroviaires monté au plafond, peut accéder à n'importe quel point dans le couloir du sous-sol dans le cas d'un feu. Il fait également partie du système de sécurité et peut potentiellement être piraté.

Douze agents de sécurité Minuteman (utiliser la patrouille de la Lone Star Police, p. 284, SR4A) travaillent habituellement dans le bâtiment, mais comme les runners font parti de la sécurité, il faut réduire leur nombre en conséquence. Par exemple, s'il y a quatre runners, alors il n'y a réellement que huit gardes (NdT : la VO indique 12 mais cela semble être une erreur). Il y a aussi une demi-douzaine de Knights of Rage (cf. Ombres portées) présents. Ils ne semblent pas très bien s'entendre avec les gardes. Le chef de la sécurité de l'installation est également rigger (utiliser le lieutenant du Ghost du Tír (p. 283, SR4A), mais réduisez tous les attributs physiques augmentés de deux et remplacer le groupe de compétences Furtivité par le groupe de compétences Piratage. L'installation est en grande partie autonome et autosuffisante, les sorties en ville pour les chercheurs qui y séjournent sont peu fréquentes et étroitement surveillées. Les scientifiques doivent laisser leurs cartes d'accès et équipement sensible derrière eux quand ils quittent l'installation.

La sécurité magique du bâtiment est haut de gamme. Le bâtiment d'entrée est protégé contre l'intrusion astrale par une barrière de Puissance 6, et le sous-sol est protégé contre l'intrusion astrale en étant souterrain. L'extérieur de l'immeuble, l'étage d'entrée et le sous-sol sont chacun gardé à tout moment par un esprit de la Terre de

Puissance 6, ces esprits ont pour ordre de ne pas quitter la zone qui leur est assignée pour fournir une aide magique ailleurs. Le personnel comprend un mage de sécurité à plein temps (utiliser le lieutenant du groupe de sécurité corporatiste, p. 2832, SR4A, mais augmenter la Magie et le groupe de compétences Conjuración à 6).

## OMBRES PORTÉES

### MEISHO-SAN

« Meisho-san » (vrai nom Takahashi Ichiro) est un fonctionnaire moyen / porteur de valises de l'entreprise HyperSense, une filiale en propriété exclusive de Renraku. Il semble selon toutes les apparences être un esclave salarié zaibatsu totalement insipide. Il est un humain japonais ordinaire et il semble être le genre de personne qui pleure en chantant l'hymne de l'entreprise. La seule question pour les runners est : quelle société ? Évidemment, c'est une Japanacorp, mais cela réduit le choix à trois, et seulement en comptant les AAA. Takahashi parle couramment l'anglais presque sans accent, mais si les runners regardent attentivement (Test d'Intuition + Perception (2)) ils remarquent qu'il a un linguasoft, probablement anglais, inséré dans un datajack. Takahashi est lui-même un porteur de valises, de Seattle vers New York via Chiba, un M. Johnson professionnel servant d'intermédiaire entre les patrons et les Ombres.

Homme humain

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHC	ESS	INIT	PI
2	4	4	2	3	5	5	4	3	4.9	9	1

**Moniteur de condition (P / E) :** 9 / 10

**Armure (B / I) :** 5 / 3

**Compétences :** Étiquette (Corporation) 4(+2), Escroquerie 4, Informatique (skillsoft) 4(+2), Négociation 4, Perception 2, Pistolets 4, Recherche de données 3,

**Connaissances :** Production de BTL 2, Shadowrunners de Chiba 4, Shadowrunners de New York 4, Finances de Renraku 4, Politique de Renraku 3, Politique de Seattle 1, Shadowrunners de Seattle 1

**Langues :** japonais M, anglais 4 (linguasoft)

**Augmentations :** deux datajacks, datalock, skillwires (Indice 4)

**Équipement :** costume « Actioneer », activesoft (Pistolets, Indice 4), commlink Renraku Sensei avec OS Iris Orb modifié pour BTL / hot sim (Réponse 2, Signal 4, Firewall 3, Système 3), lentilles de contact [Indice 2, avec image link et vision nocturne], knowsoft (Connaissances locales, Indice 4), linguasoft (Anglais Indice 4).

**Programmes :** Analyse 4, Catalogue 4, Commande 2, Édition 4

**Armes :**

Hammerli 620S [Pistolet léger, VD 4P, PA —, SA, CR 1, 6(c) avec système pneumatique et smartgun]

### DR. VICTORIA SAYRS

Dr Victoria Sayrs est une petite femme intelligente avec des cheveux blonds et des yeux gris. Actuellement âgée de quarante-trois ans, le Dr Sayrs est né en 2030, la première année après le virus informatique qui a changé le monde, et est diplômé de l'Université de Washington en informatique en 2050. Sa thèse de doctorat est intitulée «Mendicant Bias : Emergent Sapience in the Medic Program that Supported Echo Mirage». En tant que scientifique brillant avec un domaine de prédilection très convoité, ce n'est pas sa première extraction (certaines volontaires, d'autres non), et elle a changé d'employeur à plusieurs reprises dans sa carrière. Elle est ravie de son travail actuel avec Transys Neuronet, mais elle ne risquera pas de se faire tuer pour éviter d'être enlevée.

Femme humaine

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHC	ESS	INIT	PI
3	3	3	2	3(4)	4	6(8)	3	5	5	7	1

**Moniteur de condition (P / E) :** 10 / 10

**Armure (B / I) :** 4 / 0

**Compétences :** Électronique (GC) 6, Esquive 3, Étiquette (Corporation) 2(+2), Leadership 2, Négociation 2, Perception 3(5), Piratage (GC) 1, Pistolets 2

**Connaissances :** Chimie 3, Théorie informatique (intelligence artificielle) 5(7)(+2), Cybertechnologie 4, Design matriciel 5 (7), Théorie matricielle 5(7), Politique de NeoNET 3(5), Systèmes d'exploitation 3(5), Sécurité informatique (Matrice) 3(5)(+2), Trivia 3(5)

**Langues :** anglais M, allemand 3(5)

**Traits :** Dépendance (psyche, modérée), Attribut exceptionnel (Logique)

**Augmentations :** booster cérébral 2, datajack, amélioration mnémonique 2, régulateur de sommeil, marqueur h RFID furtif (derrière l'oreille gauche), phéromones adaptatives 1

**Équipement :** vêtements pare-balles, commlink Transys Avalon avec OS Iris Orb [Réponse 4, Signal 4, Firewall 3, Système 3, avec lecteur biométrique, simrig et skinlink], datasofts (en fonction de la situation), lunettes [Indice 2 avec interface visuelle et amplification visuelle 2], trois doses de psyche, animal de compagnie virtuel (dragon occidental miniature)

**Programmes :** Analyse 4, filtre biofeedback 4, Catalogue 4, Commande 4, CCME 4, Édition 4, Cryptage 4, Filtre de réalité 4, Scan 4

**Armes :**

Defiance Protector [Taser, VD 6E(e), PA –moitié, SA, CR —, 3(m), avec crosse adhésive et viseur laser]

## SOSIE RENRAKU

Moins une personne qu'une chose, le sosie Renraku n'est pas entièrement un androïde. Il a été génétiquement modifié et cultivé dans un réservoir au niveau d'accélération maximum permis par les limites de la technologie de clonage actuelle. Il a alors été équipé pour des centaines de milliers de nuyen de bioware et subit des milliers d'heures de formation intensive. Il est un caméléon parfait sans identité discernable ou de personnalité propre. Il ressemble exactement au Dr Sayrs, habillé exactement comme elle, parle exactement comme elle, parle et agit avec ses manières précises. Grâce à certaines techniques de métamagie, son aura est assez semblable à celle du docteur, mais quelqu'un qui a vu l'aura de Sayrs avant peut remarquer la différence sur un Test d'Analyse astrale + Intuition (5).

Femme humaine

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHC	ESS	INIT	PI
3	4(8)	4(8)	3(7)	5(8)	4	3	4	2	1	8(12)	1(3)

**Moniteur de condition (P / E) :** 10 / 10

**Armure (B / I) :** 11 / 4

**Compétences :** Arme de mêlée exotique (lame buccale) 6, Athlétisme (GC) 1(5), Combat à mains nues 3, Crochetage 3, Escroquerie (Imposture) 6(+2), Esquive (à distance) 3(+2), Évasion 5(6), Étiquette (Corporation) 4(+2), Falsification 3, Furtivité (GC) 5(7), Perception 3, Pistolets 3

**Traits :** Dépendance (caoutchouc, modérée), Surcharge de l'organisme, Cyberpsychose, Génétiquement conçu, Système de type O, Faible système immunitaire

**Augmentations :** glande chimique (réservoir d'arme, cyanure, quatre doses), yeux cybernétiques [Indice 2, avec anti-flash, vision nocturne, duplication rétinienne 6, smartlink, amplification visuelle 1], cinq datajacks (alphaware), articulations améliorées, fausse apparence (Indice 4, avec option de mimétisme), mains de gecko, immunité (cyanure), système move by wire 2, renforcement musculaire 4, tonification musculaire 4 (alphaware), lame buccale, orthoderme 3, filtre antalgique, ajustement phénotypique (réécriture), fixateur de réflexes (Furtivité), synthécarte 3, phéromones adaptatives 3, altération transgénique (adapsine), modulateur vocal 6 (avec deux voix)

**Équipement :** vêtements pare-balles, Commlink Transys Avalon avec OS Iris Orb [Réponse 4, Signal 4, Firewall 3, Système 3, avec lecteur biométrique, simrig et skinlink], datasofts (en fonction de la situation), justaucorps (armure corporelle moulante), lunettes [Indice 2 avec interface visuelle et amplification visuelle 2]

**Programmes :** Analyse 4, filtre biofeedback 4, Catalogue 4, Commande 4, CCME 4, Édition 4, Cryptage 4, Filtre de réalité 4, Scan 4

**Armes :**

lame buccale [Cyberimplant, Allonge —, VD 4P + cyanure (8P, Injection, Pénétration —, Immédiat), PA – 2]

Defiance Protector [Taser, VD 6E(e), PA –moitié, SA, CR —, 3(m), avec crosse adhésive et viseur laser]

## DR. GORDON BROWNE

Il y a quelques années, Celedyr, directeur de R & D de NeoNET a initié le projet Enlight pour étudier les technomanciens de plus près. Il a recruté l'ancien professeur d'Oxford Gordon Browne (un homme d'origine africaine) pour le poste de directeur de projet. Le domaine d'expertise de Browne est la théorie de la communication, mais il a un large éventail de connaissances et une grande expérience des projets de NeoNET. Élevé à Nairobi, Browne a été embauché en 2062 par Erika pour aider à développer la technologie wifi émergente et développer la norme européenne de Matrice sans fil. Après le second Crash, il a pris quelques années pour travailler comme archiviste dans la grande bibliothèque d'Alexandrie, avant d'être recruté pour donner des conférences à l'Université allemande de Karlsruhe en 2067, un institut de renom pour la recherche sur l'intelligence artificielle. Maintenant dans la soixantaine, Browne est sur les listes les plus recherchés de plusieurs chasseurs de têtes corporatistes, mais il a choisi d'accepter l'offre de NeoNET et a depuis été transféré du projet Enlight au projet Imago. En tant que responsable du projet, il semble beaucoup plus accessible pour la plupart des employés du projet que l'e-fantôme draconien auquel il est associé.

Homme humain

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHC	ESS	INIT	PI
4	3	2	3	4	4	6(8)	4	4	4.65	6	1

**Moniteur de condition (P / E) :** 10 / 10

**Armure (B / I) :** 5 / 3

**Compétences :** Arcanes 4(6), Biotech (GC) 2(4), Esquive 2, Fusils (Shotguns) 3(+2), Hardware 2(4), Influence (GC) 4, Informatique 4(6), Instruction 5, Intimidation (Mentale) 2(+2), Perception 4(6), Pistolets (Revolvers) 1(+2), Recherche de données 4(6), Software 6(8)

**Connaissances :** Littérature classique 4, Histoire 4(6°), Théorie magique 4(6), Design matriciel 6(8), Théorie matricielle 6(8), Philosophie 4(6), Sécurité informatique (Matrice) 2(4)(+2)

**Langues :** Anglais M, Kiswahilli 3

**Traits :** Attribut exceptionnel (Logique)

**Augmentations :** coprocesseur attentionnel (Indice 2, deltaware), booster cérébral 2, datajack, coprocesseur cortical 1, USP mathématique, amplificateur neural (nanites) [stimulateur d'apprentissage Indice 2, néocortical Indice 2], marqueur RFID furtif (muscle pectoral droit)

**Équipement :** Commlink Transys Avalon avec OS Iris Orb [Réponse 4, Signal 4, Firewall 3, Système 3, avec lecteur biométrique, simrig et skinlink], datasofts (en fonction de la situation), lunettes [Indice 2 avec interface visuelle et vision nocturne], divers linguasofts, medikit (Indice 6), Mortimer of London Berwick Line suit

**Programmes :** Analyse 4, Filtre biofeedback 4, Catalogue 4, Commande 4, CCME 4, Édition 4, Cryptage 4, Filtre de réalité 4, Scan 4

**Armes :**

Colt Asp [Pistolet léger, VD 6E(e), PA -moitié, SA, CR 1, 6(b), avec crosse adhésive, viseur laser et balles électrifiées]

PJSS Model 55 Shotgun (sur le mur du bureau) [Shotgun, VD 9P(f), PA +5, CR (1), 2(b) avec balles fléchettes]

## CERBERUS

Il était une fois un dragon occidental adulte nommé Eliohann qui est devenu le seul de dragon connu à avoir un datajack parfaitement fonctionnel, et qui a pu l'utiliser pour accéder à la Matrice. Il est souvent apparu sur la Matrice comme un dogue argenté à trois têtes avec des yeux verts lumineux. Il a donc été surnommé « Cerberus » à cause de cet avatar. Des rumeurs se sont répandues comme quoi il utiliserait aussi une autre icône appelée « névrose », et que cela serait dû à un trouble de personnalités multiples, conséquence de ses expériences sur la Matrice. Eliohann devint le protégé du grand dragon Celedyr et, ensemble, ils ont étudié diverses technologies émergentes matricielles et de communication, en particulier celles relatives à la sagesse non métahumaine. Pendant le crash 2.0, Eliohann a été grillé. Ses recherches, cependant, ne s'arrêtent pas. Eliohann, ou au moins un e-fantôme prétendant être lui, a secrètement réapparu.

Cerberus apparaît dans la Matrice comme un grand humanoïde dans un trench-coat gris foncé avec un lourd manteau et un chapeau de feutre ; ses traits sont obscurcis par un nuage gris, mais une broche en forme d'un dogue à trois têtes avec des yeux verts lumineux est accrochée à son manteau. Cerberus n'est pas tout à fait sûr s'il est vivant ou mort. Il ne sait pas si sa vraie conscience existe en lui ou s'il s'agit simplement d'une fausse copie du « vraie » Eliohann. À un certain niveau, il sait qu'il a perdu son corps, sa vie, son âme, et son genre. Il est surtout lucide, ces jours-ci, mais encore plus détaché de la vie et des vivants qu'auparavant. Le monde réel

l'intéresse moins que jamais ; il se souvient à peine ce que c'était qu'être un être de chair. La seule chose qui le terrifie, c'est l'idée qu'il pourrait un jour perdre de l'intérêt à la Matrice, mais il ne voit pas ce jour-là à venir si tôt.

Outre son poste de directeur de recherche au projet Imago, Cerberus travaille pour NeoNET, ou plus précisément pour Celedyr, comme une sorte de combinaison shadowrunner et Johnson, quoique beaucoup plus étrange et plus puissante. Il engagera des runners aussi souvent qu'il traitera les questions lui-même. Celedyr et NeoNET lui « payent » un « foyer » permanent sur la matrice et un accès à la recherche de pointe, ainsi que toutes les ressources opérationnelles dont il a besoin. Cerberus a un intérêt personnel important dans le projet Imago, parce que la nature de l'e-fantômes est plus qu'une préoccupation académique pour lui : il en est un. Une de ses préoccupations importantes est la sauvegarde des e-fantômes contre la menace de pannes de courant, les pannes matérielles, et d'autres questions qui pourraient compromettre les données qui sont la clé de leur existence.

En 2047, Eliohann était un dragon occidental ordinaire, et il a passé la plupart de son temps à errer autour des terres tribales Sinsearach près de Tír Tairngire. Il était juste un enfant, pour des normes draconiques, quand il a été enlevé (par des runners) et traité comme un cochon de Guinée dans un laboratoire d'Emerging Futures. La première génération de datajack dont il a été équipé n'était pas sans complications, ce qui est une belle façon de parler de dissonance cognitive, et cela le rendait fou. Avant, pendant et après ses délires, Eliohann a pu apprendre beaucoup de choses sur la façon dont le monde fonctionne grâce à la connexion à la Matrice fournie par Emerging Futures. Ces connaissances furent suffisantes pour, qu'à l'aide d'une combinaison de contacts matriciels et de projections astrales, il se serve d'intermédiaires afin d'acheter une participation majoritaire dans la société Emerging Futures.

Ares, qui gardait un œil sur Emerging Futures, l'a mal pris. Ils ont envoyé une équipe de professionnels pour assainir le projet Cerberus, que, de toute façon, ils n'avaient pas autorisé, mais Eliohann réussit à échapper à la mort. De justesse. Grâce à l'intervention d'autres runners, Ares et Eliohann ont pu trouver un arrangement. À savoir, Ares a acheté la société et propulsé Eliohann à la tête des recherches. Les cadres intermédiaires ambitieux responsables de projet Cerberus ne s'en tirent pas si bien.

C'était le statu quo jusqu'en 2057. Eliohann a été complètement immergé dans la recherche sur la Matrice, avec lui-même comme le sujet principal. En fait, il a passé tellement de son temps dans la Matrice qu'il ne serait pas injuste de le traiter de junkie. Les effets de cela avait sur lui étaient importants, et étonnamment bien documentés. En fait, ce sont ces effets secondaires qui ont probablement empêché Eliohann / Emerging Futures de réclamer le legs dans le testament de Dunkelzahn. Il travaillait encore sur ce projet et attendait son heure quand le crash 2.0 est arrivé. Quoi qu'il en soit, depuis 2057 Eliohann avait déjà développé les prémices d'un trouble dissociatif sévère, avec des symptômes de véritable trouble de la personnalité dissociative.

Ares a gardé Eliohann bien au chaud. Il a fallu attendre 2057 que le grand dragon Celedyr apprenne l'existence d'Eliohann et d'Emerging Futures. Eliohann était un employé d'Ares très bien payés à l'époque, de sorte que beaucoup de runners ont travaillé pour Transys Neuronet afin de négocier et organiser la défection d'Eliohann. Pour la dernière fois dans sa vie, Eliohann a changé de camp.

De 2057 au Crash 2.0, Eliohann était un dragon déterminé et passionné. La mise à niveau du datajack de Transys Neuronet fit disparaître la plupart de ses névroses liées à la Matrice. En tant que protégé haut placé du grand dragon Celedyr dans Transys Neuronet, Eliohann a eu accès à des fonds quasi illimités et une discrétion totale pour travailler sur son projet fétiche : la création d'un datajack compatible en toute sécurité avec la physiologie unique des dragons et autres créatures Éveillées, ainsi que certains animaux très intelligents comme les dauphins et les éléphants. Celedyr avait aussi travaillé sur le problème de la communication entre la métahumanité et les dauphins et éléphants, un legs des dernières volontés de Dunkelzahn.

Outre son travail pour Transys Neuronet, Eliohann, dans la pure tradition draconique, pose ses griffes sur plusieurs autres tartes. Il a investi dans plusieurs clubs matriciels dont il jouissait et acheté une participation dans les Silicon Surfers. Les années de 2057 à 2064 ont été bonnes pour Eliohann, cependant, son histoire n'a pas eu une fin heureuse.

Comme tous ceux qui comptaient, Eliohann était présent sur le nœud de la Bourse de la côte Est au cours de l'IPO Novatech qui s'est avéré être la fin de la Matrice comme elle était. Il a très probablement eu une participation financière à l'introduction en bourse, il était certainement là pour voir et être vu, et participer à ce qui était censé être l'un des événements historiques qui définissent une génération.

Comme tant d'autres, dans la matinée du 2 Novembre 2064, Eliohann se retrouva avec un encéphalogramme plat, son esprit déchiqueté par le virus Jormungand, laissant derrière lui qu'un corps inanimé, dans le coma. Contrairement à la plupart, cependant, Eliohann n'avait pas perdu la vie. Il n'a jamais été enterré ou incinéré. Au lieu de cela, il a été maintenu en vie indéfiniment, avec ordre de Celedyr qu'il soit connecté à la Matrice en toutes circonstances. Les états financiers indiquant que le budget du projet Imago d'Emerging Futures / Transys a été dopé immédiatement après le Crash 2.0, puis s'est stabilisé aux mêmes niveaux qu'ils avaient quand Eliohann était vivant.

Pendant la dernière décennie, le dragon « mort » a continué à participer à la vie d'Emerging Futures et aux assemblées d'actionnaires de Transys Neuronet, et a utilisé les votes que ses actions lui autorisent. Et depuis ce moment, il existe une personne sur la Matrice se faisant appeler Cerberus.

Ce Cerberus apparaît le plus souvent comme une médaille d'argent, à trois têtes de dogue aux yeux verts brillants. Cependant, il est également apparu comme un costume corpo gris et ennuyeux littéralement sans visage, une icône terriblement terne qui est habituellement parfaitement rendue, parfois avec, parfois sans, une épinglette d'argent d'un dogue à trois têtes. Plusieurs équipes de runners ont été contactées par cette entité pour effectuer diverses missions. Leur travail sur le terrain, à son tour, a indiqué que ces actions ont généralement servi les intérêts du grand dragon Celedyr.

On peut en conclure qu'Eliohann n'est pas mort du tout, du moins pas dans la Matrice. Sa vie continue dans la Matrice en tant que fantôme-en-ligne (ghost-in-the-machine). Sous cette forme, il semble toujours poursuivre les mêmes intérêts qu'il avait dans sa vie précédente. Il gère ses affaires corporatives à Emerging Futures, agissant comme un Johnson et généralement pour Celedyr. Il est à la pointe la recherche dans les interfaces matricielles pour non-métahumains, la communication, et sur les phénomènes mêmes qui font que sa propre conscience continue d'exister. Bien sûr, il peut ne pas être juste de dire qu'Eliohann est Cerberus ou Cerberus est Eliohann. En fait, Eliohann / Cerberus semble avoir sublimé sa nature draconique, embrassant sa nouvelle nature de créature purement matricielle.

Cerberus semble travailler dans l'ombre, laissant dans le flou Transys Neuronet, Celedyr et NeoNET. Les rumeurs les plus récentes parlent d'une icône correspondant à sa description qui coordonnerait les Knights of Rage et des actifs indépendants contre Singularity, une filiale d'Horizon. Avec son statut d'e-fantôme, il est difficile pour lui de se salir les mains, mais il intervient parfois dans la Matrice pendant des runs. Il aurait piloté, on peut même dire « possédé », un drone MCT Akiyama.

#### Fantôme dans la Matrice

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHC	ESS	INIT	PI
-	-	-	-	7	8	7	9	5	-	13	3

#### Moniteur de condition : 13

**Compétences :** Anthropomorphes (Bipodes) 5(+2), Armes de véhicule 5, Guerre électronique 7, Hacking 7, Infiltration 5, Influence (GC) 5, Informatique 7, Perception 5, Recherche de données 7, Software 7

**Connaissances :** Personnel d'Ares 3, Politiques corporatistes 4, Théories futuristes 5, Grands dragons 6, Hardware matriciel 5, Personnel de NeoNET 4, Psychologie 3, Recherches sur la Singularité 4, Histoire du XXI<sup>ème</sup> siècle 4, Tridéo de d'action Wuxia 3

**Langues :** Anglais M, Allemand 4, Japonais 5, Spérethiel 6

**Traits :** Autopilote de drone, Code fluctuant, Corrupteur, Fragmentation (Trouble Dissociatif de l'Identité), Redondance, Rootkit

**Équipement :** drone Mitsuhamama Akiyama [Maniabilité +3, Accel 5/15, Vitesse 40, Structure 4, Armure 10, Senseurs 6 (stabilisateur corporel (Indice 3), revêtement caméléon, adaptation cyborg, CME (Indice 6), extrémités adhésives, 2 bras mécaniques, marcheur, Réponse 6, Signal 6, Système 6, Firewall 6], Nexus Transys Cú Roí (nœud de résidence) [Réponse 6, Signal 6, Système 6, Firewall 6 avec agent CI d'Indice 6 utilisant Analyse 6, Armure 6, Black Hammer 6, Furtivité 6, Exploitation 6, and Pistage 6]

**Programmes :** Analyse 7, Armure 7, Attaque 7, Black Hammer 7, Catalogue 7, Commande 7, Édition 7, Exploitation 7, Falsification 7, Filtre de réalité 7, Furtivité 7, Pistage 7, Scan 7

**Notes :** Les attributs de Cerberus dépendent du nœud où il se trouve. Les scores fournis ici sont valables pour son nœud de résidence. Son initiative est égale à Intuition + Réponse, son moniteur de condition matricielle est égal à 10 plus la moitié du Système.

## KNIGHTS OF RAGE

À l'origine, les Knights of Rage étaient un gang africain multi-racial de Southwark, situé sur la rive sud de la Tamise à Londres avant d'être entassés dans la Squeeze. En 2043 le grand dragon gallois Celedyr figurait parmi leurs dirigeants (déguisée sous forme humaine) portant des tablettes qu'il avait déterrées en Nubie. Apparemment, ces tablettes étaient sacrées pour les Nubiens, et les chefs de gangs ont juré leur loyauté envers le dragon. Celedyr a amené à Caerleon ceux qu'il pensait être les meilleurs membres pour lui servir de garde prétorienne. Depuis lors, les deux branches des Knights of Rage ont grandi et prospéré au service de Celedyr. Les deux groupes revendiquent toujours leur patrimoine d'origine nubienne et l'affichent dans un mélange insolite d'Afrique, d'Égypte, et de traditions celtiques. L'élite des Knights of Rage est maîtresse le codage, le cryptage et le décryptage, même avec les subalternes possèdent une certaine aptitude dans ces domaines.

## Knights of Rage (Indice de professionnalisme 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	INIT	PI
4	4(6)	3(4)	3(5)	3	3	4	3	2,4	6(7)	1(2)

**Moniteur de condition :** 10

**Armure (B / I) :** 8 / 6

**Compétences :** Automatiques (Pistolets-mitrailleurs) 3(+2), Armes contondantes 3, Filature 3, Guerre électronique 2, Hacking 2, Informatique 2, Recherche de données 2

**Augmentations :** substituts musculaires 2 (alphaware), réflexes câblés 1

**Équipement :** commlink (Indice d'appareil 4), manteau renforcé, lunettes [Indice 2, avec vision nocturne et interface visuelle]

**Programmes :** Analyse 3, Armure 3, Catalogue 3, Décryptage 4, Commande 3, Cryptage 4, Édition 3, Exploitation 3, Furtivité 3, Pistage 3, Renifleur 3, Scan 3

**Armes :**

Électromatrasque [Arme contondante, Allonge 1, VD 6E(e), PA —]

Ares Crusader [Pistolet-mitrailleur, VD 4P, PA —, SA/TR, CR 2, 40(c), avec système pneumatique 2 et visée laser]

## Lieutenant Knights of Rage (Indice de professionnalisme 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	MAG	ESS	INIT	PI
4	4(5)	4(5)	3	3	4	5	4	3	5	8(9)	1(2)[3]

**Moniteur de condition :** 10

**Armure (B / I) :** 10 / 5

**Compétences :** Automatiques 4(5), Combat rapproché (GC) 4(5), Filature 3, Électronique (GC) 4, Infiltration 3, Leadership 3, Perception 3, Piratage (GC) 4(6)

**Traits :** Adepte, Bon codeur (Hacker à la volée)

**Pouvoirs d'adepte :** Compétence améliorée 1 (Automatiques, Armes tranchantes), Compétence améliorée 2 (Cybercombat, Guerre électronique, Hacking), Sens Amélioré (vision nocturne, anti-flash)

**Augmentations :** coprocesseur cortical 1 (alphaware), tonification musculaire 1, booster synaptique 1

**Équipement :** combinaison caméléon, commlink (Indice d'appareil 5, hotsim), lentilles de contact [Indice 1, avec interface visuelle], armure corporelle moulante (justaucorps avec Isolation électrique 3)

**Programmes :** Analyse 5, Armure 4, Attaque 5, Black Hammer 4, Catalogue 5, Commande 5, Décryptage (Ergonomique) 5, Édition 5, Exploitation 5, Filtre biofeedback 4, Furtivité 5, Scan 5, Pistage 4, Renifleur 4, Cryptage 5

**Armes :**

Épée monofilament [Arme tranchante, Allonge 1, VD 5P, PA -1]

HK MP-5 TX [Mitraillette, VD 5P, PA -4, SA/TR/TA, CR 2(3), 32(c), avec système pneumatique 2, visée laser et munitions APDS]