

Happy people have no stories..

Scénario Cyberpunk, pour joueurs de tous niveaux.

INTRODUCTION

Tout commence, un matin d'hiver, gris et pisseux, à Night City (ou dans toute ville servant de cadre à votre campagne). Comme souvent, les PJ sont contactés par un fixer qu'ils connaissent bien, Geoff Cosey. Celui-ci a besoin d'hommes de main pour un coup "simple et bien payé". Pour 3000 E\$, il s'agit d'abattre un homme, tâche horriblement simple et banale, en ces temps troublés. L'individu en question se nomme Johan Williams et travaille comme pupitreur chez Nekkaï Computers. La raison du contrat qui pèse sur lui n'est pas donnée aux PJ, ils doivent l'éliminer, un point c'est tout. Petite remarque : le sympathique Geoff empoche 5000 E\$ pour ce contrat et n'en reverse que 3000 aux tueurs; ceux-ci pourront donc négocier le prix de la vie d'un homme.

LES INFORMATIONS

Cosey, fidèle à son habitude, donne quelques renseignements aux PJ sur leur cible, une fois le contrat accepté. Voici les éléments du dossier qui a été préparé à leur intention, stocké sur une carte mémoire, lisible par n'importe quelle console Attention, une fois sa lecture terminée, ce fichier s'auto-effacera (ceci est annoncé en début de lecture). Cette petite précaution a pour but de ne laisser aucune trace de cette affaire. Un bon hacker pourra éliminer cette sécurité (avec un jet de INT+Programmation à 15 ou plus) et s'apercevoir, à cette occasion, qu'elle est faite par un professionnel (selon Cosey, ce dossier a été préparé par le commanditaire lui-même) :

- Une photo numérisée de Williams, un grand type mince aux cheveux châtain mi-longs, vêtu de sombre, avec des yeux très clairs.
 - Un plan 3D de Night City, indiquant son adresse personnelle (1306 B Richmond Street) ainsi que l'adresse de son employeur (Nekkaï, 711 Kennedy Bld), où il travaille de 8 heures à 18 heures, avec un break d'environ une heure le midi dans les snacks vietnamiens ou turcs qui pullulent dans ce quartier. A la fin de son travail, Williams rentre chez lui ou erre quelque temps dans le centre, avec une préférence pour les revendeurs de matériel informatique et les magasins axés sur le rock. On ne lui connaît pas de compagne, peu d'amis, bref, il a une vie des plus rangées.
 - Pour faciliter encore le travail des PJ, ils trouveront dans le dossier le code d'accès à l'immeuble de Johan (il s'agit du 82695), ainsi que d'un plan du dit immeuble.
- Tout cela va peut-être sembler un peu *trop* facile aux joueurs. C'est prévu...

ACTE I, scène 1

Une fois leur plan d'action mis au point, les PJ n'ont plus qu'à agir. Hélas pour eux (il fallait bien s'en douter), tout ne va pas se dérouler comme prévu. L'homme qu'ils devaient tuer sans problème va se révéler en fait un gibier bien difficile. Voici les quelques éléments qui vont gripper la belle mécanique jusque là bien huilée du plan des PJ :

- Williams n'a pas reparu chez Nekkaï depuis 3 jours. Il a fait une demande (inattendue) de congés, par courrier, et ne doit reprendre son poste que d'ici une semaine. Il a invoqué des raisons familiales à cette absence subite, ce qui est plus

qu'étonnant si l'on se réfère au dossier confié par Geoff Cosey (dans celui-ci, il n'a pas de famille proche dans la région).

- Il n'est pas non plus chez lui. Apparemment, il a eu le temps de prendre quelques bagages (juste le strict minimum, cependant) avant de "fuir". Rien de bien passionnant ne peut être déniché chez lui. Néanmoins, en fouinant un peu dans ses fichiers informatiques, on peut trouver un journal très instructif (voir annexe) sur l'état de la santé mentale de Johan. Dans un fichier annexe, sous la rubrique "Adresses diverses", les PJ pourront, entre autres adresses, trouver les coordonnées d'un nommé Khe-San-Huy (Bar "Little Bloody Saïgon", 715 Omaha Bld).

En fait, Williams se terre au Richmond Hôtel, un "parc à cercueils" (hôtel bon marché dont les (nombreuses) chambres ne sont en fait que des compartiments d'environ 1m x 1m x 2 m), situé en face de chez lui, et passe le temps en observant son propre appartement à l'aide d'une paire de vieilles jumelles.

ACTE I, scène 2

Alors qu'ils fouillent méticuleusement l'appartement de Williams, à la recherche du moindre indice sur la cachette de celui-ci, les PJ sont dérangés par la sonnerie du vidéophone. Celle-ci retentira tant qu'ils seront dans la pièce et qu'aucun d'entre eux ne répondra. Leur interlocuteur est, ils le reconnaîtront vite, Johan Williams qui les joint ainsi, de l'autre côté de la rue. Il leur expliquera qu'il cherche à leur parler, sans rien risquer d'eux. Il donnera toutes les garanties souhaitées par les PJ avant de leur fixer rendez-vous, une demi-heure plus tard au "Pennyroyal Tea", un bar situé dans Seattle Avenue, à dix minutes de là.

Williams prendra soin d'arriver dix minutes avant eux, afin de s'assurer de sa sécurité, et les laissera s'installer, les espionnant un peu à l'occasion. De même, il garde la main crispée sur son arme, un *Sternmeyer* 35. L'homme n'est pas loin de la paranoïa aiguë, mais cela se comprend, étant donnée sa situation. Une fois mis en confiance, il se présentera à eux. Espérons qu'aucun d'entre eux n'en profitera pour l'abattre. Si une telle éventualité se présente, faites intervenir, in extremis, un des vigiles du bar. Le PJ rompant son serment n'aura que ce qu'il mérite...

Johan Williams n'est pas l'individu dangereux à qui les joueurs pensaient avoir affaire. C'est un garçon fébrile, au bord de la psychose, qui allume cigarette sur cigarette, animé par un étrange feu intérieur, à en croire la fièvre brillant dans ses yeux clairs. Ce qu'il exposera aux PJ risque de les désarçonner : c'est lui qui a commandité sa propre mort, par l'intermédiaire de Khe-San-Huy, à qui il a versé 5000E\$ (Khe recevra à nouveau cette somme à la mort de Johan, comme le stipule son testament). Il a contacté ce fixer via le Réseau et lui a envoyé le dossier que les joueurs ont en main, par ce même mode, à l'adresse du Little Bloody Saïgon, un bar d'Omaha Boulevard. Il pourra donner une description de Khe-San-Huy : un asiatique d'environ vingt ans, d'apparence maigre et malade...

Mais, depuis quelques jours, Johan a repris goût à la vie, après n'avoir plus eu envie que de la mort, et cela car son chemin a croisé celui de Laura, dont il est tombé "amoureux comme jamais". Il explique sa situation avec la candeur et l'innocence d'un adolescent romantique, craignant à peine l'incompréhension des personnages. Williams finira par les supplier de rompre le contrat qui le condamne à mort, de garder l'avance qu'ils ont touché et d'aller expliquer la situation à Khe-San-Huy (il risque sa vie en allant chez le fixer, on s'en rend bien compte). Il est prêt pour cela à les aider à l'avenir, et les paierait volontiers, si, financièrement, il n'était pas si proche du zéro absolu (le contrat lui a coûté toutes ses économies). Ses talents d'informaticien

peuvent, cependant, être diablement intéressants pour les PJ, et il ne manquera pas de leur renvoyer l'ascenseur, dès que possible...

ACTE I, scène 3

Les personnages, touchés par celui qui fut jusqu'alors leur proie (ou, plus plausiblement, attirés par de possibles gains (Khe peut les envoyer sur un coup bien payé, Johan peut être un atout précieux pour eux, etc.), n'ont donc plus qu'à aller au Little Bloody Saïgon, pour régler une fois pour toutes "l'affaire Williams". Cet établissement tient plus du capharnaüm que du salon de thé et, visiblement, on y vend un peu de tout, dès que les flics du quartiers ont le dos tourné... Trouver Khe-San-Huy n'est pas évident : l'individu a, en effet, un casier judiciaire chargé et le tenancier du bar, un vieux Viet-Namien, affirmera ne pas le connaître. Les personnages-joueurs n'ont donc plus qu'à quitter les lieux : nul fixer à l'horizon.

En réalité, Khe-San-Huy, caché dans l'arrière-boutique, aura repéré les PJ dès leur entrée dans le bar et les suivra quelques instants pour s'assurer qu'il ne s'agit pas de tueurs lancé à sa poursuite. L'idéal, pour lui, serait de réussir à saisir l'un d'eux, séparé du reste du groupe. Le fixer, sous la menace d'une arme, apprendrait ainsi ce que les joueurs lui veulent. Une fois Khe rassuré, les PJ pourront donc obtenir de lui qu'il oublie le contrat qui pèse sur Williams. Une situation pareille n'est pas vraiment chose courante, mais, s'ils avancent de bons arguments, Khe pourra céder. Après tout, il a fait sa part du travail et reçu sa "commission", non ?

ACTE II, scène 1

Tout semble réglé pour les personnages, mais rien n'est jamais acquis. Après ces quelques péripéties, ils doivent s'estimer sortis de "l'affaire Williams", et peuvent même penser s'en être plutôt bien tirés. Donnez au scénario une nouvelle orientation, par l'entremise de Geoff Cosey, par exemple, ou, mieux, grâce à un autre intermédiaire plus connu d'eux (si vous en avez un sous la main). Le fixer en question va leur confier une petite mission, qu'on pourrait presque qualifier de routinière. Un de ses employeurs aimerait acquérir les plans du nouveau prototype de pistolet automatique de chez *Militech*. Ce dernier est en cours de développement dans les laboratoires d'un de ses sous-traitants, *Collen & Collen*, et tout porte à croire que mettre la main sur les documents concernant le futur *Avenger 2* est une tâche à la portée d'une petite équipe bien décidée. La prime offerte par Geoff est alléchante (2500E\$ par personne), le job pas trop risqué, que demander de plus ? Les PJ peuvent bien sûr craindre un quelconque piège, il n'y en aura pas, l'opération pourra se dérouler sans problème. De fait, leur véritable employeur, qui n'est autre que Daï Lung, un concurrent de *Militech*, ne veut prendre aucun risque et a donc choisi d'employer des mercenaires. En cas de coup dur, les PJ devront donc savoir que personne ne sera là pour les couvrir...

ACTE II, scène 2

Le cambriolage peut se dérouler de deux façons. Primo, les joueurs optent pour la méthode la plus traditionnelle et opèrent sur le plan "physique", pénétrant chez *Collen & Collen* par effraction : dans ce cas, tout se passera bien (voir le plan des ateliers en annexe) et, mis à part quelques sueurs froides propres à toute action de ce type, ils s'en sortiront sans problème. Ce n'est qu'à leur retour qu'ils auront des nouvelles de Johan Williams, sous la forme d'un fichier-message que celui-ci aura laissé sur la console d'un des PJ. Secundo, ils agissent de façon plus "soft" et passent

par la Matrice pour s'emparer des plans du prototype. Ils devront alors éviter quelques systèmes de sécurité assez "conventionnels" (voir le plan de l'îlot virtuel de *Collen & Collen* en annexe) avant d'accéder au fichier où les projets en développement sont stockés. C'est à ce moment qu'ils vont avoir une belle frayeur : Williams va leur apparaître, via le Réseau, l'espace de quelques secondes. Avec un peu de jugeote, ils auront peut-être le réflexe d'enregistrer l'appel du jeune homme. L'image est peu nette et on la devine obtenue sur un système informatique de fortune. Johan, qui semble blessé, à en juger par le sang qui coule sur son visage, bafouille plus qu'il ne parle. Ses mots sont brouillés par instant, mais, avant de perdre le contact, les PJ pourront le voir dire les mots suivants : " *Arrêtez !!! Vous deviez me laisser vivre... (Parasites) Ne me tuez pas, vous avez juré !...(Parasites) "*

Note: dans le cas où les joueurs ont opté pour un cambriolage plus "terre-à-terre", le contenu du message de Williams, qu'ils découvriront dès retour, sera strictement le même.

Que s'est-il passé ? Williams, se croyant sorti de l'incroyable guêpier où il s'était fourré tout seul, est sorti de sa cachette et a tenté de rejoindre son domicile. Des tueurs l'y attendaient, venus d'on ne sait où. Il a réussi à leur échapper et a fui, dans Night City, comme un gibier traqué par la meute. Persuadé que les PJ ont failli à leur serment, il a recherché, grâce à sa propre console, leur adresse dans le Réseau, en remontant de Khe-San-Huy jusqu'à Cosey (n'oublions pas que le bougre est un informaticien de talent...), avant de leur envoyer le message en question.

ACTE II, scène 3

Le message de Williams a de quoi surprendre les joueurs. On peut les comprendre : leur ex-cible était censée couler, désormais, des jours heureux avec sa chère et tendre. Au lieu de cela, il se prétend (et, au vu des blessures qu'il arbore, ce doit être vrai) en danger de mort. Logiquement, les PJ devraient réagir et faire tout leur possible pour sauver Johan du pétrin où il se trouve. Pour achever de les persuader d'agir en ce sens (ou pour y pousser ceux qui s'y refusent), Laura, celle dont Williams s'est amouraché, viendra frapper à la porte des personnages. L'élue de son cœur l'ayant contacté, peu avant d'envoyer le message qu'ont reçu les PJ, elle s'est empressée de s'adresser à eux pour le sauver. Elle est parfaitement au fait de la situation de Johan (et sait donc tout du contrat passé par les joueurs), mais est, elle aussi, persuadé que les chasseurs n'ont pas abandonné la traque. L'entrevue commencera donc sur une confusion, Laura étant persuadée d'avoir affaire à des tueurs cherchant à abattre celui qu'elle aime. Les joueurs devront donc, avant tout, prouver qu'ils ne sont pas responsables de la situation où se trouve Williams. Laura implorera alors les PJ de lui venir en aide et, pour cela, elle jouera sa meilleure carte, en leur offrant une prime conséquente, s'ils répondent à sa demande. Elle n'hésitera d'ailleurs pas à faire monter les enchères, s'ils hésitent, ce qui n'a rien d'étonnant quand on connaît son ascendance...

Tout ce que sait Laura est que Williams se trouvait dans un centre commercial du centre ville quand il l'a appelé et, surtout, qu'il lui a fixé rendez-vous ce soir, à 22 heures, dans un club dont elle seule connaît le nom. Par excès de prudence, elle refuse de donner ce nom aux PJ et insistera pour les y accompagner : ils n'ont guère le choix...

ACTE III, scène 1

Après une insupportable et interminable attente, où Laura a allumé cigarette sur cigarette, fait les cent pas dans le repaire des personnages, sans leur adresser plus d'une dizaine de mots, l'heure arrive enfin de se rendre au rendez-vous fixé par Williams.

Laura proposera aux PJ de les y conduire, dans son superbe coupé *Nissan/Chrysler Gamma*, à moins que les personnages préfèrent un autre moyen de transport. En une poignée de minutes, le bolide stoppe sa folle course (la belle a une conduite un peu...sportive, dirons-nous...) dans Frances Farmer Alley et Laura leur désigne un petit club privé, qu'un pâle néon annonce aux quelques passants : l'*Octopus Garden*. Ce bar de nuit fait partie de ces nombreux endroits branchés, où il faut montrer patte blanche, derniers lieux où l'on peut passer une soirée paisible dans la tentaculaire Night City. Les joueurs devront donc laisser leurs armes (les plus visibles, en tout cas), dans leur véhicule, faute de quoi l'entrée leur sera refusée : vue la carrure des trois vigiles du club, il vaut mieux se montrer raisonnable...

Invisible de prime abord, Williams ne se montrera aux personnages que lorsqu'il sera sûr qu'ils n'ont pas été suivis. Sortant de l'ombre d'une des alcôves réservées aux clients, il fera signe aux PJ de le rejoindre. Là, il les suppliera, une nouvelle fois, d'abandonner leur traque, avant de se rendre compte de sa méprise. La stupeur fera alors place à la panique : qui peut bien en vouloir à sa vie ?

ACTE III, scène 2

L'interrogation va rester quelque temps encore sans réponse. Une bande de solos va, en effet, surgir, dans le très correct *Octopus Garden*, dans le seul but de descendre Williams. Celui-ci ne devra son salut qu'à la présence des PJ, qui auront, à cette occasion, la preuve des dires de Johan et de Laura : on cherche bien à tuer le jeune homme...

Les solos sont au nombre de trois, et il s'agit visiblement, au vu de leur équipement et de leurs implants cybernétiques, de professionnels. Ils suivent pour cette "opération" une tactique digne de commandos : l'un d'entre eux neutralise les videurs, sous la menace de son *Uzi* et d'une grenade, pendant que ses deux comparses se précipitent à l'intérieur du club, histoire de liquider une fois pour toutes Williams. De même, il tirent pour tuer et ne gâchent pas leurs munitions en vaines fusillades. L'affrontement doit donc être rapide et, surtout, sanglant. Les joueurs peuvent néanmoins s'en sortir sans problème si, eux aussi, visent vite et juste. De plus, les tueurs n'étant pas prêts à mourir pour leur employeur (après tout, il ne s'agit que de mercenaires), il n'est pas déraisonnable d'envisager de les capturer, après - pourquoi pas ? - une haletante poursuite automobile dans les rues de Night City. C'est là l'occasion pour Laura de faire la preuve de ses talents de conductrice : cette femme ne conduit pas, elle *pilote*...

ACTE III, scène 3

Après avoir encaissé assez de coups pour relancer l'industrie de la greffe d'organes, les solos, sous la menace d'une arme de calibre suffisant, finiront par se mettre à table. On les a effectivement, payés pour abattre Johan Williams, mais ils ne connaissent ni Geoff Cosey, ni Khe-San-Huy, comme on pourrait le soupçonner. Leur employeur est, et Laura manquera de s'effondrer à cette annonce, Maximilien Lilienfield, l'homme de confiance de Bob Rosemont, actionnaire principal de *Zetatech*. Ce n'est qu'à ce moment que les joueurs apprendront le nom de Laura, puisqu'elle leur avouera être la propre fille de Rosemont.

C'est à n'y plus rien comprendre, pour les PJ, de même que pour Johan. Seule Laura peut détenir les clefs de ce mystère et elle avouera être dépassée par la révélation. Mais, ne faisant ni une, ni deux, elle bondira dans son automobile (emmenant Johan et les personnages avec elle), puis foncera directement vers la banlieue Sud de la ville.

Les doigts crispés sur le volant, elle ne desserrera les mâchoires que pour expliquer qu'elle compte se rendre chez son père, pour tirer cette affaire au clair.

Inutile de dire que les vigiles de la résidence *Mojo Pin* (de très haut standing) tentant de vérifier l'identité de Laura en sont pour leurs frais. La belle a le verbe acide et le regard meurtrier. Prenant les gardiens sur le ton du "laissez-moi passer, ou vous êtes au chômage demain!", elle finit par arrêter la *Nissan/Chrysler* face à la villa privée de Bob Rosemont. Ce dernier, alerté par ses hommes de main, attend les intrus de pied ferme, accompagné de Lilienfield, son chien fidèle. Seule la colère de Laura le désarçonnera et l'explication fille-père qui va suivre, sous les yeux des PJ, risque d'être une belle démonstration de ce que cache le vernis clinquant de la "Jet Set Society". En clair, Rosemont envisageant de se retirer, il a décidé de confier tous ses intérêts à sa fille unique, sa seule légataire. Celle-ci lui ayant clairement expliqué qu'elle ne tenait aucunement à gérer cet empire construit par des méthodes l'écoeurant, il a décidé, pour elle (et sans la consulter), qu'elle épouserait son collaborateur le plus proche, Maximilien Lilienfield. Ce dernier étant un requin sans scrupules et représentant tout ce que Laura abhorre, le caractère entêté de la jeune femme vint contrarier les plans de son père. Quand Johan Williams jaillit sur la scène, c'en fut trop. Rosemont et Lilienfield décidèrent de mettre un terme à ce qu'ils considéraient comme une "amourette sans avenir à long terme". Selon leurs calculs, tout rentrerait dans l'ordre, et Laura, tôt ou tard, se rendrait bien compte que seul son union avec Lilienfield lui offrirait quelque avenir. C'était sans compter avec les personnages, jetés par les circonstances dans ce panier de crabes...

CONCLUSION

L'issue de l'histoire fait peu de doute. Laura va rompre tous les ponts avec son père, le menaçant même, si la moindre chose arrivait à Johan, de révéler certaines informations à qui de droit (ah, la puissance du chantage...). Les deux tourtereaux s'en iront couler des jours heureux, laissant les requins de *Zetatech* le bec dans l'eau. Quant aux joueurs, ils se seront faits de Laura et de Johan deux alliés indéfectibles, mais de Bob Rosemont un ennemi tenace.

En tout cas, ils auront appris que, même dans les Années Noires, les histoires d'amour ne finissent pas toujours mal...

ANNEXES

Ces annexes regroupent les différents documents qui peuvent tomber sous la main des joueurs, les plans utiles au bon déroulement du scénario et les caractéristiques des Personnages-Non-Joués.

Le journal de Johan Williams

Ce fichier informatique est constitué uniquement de textes, enregistrés au cours des dernières semaines par Williams. A la lecture des petits paragraphes saisis ici et là par Johan, on est saisi par une sorte de malaise. Ce jeune homme a en effet, au fil des mots, écrit son dégoût de la vie et de lui-même. Victime du symptôme "*I hate myself and I want to die*" (plus que fréquent dans les Années Noires), on le sent en pleine crise maniaco-dépressive et s'approchant de plus en plus d'une issue fatale, ce genre de course à l'abîme pardonnant rarement. Le dernier texte saisi par Williams date de la semaine passée, et il semble y faire preuve d'une froide détermination à en finir avec la vie. On comprend mieux le pourquoi du contrat qui pèses sur ses épaules.

Mais, après tout, peut-être a-t-il cherché par ce subterfuge à éveiller ce qui restait en lui de l'instinct de survie ?

Les ateliers Collen & Collen

Ces ateliers se trouvent au quinzième étage d'un building de verre et d'acier, situé sur Mulholland Street. Cet immeuble renfermant de nombreux bureaux, il est surveillé, de jour comme de nuit, par une dizaine de gardes, motivés sans être nécessairement téméraires.

L'îlot virtuel Collen & Collen

Le système informatique des ateliers est, comme beaucoup d'autres, relié au Réseau. Il ne dispose que de protections assez classiques, bien qu'assez nombreuses... Les murs de données sont de niveau 3. La réalité virtuelle du centre d'affaires dont font partie les ateliers Collen & Collen ressemble, de façon très stylisée, au building réel où ils siègent. Les différents établissements résidant à cette adresse disposent d'un espace virtuel standard qu'ils peuvent aménager à leur guise. Tous les îlots ainsi formés sont autant d'appartements virtuels où l'on se promène, comme dans un immeuble.

(Voir plan joint)

<u>Numéro</u>	<u>Information</u>	<u>UM</u>
1	Bases de données sur les clients	2
2	Projets en cours (dont l'Avenger 2)	2
3	Comptabilité, gestion du personnel et logistique	1
4	Zone de conférence virtuelle	2
5	Terminaux	-
6	Données techniques ateliers	1
7	Limier	5
8	Electroplat	2
9	Chien de garde	5
10	Etourdisseur	3
11	Colle	4
12	LLD vers l'espace virtuel commun du centre d'affaires, et l'extérieur.	

Les acteurs, par ordre d'apparition :

Geoff Cosey, fixer magouilleur

INT 6 REF 6 SF 8 MV 7 CON 7

Talents : Indic+4, Baratin et Persuasion+7, Armes automatiques+4.

Implants cybernétiques : Cyberoptiques anti-éblouissement, Cyberaudio à écoute amplifiée.

Equipements : Gilet pare-balles moyen, Pistolet Daï Lung Streetmaster, Téléphone cellulaire, Ordinateur portable.

Phrase Typique : "OK, no prob', ça roule..."

Commentaire : Sans être une crapule, Geoff est prêt à tout pour s'enrichir. L'argent est bon à prendre, d'où qu'il vienne.

Johan Williams, amoureux romantique

INT 8 REF 6 SF 7 MV 7 CON 7

Talents : Interface+5, Connaissance des Systèmes+7, Programmation+9, Armes automatiques+3.

Implants cybernétiques : aucun

Equipements : Pistolet Sternmeyer 35, Console portable Kirama LT4 (un ancien modèle, optimisé par Johan).

Phrase Typique : "Waôh, quelle histoire..."

Commentaire : Johan, depuis sa rencontre avec Laura, au club *Octopus Garden*, a vu le mode qui l'entourait passer du noir-foncé au rose. Même s'il a encore des accès de pessimisme, une énergie nouvelle coule dans ses veines. C'est beau l'amour, non ?

Khe-San-Huy, fixer sans scrupules

INT 6 REF 8 SF 9 MV 8 CON 6

Talents : Indic+5, Baratin et Persuasion+5, Armes automatiques+6, Arts martiaux+7 (Tae Kwon Do).

Implants cybernétiques : Cyberoptique infra-rouge, Puce Tae Kwon Do+3

Equipements : Uzi Miniauto 9, Ordinateur de poche.

Phrase Typique : "J'ai un deal, réglo-réglo, garanti, man !"

Commentaire : Khe est un fixer d'une espèce rare. Régulier jusqu'au bout, il est du genre à rembourser un contrat non honoré. Le faire dévier de son code d'honneur demande de grandes qualités de négociation.

Les vigiles de Collen & Collen

INT 6 REF 9 SF 9 MV 8 CON 9

Talents : Sens du combat+5, Pistolet+4, Perception+5, Mêlée+4

Implants cybernétiques : Cyberoptiques infra-rouge, Superpoings

Equipements : Pistolet BudgetArms Auto 3, Talkie-Walkie, et, si les circonstances l'exigent, Fusil Sternmeyer StakeOut

Phrase Typique : "Si tu bouges, t'es d'la viande froide. Clair ?"

Laura Rosemont,

INT 9 REF 8 SF 7 MV 6 CON 5

Talents : Conduite auto+7, Séduction+5

Implants cybernétiques : Cyberoptiques à changement de couleur.

Equipements : Son automobile, un téléphone cellulaire.

Phrase Typique : "Tout va s'arranger, et vite !"

Commentaire : La belle et envoûtant Laura, bien qu'étant la fille d'un des hommes les plus riches de Night City, est indépendante. Franche et directe, elle a un caractère bien à elle, et il vaut mieux être avec elle que contre elle.

Bob Rosemont, magnat manipulateur

(Logiquement, ses caractéristiques ne sont pas utiles au bon déroulement du scénario.)

Commentaire : Rosemont n'a pas l'habitude qu'on lui dicte ce qu'il a à faire. Froid et calculateur, il prévoit tout et planifie chaque événement de sa vie et de ceux qui l'entourent. Depuis qu'un accident l'a condamné à passer la majeure partie de son temps dans une chaise roulante, il s'est encore plus aigri et paranoïaque.

Maximilien Lilienfield, machiavélique second.

(Logiquement, ses caractéristiques ne sont pas utiles au bon déroulement du scénario.)

Commentaire : Lilienfield est l'émule de Rosemont depuis des années. Mieux et serviable, il attend patiemment le jour où son heure viendra, quand *Zetatech* et Laura lui tomberont dans les bras. En attendant, il se contente d'éliminer tous ceux qui sont un obstacle à ce qui reste son seul but dans la vie.

Les solos de *Zetatech*

INT 7 REF 10 SF 9 MV 8 CON 11

Talents : Pistolet+7, Armes automatiques+6, Conduite auto+5, Fusil+5, Mêlée+7, Perception+6

Implants cybernétiques : Cyberoptiques infra-rouge, amplificateur de lumière, Kerenzikov Boost, Puce Pistolet+4

Equipements : Pistolet Armalite 44, Pistolet-mitrailleur Uzi, Fusil Arasaka Rapid Assault 12, Gilet en kevlar.

Commentaire : Ces solos sont au service de Rosemont et iront donc très loin si celui-ci (ou Lilienfield) leur ordonne. Cependant, ils ne sont pas conditionnés au point de mourir pour cette corporation.

Phrase Typique : Ils ouvrent généralement le feu avant même de parler.