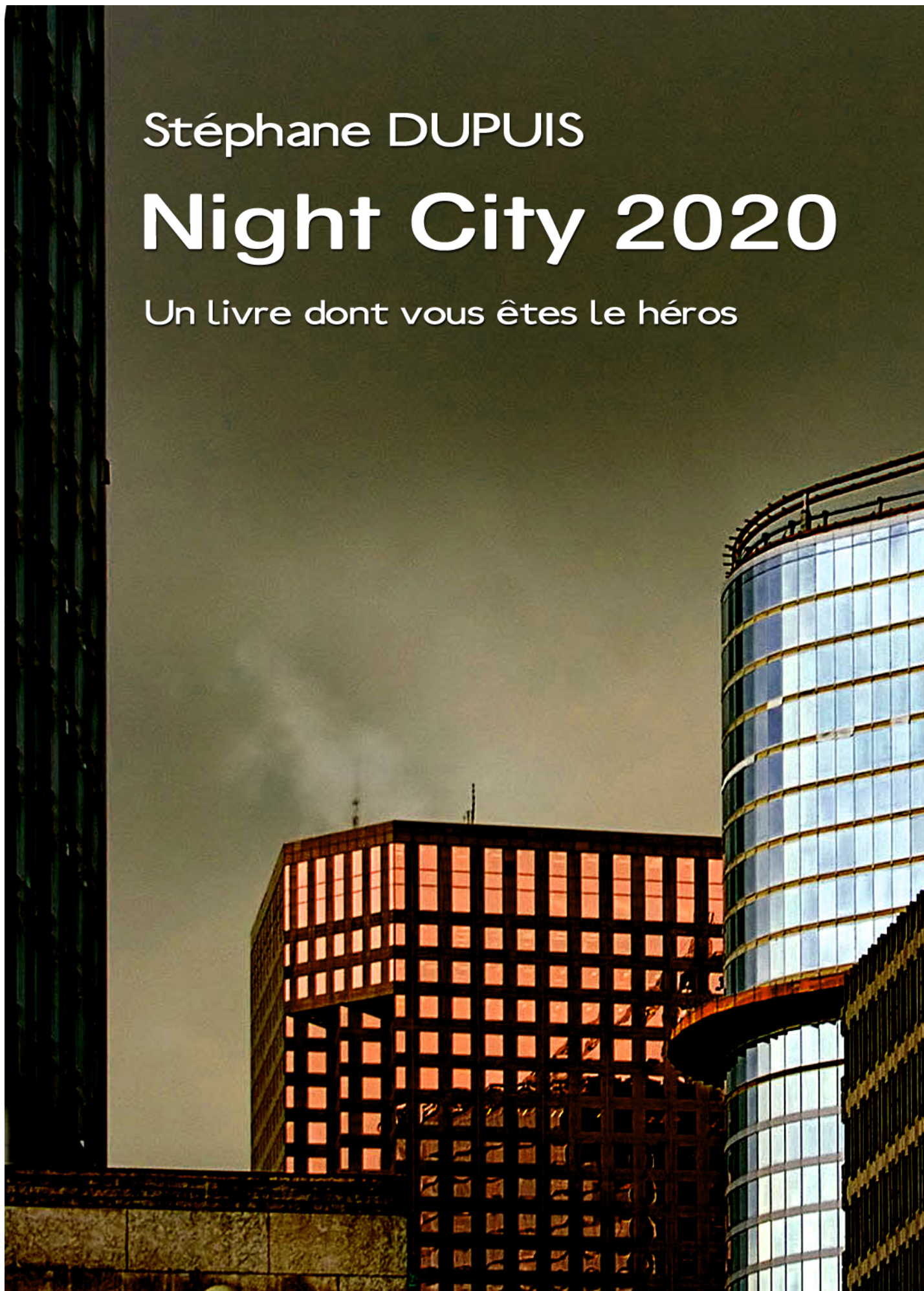


Stéphane DUPUIS

Night City 2020

Un livre dont vous êtes le héros



Sommaire

<i>Note de l'auteur</i>	3
<i>Feuille d'aventure</i>	4
<i>Règles du jeu</i>	5
<i>Préambule</i>	13
<i>Aventure</i>	14
<i>Lexique</i>	115
<i>Remerciements</i>	116

Notes

Ce livre est une tentative d'adaptation du jeu de rôle "CyberPunk". L'action se passe en 2020*, dans un univers imaginé par William Gibson dans ses romans (Neuromancien, gravé sur Chrome...)

En résumé il s'agit d'un monde où les plus grandes entreprises, les "mega-corporations" se livrent plus ou moins ouvertement à des batailles meurtrières pour obtenir toujours davantage de pouvoir. Ces sociétés et leurs dirigeants contrôlent directement ou indirectement les gouvernements de la planète, pendant que VOUS essayez simplement de survivre.

Dans les rues de Night City, chaque quartier à ses propres lois, ses propres règles. Votre enfance dans la rue vous a permis de les assimiler. Bien sur, certains quartiers corporatistes, scandaleusement luxueux et totalement protégés au centre de la ville, vous sont totalement inconnus car vous n'avez jamais pu y mettre les pieds.

Progressivement vous avez donc appris à vous défendre. Au corps à corps d'abord, à l'arme blanche ensuite, puis bien vite avec les armes à feu les plus puissantes que vous avez pu trouver. Enfin et surtout, vous avez appris à vendre vos services. Aujourd'hui vous êtes un freelance, un porte flingue... un solo comme on dit dans le milieu. Vous avez une arme, et vous vous en servez. Vous avez les compétences, et l'expérience requises pour assurer la protection d'une personne... ou son élimination. Bienvenue à Night City. Bienvenue en 2020*.

Afin de ne pas pénaliser ceux qui n'auraient jamais lu les livres de Gibson (honte à vous :) ou qui n'auraient jamais joué au jeu de rôle, vous trouverez en dernière page un mini lexique sur le vocabulaire utilisé dans ces romans...

Bonne lecture !

* Les livres indiqués ont été écrits dans les années 70/80. 2020 semblait alors une date assez éloignée..

Notons au passage que bon nombre de ces prévisions techniques ou politiques se sont se sont avérées exactes.

HABILETE



HUMANITE



HABILETE



ENDURANCE

SCORE

ARMES

Bonus Dommages

<i>Mains nues</i>		1
<i>Couteau</i>		2
<i>ST-35</i>		1D6*

* +1D6 si résultat = 6

EQUIPEMENT CYBERNETIQUE

<i>Nom</i>	<i>Effets</i>	<i>Dispo</i>
Peau tissée niveau 1	Protection -1	<input type="checkbox"/>
Peau tissée niveau 2	Protection -2	<input type="checkbox"/>
Neuromat/Encyclopédie	Informations disponibles	<input type="checkbox"/>
Vitmat	+2 à l'initiative	<input type="checkbox"/>
Oeil cybernétique	<i>Options possibles</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Vision de nuit</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Téléobjectif</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Ciblage (Hab Dist. +2)</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Senseur de température</i>	<input type="checkbox"/>
Wolfers	Lames (4 Pts de dégâts)	<input type="checkbox"/>
Bras cybernétique	Hab CC +1 / Dégâts +2	<input type="checkbox"/>

Eb 100

EQUIPEMENT

MUNITIONS



Habilité

Il existe 2 scores d'habileté. Le premier représente votre habileté lors des combats au corps à corps, et le deuxième, votre habileté lors des combats à distance (utilisation d'armes à feu). Ces valeurs changeront rarement au cours de votre aventure, mais cela peut arriver si vous êtes gravement blessé (ce qui affectera vos deux scores d'habileté), ou si vous trouvez une arme particulièrement efficace, capable d'améliorer le score d'habileté concerné (corps à corps ou distance) par exemple.

Contrairement aux autres livres dont vous êtes le héros, la valeur de départ de votre habileté n'est pas aléatoire et vous commencerez obligatoirement l'aventure avec **7** points dans chaque catégorie plus **4** points "bonus". En effet, votre passé mouvementé et l'entraînement que vous avez subi ont fait de vous un combattant redoutable. Vous pouvez donc choisir d'augmenter de 3 points votre total d'habileté pour le combat au corps à corps, et de 1 point votre habileté pour le combat à distance par exemple, ou l'inverse. Mais vous pouvez aussi mettre les 4 points en corps à corps... ou à distance, ou répartir équitablement en mettant 2 points dans chaque.

Faites votre choix, et modifier la feuille d'aventure en conséquence.

Endurance

Vous commencez l'aventure avec **20** points d'endurance. Ce total représente la santé de votre personnage et chaque blessures vous fera perdre des points. Bien sur, si ce total d'endurance tombe à zéro, cela signifie la fin de vos aventures.

Humanité

Vous commencez avec **24** points d'humanité, mais attention, si vous choisissez des équipements cybernétiques (voir plus loin) ce total diminuera en fonction des équipements choisis.

Il vous sera parfois demandé de tester votre humanité. Lancer alors deux dés et comparez le résultat à votre score d'humanité. Si le résultat donné par les dés est supérieur à votre score d'humanité, vous avez échoué. Si le résultat est inférieur ou égal, le test est réussi. Dans ce cas, vous devez alors calculer votre "niveau de réussite". Pour cela, diviser la différence entre les deux scores par trois (en arrondissant à l'entier inférieur).

Exemple : avec un score d'humanité de 16. Je lance deux dés et j'obtiens 9. La différence est de 7 (16-9). Mon niveau de réussite sera donc égale à $7/3 = 2$ (les chiffres après la virgule ne compte pas, et une réussite est toujours au moins de niveau 1). Il est donc impossible de rater un test d'humanité avec un score au moins égal à 12. Cependant, seul un score plus important encore vous permettra d'obtenir presque à coup sur des niveau de réussite élevés. Le texte vous indiquera toujours à quel paragraphe vous rendre en fonction de votre niveau de réussite.

Score

Lorsque vous franchirez certaines étapes ou lorsque vous accomplirez certaines missions, votre score augmentera. Ce total n'a vocation qu'à vous donner une indication de votre progression. Sachez que le score maximum est de **25**. Vous commencez bien évidemment l'aventure avec un score égal à **zéro**.

Equipelement et cybernéétique **"Fait ta vie à la limite"**

En 2020, la cybernéétique s'est imposée pour soigner les blessures ou tout simplement pour améliorer les performances humaines. Il est en effet moins coûteux et plus rapide de fabriquer un membre entièrement artificiel (plus performant que celui de départ), plutôt que de devoir en cultiver un, organique, à partir de cellules du blessé.

Toutefois, la "mécanisation" de l'être humain modifie sa vision du monde, ainsi que sa perception de lui-même. Un être fortement cybernétisé sera bien souvent distant envers les êtres plus "humains" que lui. Comment en effet se sentir concerner par ces tracasseries "d'un autre âge"... la maladie, la faim, le sommeil... Petit à petit c'est l'ensemble des émotions humaines (peur, souffrance, amitié, amour...) que le cyborg rejette, car il les perçoit de plus en plus difficilement...

Heureusement, rien n'est jamais tout blanc ou tout noir, et la présence de quelques améliorations dans votre corps ne vous transformera pas forcément en machine insensible... A vous de prendre soin de limiter la cybernéétique implantée pour la maintenir dans des proportions raisonnables.

La liste des équipements cybernétiques avec lesquels vous pouvez commencer votre aventure, ainsi que le coût en point d'humanité associé se trouve en page 10.

Notez que, si à un moment ou un autre de votre aventure, votre total d'humanité devait tomber à zéro, vous ne pourriez bien sûr plus réussir un seul test d'humanité, pire, vous attireriez certainement la cyber-police, chargée de faire appliquer une loi de santé publique interdisant justement les modifications trop importantes... et ce serait alors la fin de votre aventure.

Equipelement traditionnel

À part vos implants cybernétiques éventuels, vous découvrirez vite que vous n'avez que très peu de choses sur vous. Une carte de crédit avec 100 eb* et un sternmeyer T35 (pistolet lourd) tirant des balles de 11 mm (1D6 point de dommage) et disposant d'un chargeur 8 coups. Cette arme est habituellement rangée dans son holster sur votre côté gauche. Sa taille la rend évidemment difficile à dissimuler, et un examen des plis de votre veste révélera rapidement que vous êtes armé. Mais ceci est finalement, plutôt un avantage, dans ce monde où il est souvent préférable d'avoir l'air plus dangereux que son voisin. Enfin, vous gardez toujours attaché à votre jambe droite un couteau en carbone plat capable d'infliger 2 points de dommages à vos adversaires.

* l'eb (euro buck, ou euro dollar) est la monnaie principale utilisée dans le monde en 2020. Avec 100 eb, vous avez à peine de quoi vous payer une chambre pour la nuit... Bref, vous êtes plutôt fauché !

Combats

" Triche le premier "

Corps a corps

Pour résoudre un combat procédez de la façon suivante :

- Calculer votre force d'attaque en ajoutant votre habileté en corps a corps au résultat obtenu en lançant 2 dés.
- Calculez la force d'attaque de votre adversaire (son habileté plus 2 dès)

Si votre force d'attaque est supérieur à celle de votre adversaire, vous venez de le blesser. Au contraire, si c'est lui qui obtient le meilleur score, c'est lui qui vient de vous porter un coup.

Si les deux forces d'attaques sont égales, chacun a réussi à esquiver l'attaque de l'autre.

Si vous combattez à mains nues, vous n'infligerez qu'un seul point de dégât à votre adversaire. Si vous disposez d'une arme (coup de poing américain, arme blanche etc.) les dégâts occasionnés seront plus important et vous seront indiqués au cas par cas.

Recommencez jusqu'à ce que vous ou votre adversaire perde tous ces points d'endurance (ce qui signifie le KO (combat aux poings) ou la mort... (combat au couteau etc.).

A Distance

Vous disposerez au début de votre aventure d'une arme a feu. Les combats au pistolet se déroulent de la manière suivante :

- Calculer votre initiative et celle de votre adversaire pour savoir qui tire le premier

Le paragraphe suivant vous expliquera les "subtilités" de l'initiative, mais en résumé, lancez un dé pour vous et un pour votre adversaire, celui qui à le plus gros score tir le premier.

- Lancer deux dés pour l'attaquant, et comparez le résultat obtenu à son score d'habileté.

Si le résultat donné par les dés est inférieur ou égal à son score d'habileté, il vient de toucher son adversaire. Exception : quel que soit l'habileté de l'attaquant, un résultat de 12 aux dés (6 et 6) est un échec.

- Diminuer l'endurance de la personne visée si elle à été touchée.

Pour calculer les dommages, lancez un dé. Le chiffre obtenu indique la quantité de point d'endurance perdu. Si vous obtenez 6 sur le dés, relancer le et faite le total ! Cela signifie en effet qu'un organe vital a été touché.

Que la balle est, ou non, atteint sa cible, c'est maintenant à l'adversaire de riposter :

- Reprenez à partir de deuxième étape.

Mais attention : Si la personne qui tire maintenant à été blessée au round précédent, diminuez son habileté de 2 point, pour cet assaut, car il n'est pas évident de viser lorsque l'on vient de se prendre une balle !

Initiative

L'initiative détermine qui tire le premier. Parfois, vous serez attaqués par surprise, et dans ce cas ce sont vos adversaires qui lanceront les hostilités. Parfois, au contraire, c'est vous qui les prendrez par surprise et vous aurez alors l'avantage de faire feu le premier. Lorsque rien ne sera précisé dans le texte, procédez de la façon suivante :

Jetez un dé pour vous-même, et appliquez le cas échéant un modificateur si un implant cybernétique ou un équipement particulier vous donne un avantage (ou un handicap). Puis jetez un dé pour votre adversaire. Celui qui fait le plus gros score tire le premier. En cas d'égalité, recommencez ! Il est en effet très peu probable que les deux tirs soient réellement simultanés.

Visez la tête !

Il peut arriver que certains adversaires disposent de protections lourdes, et que votre arme devienne assez peu efficace en tirant dans l'abdomen. La solution à ce problème est évidente, il faut viser la tête ! Cette possibilité ne vous sera jamais rappelée dans le texte, mais vous pourrez toujours y faire appel.

Si vous souhaitez viser la tête de votre adversaire, vous devrez, lors du lancé de dés pour vérifier si oui ou non vous touchez votre cible, ajouter 4 au total obtenu. Il est en effet beaucoup plus difficile de viser une partie précise du corps plutôt que de "tirer dans le tas" !

Noter bien que vous ne pouvez effectuer ce choix (tête ou corps) qu'avant de lancer les dés !

Si, malgré ces 4 points de handicap le tir fait mouche, vous avez réussi et vous pourrez alors multiplier par deux les dommages subies par votre adversaire.

Etat de choc

Si, vous ou votre adversaire perd 10 points d'endurance (ou plus) en une seule attaque, la violence et la gravité de la blessure est telle que cette personne n'est plus du tout en état de combattre

Un adversaire en état de choc ne réagit plus et ne reprend pas le combat. Considérez que vous avez battu votre adversaire (vous pouvez décider de l'achever en utilisant une balle supplémentaire...)

Si c'est à vous que cela arrive, il vous reste une chance de vous reprendre :

Lancez un dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous réussissez à surmonter la douleur, et à continuer à vous défendre. Notez que vous subirez un malus de 3 points à vos totaux d'habiletés tant que cette blessure grave n'a pas été soignée.

Si vous ne parvenez pas à faire 5 ou 6 avec les dés, vos adversaires auront tout le loisir de vous achever, ce qui mettra un terme à votre aventure.

Combat avec plusieurs adversaires

Lorsque vous aurez à combattre plusieurs adversaires, le texte vous indiquera comment procéder. Le plus souvent, vos adversaires vous attaqueront tous en même temps (vous ne pouvez blesser qu'un seul d'entre eux, mais prendre autant de blessures qu'il y a d'adversaire !) alors méfiez vous, un combat à 3 ou 4 contre un tourne rarement à l'avantage de celui qui est tout seul....

Exemple d'un round de combat à distance :

Votre habileté au tir est de 9, celle de votre adversaire est de 8. Il dispose en outre de 20 points d'endurance et les vêtements qu'il porte sur l'ensemble du corps (tête comprise) lui offre 1 point de protection.

Vous lancez un dé et obtenez 4, ce qui représente votre initiative. Vous lancez un dé pour votre adversaire et obtenez 3, vous allez donc pouvoir tirer le premier.

Vous décidez de viser la tête.

Vous lancez donc les deux dés et obtenez 5 (3+2) auquel vous devez ajouter 4 points car vous visez la tête. Vous obtenez donc 9 alors que votre habileté est de 9 également. Le tir est donc réussi mais tout juste !

Vous jetez ensuite un dé pour calculer les dommages... 6 ! Le maximum, cela signifie que votre tir est particulièrement mortel. En conséquence, vous relancer un dé (3) et faite le total : 9. Il faut également prendre en compte la protection de votre adversaire : 1 point. Enfin, puisque vous visez la tête, vous pouvez multiplier les dégâts par deux :
 $(9-1) * 2 = 16$ points de dommage !

Malgré les 4 points d'endurance qui lui reste, votre adversaire est maintenant plus mort que vif, et il entre en état de choc. Vous pouvez le considérer comme mort. Si vous lui aviez fait moins de 10 points de dégâts, il aurait riposté mais comme vous l'aviez blessé, son habileté n'aurait été que de 6 (8-2) pour déterminer s'il parvenait à vous toucher à son tour.

Munitions

Vous disposez de 2 chargeurs, chacun contenant 8 balles de 11 mm. Vous avez bien sur la possibilité de déplacer des balles d'un chargeur à l'autre à n'importe quel moment. Attention, si vous décidez de changer de chargeur au cours d'un combat, votre adversaire aura le temps de vous tirer dessus une fois pendant ce temps là. Comptabilisez bien les munitions que vous utilisez, car si jamais vous veniez à manquer de munitions en plein combat, ce serait alors la fin de vos aventures...

Prudence !

Notez que les combats dans Night City sont féroces et toujours très risqués. Pensez qu'il est parfois possible d'éviter certains combats. Lorsque vous ne pouvez pas faire autrement, utiliser vos points fort et méfiez vous de vos faiblesses. Ne vous précipitez pas en combat corps à corps avec quelqu'un de visiblement beaucoup plus costaud que vous alors que vous avez choisit de mettre tout vos points bonus dans l'habileté à distance par exemple !

Liste des implants cybernétiques **"Le métal est meilleur que la viande"**

Night City est une ville dangereuse, et vous exercer un métier dangereux. En conséquence, il est probable que vous soyez déjà plus ou moins modifié. En effet il coûte moins cher de se faire remplacer un membre par un équivalent mécanique, plutôt que de le cloner génétiquement. Certaines de ces modifications vous ont peut être été imposés lors de précédentes missions, alors que d'autres peuvent être des choix personnels...

Quoi qu'il en soit, vous pouvez choisir les modifications dont vous désirez bénéficier, et considérer que vous avez déjà subi ces transformations. Attention cependant car chacune de ces modifications vous a fait perdre un peu de votre humanité... Faites donc le total de l'humanité que vous avez perdu suite aux modifications et calculez votre nouveau score d'humanité. (score de départ – perte due aux modifications). Vous pouvez bien sûr n'en choisir aucune et considérer que, jusqu'à présent, vous avez toujours fait le choix de refuser d'avoir de la cybernétique implantée dans votre corps.

Voici la liste des implants disponibles, avec le nombre de points d'humanité que vous perdrez si vous les choisissez. Souvenez vous que vous devez absolument garder suffisamment d'humanité pour pouvoir ressentir les émotions humaines, et comprendre les réactions de ceux qui vous entourent... Il serait donc peu judicieux de commencer votre aventure avec un total d'humanité inférieur à 6... (Ce qui ne vous laisse déjà que moins d'une chance sur deux de réussir un test d'humanité...)

Bras cybernétique (8 points)

Un bras cybernétique offre une force peu commune et donne un avantage certain lors de combat au corps à corps. Premièrement, votre habileté au corps à corps est améliorée d'un point. Ensuite, tous les dommages que vous infligerez, que ce soit à mains nues ou en utilisant une arme blanche (wolfers compris) pourront être majorés de 2 points !

Ainsi, si vous combattez avec une arme blanche qui fait 3 points de dommage, c'est en réalité 5 points que vous infligerez à votre adversaire à chaque fois que votre force d'attaque sera supérieur à la sienne.

Wolfers (6 points)

Les wolfers sont des lames rétractables, implantées à l'intérieur de l'avant bras.

Une simple impulsion nerveuse suffit à les faire jaillir de la partie supérieure du poignet ou au contraire à les faire se rétracter. Mais attention, ces armes ne sont pas légales dans tous les états et sont surtout très mal vues par le commun des mortels...

Si vous choisissez de les utiliser en combat au corps à corps, sachez que ces longues lames aussi tranchantes que des lames de rasoir infligeront 4 points de dommages à votre adversaire.

Œil cybernétique "cyberoptique" (3 points)

Le remplacement d'un œil ne pose pas de problème. De plus, ces yeux de synthèses ont l'apparence des vrais et peuvent se comporter exactement comme de vrais yeux. Toutefois, le fait de savoir que son œil n'est pas organique entraîne tout de même une perte d'humanité. Les yeux cybernétiques offrent un certain nombre d'option de base (comme le fait de pouvoir afficher du texte ou des images en surimpression de l'image perçue). D'autres options sont disponibles mais chacune fait perdre d'autres points d'humanité supplémentaires.

Vous pouvez choisir les options suivantes :

Vision de nuit (2 points)

En associant une vision infra rouge et un amplificateur de lumière, cette option, vous permettra de voir dans le noir presque complet.

Senseur de température (2 points)

L'œil est capable de déterminer la température approximative d'un objet. Cette technique permet également, dans une certaine mesure, de déterminer si quelqu'un se trouve derrière un mur, grâce à la chaleur que son corps dégage.

Ciblage et assistance à la visée. (4 points)

Ce système permet de coupler un détecteur de mouvement miniaturisé à un processeur de ciblage. Pour que ce système soit efficace, il faut disposer d'une arme cybernétisée (capable d'envoyer informatiquement sa position et la direction dans laquelle elle pointe). En réunissant l'ensemble de ces informations, le processeur est en mesure de faire apparaître très nettement la cible ainsi que l'endroit ou la balle va atterrir si on presse la gâchette de l'arme. Avec un tel système, il est impossible de manquer une cible immobile, et très difficile de rater une cible en mouvement.

En terme de jeu, votre habileté sera augmentée de 2 points chaque fois que vous ferez usage de ce système pour tirer sur une cible.

Téléobjectif. (3 points)

L'œil est équipé d'un zoom optique (20x). Indispensable pour repérer vos adversaires de loin.

Vitmat (4 points)

Cette puce est connectée directement sur le système nerveux, et permet de traiter, filtrer, et d'augmenter la rapidité de la transmission des signaux. Une fois cette puce activée, vos réflexes sont nettement supérieurs aux réflexes humains.

Grâce à cette puce, vous aurez le droit d'ajouter 2 point à tous les jets d'initiative que vous aurez à effectuer.

Neuromat / Support de puce / Puce encyclopédique (3 points)

Le neuromat est l'une des plus grandes inventions de ce siècle. Réalisé en 2008, et lancé commercialement en 2010, cet appareil permet tout simplement de servir d'interface entre le cerveau humain et n'importe quel système informatique, en convertissant les signaux électriques binaire en impulsions compréhensible par notre cortex. (cette traduction se faisant dans les deux sens).

Dans la pratique, il est alors devenu possible de stocker ses idées directement dans des mémoires informatiques, et, au contraire, que le cerveau puisse lire directement des données informatisées.

Un neuromat n'est jamais installé seul. Dans sa version de base, il est accompagné d'un support de puce, généralement greffé dans le cou. Des puces peuvent ensuite être utilisées, soit pour servir de mémoire informatique, soit pour apporter de l'information au cerveau. Dans ce but, une puce encyclopédique standard est souvent fournie gratuitement. Il est possible ensuite d'acheter d'autres puces de connaissances (puce de langues etc.).

Peau tissée (4 ou 10 points selon le niveau choisi)

Des nano machines sont injectés sous la peau afin de tisser les 3 couches supérieures de l'épiderme avec un fil en polymère très dense, ce qui renforce de façon très significative la résistance de la peau. En fonction de l'importance des modifications, la peau est plus ou moins résistante, mais perd également son apparence naturelle, ainsi que sa sensibilité...

Deux niveaux de modification sont disponibles :

Niveau 1 : La peau garde son aspect naturelle, seul une observation très attentive ou un contact physique permettra à quelqu'un de s'apercevoir que cette peau n'est pas naturelle. Cette peau tissée offre une résistance efficace contre les armes a feu en diminuant les dommages infligés de 1 point.

Niveau 2 : Il suffit de vous regardez pour comprendre que votre peau est modifiée. Son contact est beaucoup moins agréable, plus rugueux, mais elle offre un très haut niveau de protection, tout a fait comparable à ce qu'offrirait des vêtements blindés par exemple. Avec ce type de peau, vous pouvez diminuer tous les dommages de 2 points !

22h30.

Le quartier dans lequel vous déambulez est relativement mal fréquenté et vous observez, avec un certain amusement, les gens accélérer le pas, pour regagner leur studio ou leur simple squatt, avant que les gangs du quartier ne prennent possession des rues.

En fin de compte, il n'y a pas de quoi rire. Eux, au moins, ont encore une chambre où dormir. Depuis quelques jours, depuis cette affaire qui a particulièrement mal tourné, vous en êtes vous-même cruellement dépourvu. Tenter de retourner dans votre ancienne planque serait à coup sûr une très mauvaise idée.

Vous essayez encore une fois de comprendre ce qui a bien pu se passer, ce que vous avez fait, ou ce que vous n'auriez pas dû faire. Mais vous avez beau repasser le film de ces derniers jours dans votre tête, votre seule "erreur" semble être d'avoir accepté ce contrat. Au départ, cela semblait pourtant être une excellente idée... L'un des hauts responsables de Petrochem, un certain Mr Dickens avait fait appel à vous pour assurer la sécurité de son neveu pendant son bref séjour à Night City. Vous n'étiez pas seul sur le coup : 2 autres solos avaient été engagés dans le même but. Trois personnes connaissant bien la ville et ses quartiers les moins fréquentables pour servir de guide à un guignol prétentieux, mais pas suffisamment idiot pour se risquer dans les coins vraiment dangereux. La "visite" se limitait donc essentiellement à trouver les bonnes call girls, et à certaines arrière-boutiques bien connues, spécialisées dans des marchandises de contrebande non seulement illégales mais aussi hors de prix pour le commun des mortels. Ce job était facile, et il était très bien payé.

Jusqu'à ce fameux soir à l'Asian Paradise... Votre client était occupé à sa table, avec deux filles qui, comme toutes les autres, étaient beaucoup trop parfaites pour que cela soit tout à fait naturel. Vous vous occupiez alors de l'entrée du bar, ainsi que, dans une moindre mesure, des clients déjà présents. Mais rien d'étrange ou de particulier ne s'était produit. Vers 2 heures du matin, Bob, l'un des autres solos engagés pour ce job, était venu vous trouver pour vous demander d'aller chercher des "munitions" pour le patron. Sachant parfaitement à quoi il faisait allusion, vous êtes alors sorti du bar, sachant qu'il ne vous faudrait pas longtemps pour trouver un vendeur de synthé-coke, l'une des drogues les plus faciles à obtenir à Night City.

Vous n'aviez pas fait 20 mètres que votre cellulaire s'était mis à vibrer. Vous veniez de recevoir un VMS, un message vidéo. Et c'est au moment précis où vous avez appuyé sur la touche du téléphone pour le visualiser que la moitié de l'Asian Paradise a été soufflée par une terrible explosion. Totalement stupéfait, vous n'avez pas opposé de résistance aux forces de l'ordre lors de votre interpellation. En fait, la rapidité avec laquelle vous avez été arrêté a été la deuxième surprise de la soirée. Bien entendu votre téléphone avait été trafiqué, mais les vrais responsables n'avaient pas fait les choses à moitié, et toute trace du fameux VMS avait totalement disparu... sur votre téléphone bien sûr, mais aussi dans tous les ordinateurs censés l'avoir transmis.

Bref, tout ce que la police avait sur cette affaire venait des caméras de surveillance de la rue. Des vidéos très nettes de vous, sous plusieurs angles où on vous voyait parfaitement appuyer sur les touches de votre téléphone au moment de l'explosion. En visionnant la bande, vous avez d'ailleurs réalisé que c'est au moment précis où vous passiez sous l'éclairage public que votre téléphone avait vibré...

Oui, ceux qui avait fait le coup sont des pros, et ils avaient des moyens importants.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, le commissaire en charge de l'enquête a finalement eu des doutes sur votre culpabilité. Peut être que le détecteur de mensonges vous a trouvé convaincant lors de l'interrogatoire. Peut être que votre air totalement ahuri sur la vidéo lors de l'explosion l'a persuadé que vous ne vous y attendez pas... ou peut-être ne vous a-t-il tout simplement pas jugé suffisamment stupide pour faire exploser cette bombe devant au moins 3 caméras. Quoi qu'il en soit, vous avez été remis en liberté, avec interdiction de quitter la ville.

Malheureusement, même si la police semble ne plus vous considérer comme le coupable idéal, ce cher Mr Dickens, au contraire, semble bien décidé à vous faire payer la mort de son neveu. Vous ignorez totalement combien de personnes il a bien pu engager pour cela, mais deux personnes ont déjà tenté de vous descendre lors de ces dernières 24 heures, et une observation rapide et à distance de votre ancienne planque vous a permis de constater que vous êtes devenu quelqu'un de très recherché... Vous avez donc pris la sage décision de quitter le quartier et d'éviter à tout prix vos anciens lieux de passage.

Qu'allez vous bien pouvoir faire à présent ? Rendez vous au **1**

1

Avec les 100 Eb dont vous disposez vous trouveriez peut-être un hôtel crasseux, ou un cercueil où passer la nuit, mais dans votre activité, ce début de soirée est le moment idéal pour tenter de trouver un nouveau job et donc une nouvelle source de revenus. En fait, au point où vous en êtes, n'importe quel travail serait bon à prendre, même si vous deviez accepter de jouer la baby-sitter, ou d'aller faire taire le chien du voisin.

Cette dernière pensée vous fait sourire. Lors de vos débuts, vous vous étiez juré de ne pas accepter les meurtres de sang froid. Six ans plus tard, il faut bien reconnaître que le "bien" et le "mal" sont des notions de plus en plus abstraites, et force est de constater que le meurtre de certaines personnes ferait beaucoup plus de bien à la société dans son ensemble que la protection de certaines autres.

Mais il est temps de vous décider, par où allez-vous commencer votre recherche d'emploi ? Vous avez entendu parler d'un bar à quelques minutes de marche où la population habituelle serait essentiellement composée d'hommes tels que vous. Sans doute un bon endroit pour trouver du boulot, malheureusement c'est également dans ce genre de lieu que vous avez le plus de chance de tomber sur des personnes qui vous recherchent. Si vous souhaitez faire un tour dans ce bar au nom poétique d'After Life, rendez vous au **243**. Si vous préférez vous intéresser en premier lieu aux petites annonces sur un dataterm au coin de la rue, rendez vous au **46**. Enfin, rien ne vous empêche de vous promenez au hasard dans les rues de la ville. Rendez vous alors au **192**.

2

Vous leurs ordonnez de dégager rapidement, ce qu'ils font sans se faire prier. Rendez vous au **112**.

3

Si votre tir lui a fait subir 8 points de dommage ou plus, rendez-vous au **116**. Sinon, il grogne de douleur en se tenant l'estomac. Ses coéquipiers semblent hésiter à vous attaquer. Lancez un dé. Si le résultat est 4, 5 ou 6, ils renoncent et s'enfuient, rendez-vous alors au **149**. Dans le cas contraire, ils passent tous à l'attaque, rendez-vous au **61** pour les affronter.

4

Tirer dans sa tête était une très mauvaise idée. En effet, la plaque de métal qu'il a sur le front dévie la balle, qui termine sa course dans le bras d'un de ses petits copains. Quelques secondes plus tard, c'est presque une dizaine de gens furieux qui vous tirent dessus. Vous n'avez pas la moindre chance de vous en sortir. Votre aventure se termine ici.

5

La salle était déjà relativement calme, mais toutes les conversations s'arrêtent brusquement lorsque les clients aperçoivent le nouvel arrivant. Est-ce l'allure extrêmement stricte de cet homme d'affaire, vite rejoint par deux gardes du corps imposants, son regard de tueur alors qu'il balaie la salle comme s'il allait choisir au hasard une victime, ou l'insigne vert en forme de trèfle qui a provoqué ce silence glacial. Probablement un peu des trois. Cet insigne signifie en tout cas qu'il travaille pour Arasaka, l'une des plus puissantes corporations au monde, peut-être même la plus puissante. Fabricants d'armes au départ, il ne doit plus y avoir un seul domaine dans lequel Arasaka n'aurait pas d'intérêts, que ce soit au travers de la maison-mère ou par l'intermédiaire de ses très nombreuses filiales. Bref, des gens dangereux avec qui on plaisante rarement. Si vous êtes à une table, rendez-vous au **63**. Si vous êtes au bar, rendez-vous au **121**.

6

- Du calme, je cherche pas les ennuis, je voudrais juste que tu jettes un œil sur cette photo...

Il vous observe un moment, mais ne semble pas décidé à s'approcher pour venir voir.

- Ecoute,.. casse toi mec, laisse tomber !

Vous jetez un coup d'œil autour de vous, mais personne ne semble décidé à bouger.

- Je vous demande juste de regarder cette photo, dites-moi si vous avez vu cette personne et je vous fous la paix.

Le plus âgé se lève enfin et vient jeter un œil.

- Je cherche cette fille.
- Bordel! Faudra qu'on le répète combien de fois ? On a rien vu, rien entendu, c'est clair ?
- Regarde-moi bien. Est-ce que j'ai vraiment l'air d'un flic ?
- Hey connard, regarde-moi bien, est-ce que j'ai vraiment l'air d'une balance ?
- Je te demande pas de balancer qui que ce soit, je voudrais juste que tu m'aides à retrouver cette jolie demoiselle, c'est tout.
- Ouais, on veut tous des trucs tu sais.

Il prend un air songeur.

- Moi par exemple, là, maintenant, tu sais ce que je voudrais ? Regarde ce tas de boue.

Il vous désigne sa vieille bécane, appuyée contre le mur,

- Moi, tu vois, ce que je veux, c'est une Shiva, neuve, la dernière, la ZZT 1800, le modèle sport.

Faites un jet d'humanité.

Si vous échouez, rendez-vous au **189**

Si votre niveau de réussite est égal à 1 ou 2, rendez-vous au **222**

Si votre niveau de réussite est égal à 3 ou plus, rendez-vous au **84**

7

Puisque vous n'avez plus assez d'argent pour vous payer les transports en commun, il va falloir improviser. Il y a encore quelques années, il était possible de resquiller sans trop de problèmes, mais aujourd'hui et dans cette partie de la ville où les nouveaux systèmes d'accès biométriques ont été installés, c'est totalement exclu. Allez-vous tenter de vous y rendre au pas de course, sachant que c'est à une bonne quinzaine de kilomètres, rendez-vous au **21**, ou allez vous tenter de voler une voiture, rendez-vous au **286**.

8

Vous décidez d'accepter ce boulot. Si vous réussissez, vous aurez de quoi vous loger pendant un bon moment, ce qui vous changera des squatts et des cercueils de 3m sur 2. Vous imprimez une photo de votre cible, puis vous rentrez les coordonnées bancaires d'un de vos comptes de transit, et quelques minutes plus tard 1500 Eb sont effectivement versés, avec une description de transaction qui ne laisse planer aucun doutes sur sa motivation : "Pas d'Échec !".

Cet argent devrait vous permettre de vous équiper avant de vous rendre à l'adresse indiquée. Rendez-vous au **319**.

Le plus logique est de commencer par aller jeter un œil dans la ruelle derrière la boîte de nuit. Les chances d'y découvrir quelque chose d'intéressant sont faibles, mais il faut bien commencer quelque part. Vous vous dirigez donc vers la bouche de métro la plus proche.

Le métro, entièrement rénové il y a quelques années, est devenu une zone presque luxueuse par rapport aux rues en surface, et le prix de l'entrée s'en ressent fortement. Déduisez 8 Eb de votre inventaire pour payer le billet.

Vous vous asseyez en attendant la prochaine rame. Des écrans géants sont intégrés dans les murs. Généralement, des programmes musicaux sont diffusés, mais à cet instant, il semble plutôt s'agir d'un flash d'information. Vous tendez l'oreille :

Une fuite dans le réacteur numéro 14 de Los Angeles a contraint la population à évacuer temporairement la région. D'après les autorités, il ne s'agit que d'une simple mesure de précaution. Les écologistes pour leur part ont déclaré qu'ils étaient consternés et qu'il s'agissait, je cite "d'une véritable catastrophe écologique, un cauchemar qui viendra hanter les 10 prochaines générations.

Night City maintenant, où le corps affreusement mutilé de René Duthon de Vambre, député très critiqué pour son dernier projet de loi a été découvert il y a une heure dans une benne à ordures de la déchetterie. Les premières analyses montrent qu'il aurait été torturé et sodomisé avant d'être achevé par ses ravisseurs dont on ignore toujours l'identité et les motivations.

René Duthon, ce nom ne vous est pas totalement inconnu. Ce politique véreux, déjà condamné de nombreuses fois était toujours, Dieu seul sait comment, au gouvernement. Ses projets de lois étaient tous plus idiots ou inapplicables les uns que les autres. Le dernier étant un véritable chef-d'œuvre dans le domaine. Ce projet appelé "Devoir Absolu de Dire la Vérité Si Interrogé" (couramment abrégé en "DADVSI"), prévoyait de très lourdes peines pour tous ceux qui dissimuleraient, ou oublieraient de communiquer, des informations à un agent de la force de l'ordre. L'oubli d'un détail dans sa déclaration pouvait donc directement vous conduire à des dizaines d'années de prison, voir à un remodelage de la personnalité dans les cas les plus graves. Inutile de préciser que ce projet était vivement critiqué de toutes parts, y compris d'ailleurs par les forces de police elles-mêmes. Quoi qu'il en soit, il ne risquera plus désormais d'ennuyer grand monde.

L'arrivée de la rame de métro vous ramène brusquement à la réalité. Le trajet jusqu'à votre station ne pose pas de problème. Malheureusement, une fois sur place, la chance n'est plus de votre côté. Vous constatez en effet que la sortie de la station est bloquée par trois personnes qui semblent pour le moins inamicales. Difficile de savoir quelles armes elles cachent derrière leurs longs manteaux noirs, mais vous seriez très surpris qu'elles n'en possèdent pas. Leurs sourires mauvais lorsqu'elles vous voient avancer en direction de la sortie (et donc dans la leur également) ne laissent d'ailleurs aucun doute sur leurs intentions. Elles ne vont pas vous laisser passer comme ça. Allez-vous leur rentrer dedans et vous frayer un passage au corps-à-corps ? (Rendez vous au **143**) ou préférez-vous tenter de les intimider à l'aide de votre arme ? Rendez vous alors au **227**. Vous pouvez également essayer de dialoguer... Si vous optez pour cette solution, rendez vous au **98**.

10

Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous n'avez pas affaire à des pros. Celui qui tient votre arme est beaucoup trop près de vous, et il ne s'attend certainement pas à ce que son bras soit à portée des lames en métal dissimulées dans votre avant-bras. Allez-vous vous retourner lentement et essayer de le prendre par surprise, rendez-vous au **213**, ou préférez-vous ne rien tenter, dans ce cas, donnez-leur vos Eb en vous rendant au **310**.

11

Votre adversaire s'écroule en se tenant le bide d'une main, l'autre étant toujours agrippée à son arme. Il ne représente plus la moindre menace et vous jetez un coup d'œil autour de vous. Visiblement, cet échange de coups de feu laisse tout le monde indifférent. Seul le barman semble contrarié. Sûrement songe-t-il qu'une fois de plus, c'est lui qui devra nettoyer tout ce bordel. Personne ne tente de s'interposer lorsque vous vous dirigez d'un pas résolu en direction de la porte donnant sur l'arrière-salle. Rendez-vous au **129**.

12

- Je pense que vous avez déjà perdu 4 filles, que vous aimeriez bien les retrouver et stopper l'hémorragie !

Voyant que vous avez l'air d'en savoir plus sur le sujet que ce qu'il croyait, il se calme.

- Ouais, 4 filles en moins de 2 semaines, disparues, tout simplement disparues.
- Une piste ? Une idée de qui pourrait être derrière ça ?
- La seule chose dont je sois sûr, c'est que ce n'est pas une action contre moi. D'abord parce que personne dans le coin ne serait assez barge pour s'en prendre à moi, ensuite parce qu'il n'y a pas que mes filles qui disparaissent. Il y a des serveuses et des danseuses qui n'ont plus donné signe de vie depuis quelques jours.
- Un malade ? Une sorte de tueur ou de kidnappeur en série ?
- Peut-être... peut-être pas. Trouver des filles aux États-Unis ne pose plus le moindre problème. Mais à une époque il fallait importer. En ce moment, j'ai entendu dire que c'était en Europe que ce genre de main-d'œuvre manquait. Un trafic de ce type rapporterait gros, tu peux me croire.

Faites un test d'humanité. Si vous échouez, rendez-vous au **62**. Si vous réussissez (quel que soit le niveau de réussite) allez au **131**.

13

Alors que vous faites demi-tour, celui qui était passé derrière vous tente de vous frapper à l'estomac. Son habileté au corps-à-corps est de 9. Calculez sa force d'attaque et la vôtre, si la sienne est supérieure, rendez-vous au **142**, si c'est la vôtre, rendez-vous au **36**.

14

Dans un dernier effort, vous abattez le bras de votre adversaire sur la table. Vous venez de gagner un verre, comme tous ceux qui sont présents dans le bar. Vous décidez cependant de le boire plus tard, vous avez en effet plus urgent à faire. D'un pas décidé, vous vous dirigez vers la porte donnant sur l'arrière-salle. Rendez-vous au **129**.

15

Vous installez le silencieux sur votre arme. La pièce dans laquelle l'homme est entré est sombre et il n'y a apparemment personne d'autre. Les coups sourds recommencent alors. C'est le moment idéal... PLOP PLOP. Deux balles dans la nuque plus tard et votre cible s'écroule sur le sol. Vous le fouillez rapidement. Si les filles sont retenues prisonnières, il doit bien avoir sur lui de quoi les libérer, clef ou autre. Malheureusement, vous n'êtes pas tombé sur le bon garde, vous ne trouvez rien d'autre sur lui, qu'une grenade HEP ! Ce n'est pas déjà pas si mal, c'est le genre de chose qui peut toujours être utile à un moment ou à un autre. Si vous ne savez pas comment fonctionne cet objet, allez au paragraphe **124**, mais notez bien le numéro de celui-ci (15) pour pouvoir y revenir ensuite.

Il ne vous reste plus qu'à découvrir où sont enfermées leurs victimes, rendez-vous au **313**.

16

Au bout de 20 minutes de marche, vous arrivez devant l'entrepôt en question. Toute la façade a été décorée aux couleurs du salon des 2 roues. Dans la journée, cet endroit doit être beaucoup mieux gardé (certains visiteurs étant probablement des VIP). À cette heure-ci en revanche, l'endroit semble relativement désert, à l'exception d'un garde dans une petite guérite près de l'entrée principale. Vous faites rapidement le tour du bâtiment. La porte de derrière, elle, n'est pas gardée. En revanche, un lourd panneau métallique est descendu devant la porte, il ne sera pas forcément facile d'entrer sans bruit.

Allez-vous tenter de passer par devant après avoir neutralisé le garde, rendez-vous au **273**.
Ou préférez-vous réfléchir à un moyen d'entrer par la porte de derrière, rendez-vous au **133**.

17

Le premier a un petit sourire.

- Désolé, tu sais nous, on veut tuer personne.

Le second semble réfléchir.

- De la main-d'œuvre hein.... Ben... Ca dépend de ce que tu sais faire...
- Tout dépend de la paye.
- En fait, je connais peut-être quelqu'un...
- Accouche !
- Ce serait pour retrouver une personne. Ça t'intéresse ?
- Juste la retrouver ?
- Ouais, juste la retrouver.

Vous n'avez rien à perdre à écouter sa proposition.

- Je t'écoute.
- Suis-moi, et je te conduis à la personne qui a besoin de tes services.

Dans quel plan foireux est-ce qu'ils essayent de vous entraîner. Si vous décidez de leur faire confiance, rendez-vous au **221**. Si vous préférez leur dire que vous avez changé d'avis, rendez-vous au **87**.

18

L'issue de secours de la boîte de nuit débouche sur un petit escalier, lui-même donnant accès à une ruelle assez sombre. Aucun indice, aucune caméra, aucune fenêtre, et donc, certainement aucun témoin. A moins que... Vous venez de repérer un petit attroupement au bout de la rue. Ils sont 6, agglutinés sous un lampadaire. Quatre sont assis. L'un d'eux est visiblement en train de s'injecter une drogue quelconque. Les deux autres semblent monter la garde, ou attendre quelque chose.

Vous devez découvrir si ils ont vus quelque-chose et vous avancez donc dans leur direction. Ces gamins doivent avoir entre 16 et 22 ans. Le plus âgé vous observe.

- Qu'est ce tu veux ? Tire-toi, t'as rien à foutre là.

Allez-vous leur demander poliment s'ils ont vu une jeune femme sortir de la boîte de nuit, rendez-vous au **6**, ou lui faire remarquer que, lui non plus, n'a certainement rien à faire dans le coin, rendez-vous au **215**.

19

Vous restez donc près du bar et commandez un verre. (Vous venez de dépenser 3 eb). Peu de temps après, un homme entre, se dirige directement vers la corbeille, y jette un morceau de papier froissé puis repart. Vous êtes le premier à vous en saisir.

Sur le papier est inscrit :

```
"suppression ftp3s://anon:thu@hellonearth.nc/aptec/thu"
```

Le terme "suppression" est un synonyme d' "assassinat" et vous restez un moment songeur. Vous avez certes besoin d'argent, mais si l'affaire tourne mal, vous risquez de vous retrouver encore au poste de police, et ce n'est pas vraiment le moment. Une mission plus discrète, voir légale, comme de la protection rapprochée, votre domaine de prédilection, serait évidemment préférable.

Allez-vous néanmoins sortir du bar et vous diriger vers un dataterm pour aller jeter un coup d'œil à cette URL ou préférez-vous remettre ce morceau de papier dans la corbeille, dans l'espoir qu'un meilleur job se présente ? Si vous optez pour le dataterm, rendez-vous au **312**. Si vous préférez attendre, rendez-vous au **132**.

20

Ces deux punks sont du genre nerveux. Le temps qu'ils mettent à vous examiner et les regards qu'ils se lancent vous donnent l'impression qu'ils vous jaugent pour savoir si vous représentez ou non une menace. Retournez au **272** pour prendre une décision.

21

Quel courage ! Quelle honnêteté, quel dévouement, quelle ... bêtise aussi. Malheureusement, lorsque vous arriverez sur place, il sera trop tard pour accomplir votre mission.

22

Vous lancez mentalement la recherche. Moins de 2 secondes plus tard, vous savez ce que signifie cet insigne. Les Faucons d'Acier sont évalués à une petite quarantaine dans Night City. En fait, ils ne sont présents que dans 2 secteurs de la ville, et la police les classe comme "peu dangereux". Ils sont surtout connus pour organiser régulièrement des courses de motos sauvages, de nuit, dans les grandes rues du quartier. Souvenez-vous quand même que votre puce n'a pas été mise à jour depuis quelques mois.

Rendez-vous au **272**.

23

Suivant les indications de Laura, vous vous dirigez vers un bar crasseux, le Black Dragon. C'est en effet dans l'arrière-salle de ce repère de voyous que Gregory aurait installé ses "bureaux". Rendez-vous au **79**.

24

Inutile de traîner d'avantage, vous devez retrouver Satori le plus rapidement possible.
–Adieu mon pote, et fais gaffe aux limitations de vitesse avec ce monstre.
Le sourire en coin qu'il vous lance en dit long sur l'estime qu'il porte au code de la route.

- Attend, tu m'as pas l'air en forme. Tiens, prend ça.

Il fouille dans sa poche et vous tend une microperf. Ces petites capsules sous pression peuvent contenir n'importe-quelle substance chimique. Il suffit de s'enfoncer la petite aiguille dans la peau, de presser un peu à l'arrière de la capsule et l'injection se fait toute seule.

- Qu'est-ce qu'il y a là-dedans ?
- Des vitamines, des nano-chirurgiens, et deux ou trois autres trucs. Ca peut pas te faire de mal, au contraire.
- Ok, merci.
- À la prochaine Chombatta !

Lorsque vous déciderez de vous injecter ce qu'il vous a donné, si bien-sûr vous décidez de le faire, rendez-vous au **115**. Notez bien ce paragraphe, ainsi que le paragraphe que vous quitterez alors car vous aurez ensuite à y retourner pour poursuivre votre aventure, si tout se passe bien ;).

Vous réfléchissez à présent à la suite des événements. Le seul véritable indice que vous ayez est le visage de cet homme. Une recherche en téléchargeant sa photo dans un dataterm serait sûrement aussi coûteuse qu'inutile. Il y a en effet peu de chances qu'il apparaisse dans une base de données publique. Par contre, si vous pouviez avoir accès aux bases de données de la police, rendez-vous au **152**.

25

Les 3 inquisiteurs vous dévisagent.

- Qu'est-ce que tu fais là ? Casse-toi, y'a rien à voir !

Vous pouvez essayer de les persuader que vous êtes avec eux, et que vous voulez simplement vous rendre utile, dans ce cas rendez-vous au **90**. Ou vous pouvez essayer de les convaincre que ces gens n'ont rien fait de si terrible et qu'il vaudrait mieux pour tout le monde les laisser partir. Rendez-vous alors au **355**.

26

Vous activez le capteur de température. Le corps de Raoul irradie une chaleur uniforme. Apparemment, il ne dispose pas d'équipement cybernétique. Rendez-vous au **244**.

27

Vous tombez en avant et par réflexe, vous tentez de vous rattraper en agrippant un présentoir qui s'écroule avec vous. Vous maudissez la chose qui vous a fait trébucher. Malheureusement, vous allez vite apprendre qu'il s'agit d'un gros câble électrique qui traverse la pièce. En effet, toutes les lumières de la salle d'exposition s'allument, le boucan que vous avez fait n'est pas passé inaperçu. Vous êtes rapidement entourés de gardes. Même si vous réussissiez à fuir, vous ne pourriez plus réussir votre mission.

28

Vous utilisez une nouvelle fois le réseau sous-terrain. Le guichet automatique avale votre carte et vous confirme le droit d'utiliser les transports jusqu'au sud de la ville, après vous avoir débité la somme de 18 Eb très précisément. Il y a encore quelques années, il était possible de resquiller sans trop de problème, mais avec les nouveaux mécanismes à l'entrée du réseau, couplés à toutes les techniques de surveillance électronique, mieux vaut payer son titre de transport. Heureusement, la zone dans laquelle vous souhaitez vous rendre est desservie. En effet, ce réseau sous-terrain ne couvre que 40 à 50% de la ville. Le centre corporatiste n'est plus

accessible depuis 2 ans, date à laquelle une bombe a explosé dans les fondations du siège social de la société ViaCom. Quant aux stations se trouvant à l'extrême périphérie, elles ont depuis bien longtemps été abandonnées aux gangs qui se disputent les territoires extérieurs, toute cette partie étant d'ailleurs appelée la "Zone des Combats".

Le trajet se passe sans histoire et vous remontez à la surface à moins de 100 mètres de l'adresse recherchée.

Rendez-vous au **256**.

29

Bien essayé... Malheureusement la voiture est fermée. Au moins, vous ne déclenchez aucun système d'alarme. Cette voiture en serait-elle dépourvue ? Quoi-qu'il en soit, vous devez décider de la suite des événements. Allez-vous tirer dans une des vitres, dans l'espoir de la faire exploser et de pouvoir ouvrir le véhicule de l'intérieur, rendez-vous au **89**, ou cherchez aux alentours un outil, une barre de fer, ou quoi-que ce soit qui pourrait vous servir, rendez-vous au **248**.

Bien-sûr, vous pouvez également décider de renoncer à voler un véhicule à l'arrêt, et tenter d'intercepter la prochaine personne qui s'arrêtera au feu (même si les voitures sont rares à cette heure), en vous rendant au **183**.

30

Cette fois-ci, c'est sûr, vous allez pouvoir oublier toute discrétion ! Vous pouvez récupérer le pistolet mitrailleur si vous le souhaitez. Voici ses particularités :

Si vous utilisez le H&K MPK9 au lieu de votre pistolet, sachez que :

Il est impossible de viser la tête de l'adversaire.

Au lieu de lancer un dé pour déterminer les dommages, vous lancerez 3 fois un dé, mais vous devrez soustraire 1 au résultat de chaque dé (3 fois 1D6-1 donc). Néanmoins chaque balle fera de toute façon au moins 1 point de dommages. De plus, si votre adversaire dispose d'une protection, vous devrez appliquer cette protection aux lancers de chaque dé, ce qui rend cette arme peu efficace contre les adversaires lourdement blindés. Notez enfin que vous avez suffisamment de munitions pour tirer 4 rafales, et pas une de plus.

Vous repassez dans la salle d'opération. Vous auriez vous-même besoin de soigner quelques blessures, mais rien de ce qui se trouve dans cette pièce ne semble être vraiment utilisable, à part quelques bandages que vous utilisez sur vos plaies les plus profondes. Maintenant que la situation s'est un peu calmée autour de vous, vous observez la patiente plus attentivement. Si vous travaillez pour Raoul, rendez-vous au **103**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **56**.

31

L'homme vous observe, tout en continuant de compter, alors que vous vous dirigez vers la sortie. Vous passez la porte alors qu'il arrive sur "deux". Vous voilà maintenant dans la rue, à quelques mètres de votre objectif, mais visiblement sans la résolution nécessaire pour l'atteindre. Maintenant que cet homme vous a vu, il est trop tard pour agir. Vous avez donc échoué dans votre mission.

32

Vous activez la vision de nuit. Tout au bout de la rue, vous apercevez alors 2 silhouettes. Si vous disposez de l'option Téléobjectif, vous pouvez l'utiliser, rendez-vous au **117**. Sinon, allez-vous choisir d'avancer à leur rencontre, rendez-vous au **151** ou les éviter en bifurquant à gauche, dans une rue plus étroite que celle dans laquelle vous êtes à présent, rendez-vous au **49**.

33

Vous vous approchez silencieusement de la porte, mais vous n'entendez rien de particulier. Discrètement, vous poussez l'un des battants. Il fait sombre à l'intérieur. Vous distinguez une sorte de couloir, et il semble y avoir d'autres portes plus loin. Allez-vous vous aventurer dans ce couloir, rendez-vous au **290** ou préférez-vous faire demi-tour ? Si vous souhaitez rebrousser chemin, vous pouvez vous intéresser à la porte de gauche, rendez-vous au **81** (à condition de ne pas y avoir déjà été) ou préférez-vous monter au troisième étage, rendez-vous alors au **102**.

34

Vous retrouvez le véhicule à l'endroit où vous l'aviez laissé. Vous démarrez et prenez la direction de l'entrepôt dans lequel vous aviez rencontré Raoul, tout en surveillant Jeanne du coin de l'œil. Le fait d'avoir un moyen de locomotion pour le retour était vraiment une bonne idée. Quinze minutes plus tard, c'est finalement sans encombre que vous arrivez à destination et que le frère retrouve la sœur. Et c'est miraculeusement que vous survivez à l'étreinte de Raoul, qui ne sait visiblement pas comment vous remercier de l'avoir ramenée en vie. Vous lui racontez toute l'histoire pendant qu'un des membres du gang l'examine et lui prodigue quelques soins. Rendez-vous au **359**.

35

Vous passez le bras par la vitre et trouvez rapidement le système d'ouverture du capot. L'examen du bloc moteur vous apprend que la voiture a été bricolée à de nombreuses reprises ; plusieurs systèmes d'alarmes semblent avoir été intégrés "à la sauvage", et sont directement branchés sur l'alimentation. Vous déconnectez rapidement tous les câbles suspects, et la sirène se coupe instantanément. Au moment où vous vous apprêtez à refermer le coffre, vous apercevez le mécanisme de contrôle de l'allumage, qui ne devrait pas se trouver là. Vous en profitez pour faire rapidement démarrer le véhicule, et vous vous mettez au volant. Vous avez juste le temps d'entendre quelqu'un crier "Stooooooooop ! Ma bagnooooole !" avant d'enfoncer l'accélérateur. Quelques coups de feu se font entendre, mais il est trop tard, vous tournez rapidement à l'angle de la prochaine rue, au volant de "votre" nouveau véhicule.

Une bonne demi-heure plus tard, vous arrivez finalement à quelques rues de l'adresse que vous recherchez. Vous décidez de laisser le véhicule et de finir le trajet à pied. Rendez-vous au **256**.

36

Vous parvenez à éviter le coup, mais vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant. Le deuxième sort un cran d'arrêt de sa poche, et tente à son tour de vous frapper. Si vous êtes équipé de Wolfers, rendez-vous au **78**, sinon, défendez-vous avec vos poings (avec deux adversaires, vous n'aurez pas le temps de sortir votre arme) et affrontez-les l'un après l'autre :

1^{er} Punk

Habilitété 7 / Endurance 15

Arme : coup de poing américain (2 points de dégâts)

2^{ème} Punk

Habilitété 8 / Endurance 14

Arme : couteau (3 points de dégâts)

Si vous parvenez à remporter 4 assauts de suite (autrement dit 2 assauts victorieux contre chacun de vos adversaires), ils décideront de prendre la fuite, rendez-vous alors au **112**. Si le combat se poursuit jusqu'au KO de vos adversaires, rendez-vous au **327**.

Vous lui tendez le flash disque.

Jette un coup d'œil la-dessus. On voit le visage d'un type, je aimerais savoir qui c'est. Quelques minutes plus tard, le visage de l'homme mystérieux sert de critère de recherche à un ensemble de requêtes envoyées sur tous les réseaux publics disponibles. Malheureusement, toutes les réponses sont négatives.

- Désolé, on dirait que ton gars est pas super connu sur le réseau.
- Ouais, en même temps, c'est un peu pour ça que je suis venu te voir hein.
- C'est à dire ?
- La police fiche 99,99% de la population, c'est bien ce que tu m'avais dit ?
- Tu veux que je m'attaque à la BMI !?
- La quoi ?
- La BMI, la Banque Mondiale des Identités, c'est là que la police conserve ce genre d'infos.
- Tu ne t'en sens pas capable ?
- Hé ! Pour qui tu me prends ? Je suis pas un de ces ringards prétentieux qui se la pètent et qui chient dans leurs frocs dès que le boulot devient sérieux ! Le problème, c'est plutôt que le solde de ton compte ne sera jamais suffisant pour me payer ce service là.
- Écoute, c'est l'affaire du siècle pour moi. Si c'est du fric que tu veux, je pense que je serai vraiment bien payé si je retrouve la fille qu'ils ont embarquée.
- Sûrement pas assez payé va, de toute façon, si j'avais besoin d'argent, je n'aurais qu'à me servir sur n'importe quel compte. Y'a des banques j'te jure, faudrait vraiment qu'elles pensent à embaucher des gens pour protéger leurs machines ! Bref, non je pense à autre chose là.
- Dis-moi.
- En ce moment, je discute avec un type chelou dans la matrice. Il a des choses à me dire mais visiblement, il ne me les dira pas on-line. Et moi IRL, j'ai pas confiance. Bref, je veux que tu sois mon garde du corps, et plus globalement, que tu te charges de ma protection chaque fois que ce sera nécessaire. Je te parle d'un contrat à vie, là. Alors ?
- Alors... Ca marche.
- Ok... bon... à moi de jouer alors...
- Et... Si jamais ils te repèrent ?
- Ah ça... aucun doute, ils finiront par me repérer.
- Et tu vas quand même faire ça d'ici ?
- Dis donc monsieur le porte-flingue, tu vas pas m'apprendre mon métier quand même. Regarde dans la rue et dis moi ce que tu vois tout au bout qui clignote
- Heu... un panneau d'affichage... de la pub électronique.
- Exactement.. Tu sais que ces panneaux, comme quasiment tout le reste d'ailleurs, sont reliés à la matrice. Ça permet à la boîte propriétaire du panneau de le mettre à jour, de télécharger de nouvelles pubs, etc...
- Ouais... Et ?
- Et donc, je suis connecté en sans-fil sur ce panneau, et c'est lui qui, en ce moment même, et grâce à sa connexion filaire cette fois, est en train de scanner les serveurs de la BMI. Ils peuvent bien me tracer tant qu'ils veulent, tout ce qu'ils trouveront au final c'est l'adresse de ce fichu panneau. Bien-sûr, ils peuvent toujours venir voir de plus près ce qui s'est passé, mais tout le boîtier de contrôle et le module wifi que j'ai connecté dessus seront de toute façon réduits en cendres bien avant qu'ils se pointent. Allez, va faire un tour, laisse-moi faire mon boulot, et te fais pas trop de soucis pour moi, je sais ce que je fais.

Vous décidez de suivre ses conseils et vous allez faire un petit tour pour vous détendre. Lorsque vous revenez 40 minutes plus tard, Back Zero se déconnecte et vous regarde en souriant. J'ai ce que tu cherches.

Rendez-vous au **59**.

Sans votre aide, ils n'ont pas la moindre chance, et l'intégrisme aveugle de ces jeunes abrutis vous agace au plus au point. Vous avancez donc dans leur direction.

44

Il faut vous rendre à l'évidence, vous perdez votre temps en vous baladant au hasard comme vous le faites. Vous décidez donc de vous diriger vers l'After Life. Rendez-vous au **243**.

45

Il s'avance vers vous.

– T'es pas dans un bar de fauchés ici, dégage.

Vous essayez de le choper pour l'envoyer balader plus loin, mais c'est son poing qui atterrit dans votre estomac (vous perdez 2 points d'endurance).

Défendez-vous au corps à corps :

MetalHead

Habilité : 10 / Endurance : 18

Arme : Coup de poing américain : 2 Points de dommages

Si vous êtes vainqueur, vous vous dirigez sans encombre jusqu'à la porte donnant sur l'arrière-salle. Rendez-vous au **129**.

46

Rien n'est gratuit dans ce monde, et si vous décidez d'utiliser le dataterm, il vous faudra déboursier au minimum 1 eb. Vous pouvez insérer votre carte, rendez-vous au **148**, ou renoncer en partant du principe que la lecture des petites annonces risque d'être longue et qu'il y a peu de chances que vous trouviez quelque-chose de réellement intéressant. Dans ce cas, rendez-vous au **302** pour réfléchir à une alternative.

47

Allez-vous poser la photo de la personne que vous recherchez sur le comptoir et lui demander si cela lui rappelle quelqu'un. Rendez-vous au **305**. Vous pouvez aussi décider de commencer par sortir votre arme, rendez-vous au **104**, ou vous précipiter sur lui, rendez-vous **322**.

48

Le garde est maintenant à terre, inconscient. Vous le fouillez rapidement mais vous ne trouvez rien d'important. Vous pouvez toutefois conserver sa matraque et sa lampe de poche si vous le désirez. Une fois le corps dissimulé au mieux, vous n'avez plus d'autre choix que de tenter votre chance par l'entrée principale. La première chose à faire est donc de neutraliser le garde posté à l'entrée. Rendez-vous au **65**.

49

Cette ruelle donne en fait sur High Street Avenue, beaucoup mieux éclairée. Vous n'avez pas encore décidé de quel côté vous allez vous diriger, lorsque vous entendez un cri. Il vient d'un peu plus loin, de l'autre côté de la rue. Trois individus vont manifestement s'en prendre à deux personnes, un homme et une femme. C'est elle qui a crié. Vous comprenez immédiatement à qui

ils ont affaire. Ce sont des inquisiteurs, facilement reconnaissable à leurs vêtements entièrement pourpres. Ces fanatiques religieux sont persuadés que l'utilisation de la cybernétique, le mélange entre le naturel et l'artificiel, est une très grave offense à Dieu, créateur de nos corps. En conséquence, ils se sont donnés pour mission de punir les pêcheurs et de leur retirer, de gré ou de force, toute trace de cybernétique. Pour le moment, ils semblent surtout s'intéresser à ce jeune couple, mais si vous avez de la cybernétique voyante, vous feriez mieux de ne pas traîner dans le coin.

Vous tentez d'intervenir, rendez-vous au **38**.
Vous passez votre chemin, rendez-vous au **316**.

50

Vous décidez d'accepter son offre. Le matériel qu'il peut vous fournir vous servira d'acompte en attendant les 500 Eb prévus si vous la retrouvez.

– Alors dis moi, qu'est ce qui te ferait plaisir ?

Vous lui répondez que dans votre métier, tout est affaire d'efficacité et de discrétion, rendez-vous au **135**. Vous lui expliquez que vous êtes un adepte de tout ce qui fait boom, et que plus ça fait de bruit, mieux c'est, rendez-vous au **317**.

51

Vous faites quelques recherches dans les offres d'emploi en utilisant les mot-clefs habituels - *protection, confiance, opération, extraction, garde, expert, discrétion* - mais il n'y a vraiment pas grand chose d'intéressant. L'offre la plus prometteuse vient d'une boîte d'édition qui cherche de quoi assurer la protection d'une de leur vedette durant sa tournée. Malheureusement, cette dernière n'aura lieu que le mois prochain et il vous faut absolument trouver autre chose d'ici là.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous lisez votre courrier, rendez-vous au **326**.
Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous lisez les nouvelles du jour, rendez-vous au **228**.
Vous vous déconnectez et vous reprenez votre carte, rendez-vous au **114**.

52

Vous parvenez tant bien que mal à vous mettre à l'abri derrière l'un des rayons, l'homme sifflote et s'approche tranquillement, persuadé qu'il va pouvoir vous achever sans problème. Dégainez votre arme, et prouvez-lui le contraire, rendez-vous au **58**.

53

Vous approchez de la petite Honda. Maintenant que vous êtes à côté, vous remarquez qu'elle a du connaître bien des déboires. La tôle est enfoncée à l'arrière et sur les côtés, la peinture est rayée et a même commencé à rouiller à certains endroits. Cette voiture a visiblement déjà été volée, l'une des portières est un peu tordue. Vous décidez de l'ouvrir en forçant un peu.

Vous allez devoir "combattre" cette portière au "corps à corps". Lancez deux dés.
Si le résultat est inférieur ou égal à votre score d'habileté, aller au **39**. Sinon, rendez-vous au **73**.

54

Vous dégainez votre arme et tirez dans les jambes du premier, qui s'écroule en hurlant :

- Meeeeerde mes jambes ! va cherchez de l'aide !

Le médecin qui l'accompagnait file rapidement en direction de la porte, il est trop tard pour l'empêcher de s'échapper. Maintenant à terre, l'homme que vous avez blessé vous à vu et s'apprête à riposter.

Vous allez devoir l'affronter avant de pouvoir sortir de votre cachette et d'aller vérifier que Jeanne n'a pas souffert de sa chute, rendez-vous au **289**.

55

Vous vous précipitez sur elle et vous plaquez votre main sur sa bouche.

- Silence ! Du calme ! Ce n'est vraiment pas le moment de crier. Refaites ça et nous allons avoir de gros problèmes, alors plus un mot d'accord ?

Vous n'obtenez aucune réponse de sa part, mais ses yeux exorbités fixent maintenant votre arme à moitié dissimulée sous votre veston, et elle a plutôt l'air de paniquer d'avantage. Ce n'est malheureusement pas le moment de vous retrouver avec une hystérique sur les bras. Toujours en la maintenant, vous récupérez la seringue à moitié vide et vous lui faites une injection de sédatif. Au moment où vous lui faites l'injection, elle semble plus affolée que jamais, mais s'endort quelques secondes plus tard.

Tout en priant pour que personne ne l'ait entendu crier, vous la prenez tant bien que mal dans vos bras. Inconsciente, elle va forcément vous ralentir, mais au moins, elle ne risque plus de donner l'alerte. La bonne nouvelle, c'est que pour le moment personne ne semble s'être aperçu de quoi que ce soit. Vous redescendez les escaliers, retournez dans la pharmacie, et parvenez dans la rue sans avoir rencontré la moindre résistance.

La mauvaise, c'est alors que vous pensiez être tiré d'affaire, une voiture noire arrive à votre hauteur. Dès que ses deux occupants vous voient, ils baissent les vitres et dégainent leurs armes. Vous vous précipitez en direction d'un dataterm. Avant que vous ne puissiez l'atteindre, vous recevez une balle qui vous fait perdre 4 points d'endurance. Vous parvenez enfin jusqu'à la borne derrière laquelle vous allongez Jeanne. Cela devrait lui fournir un abri suffisant. Il est maintenant temps d'affronter vos adversaires. Rendez-vous au **283**.

56

Un bref instant vous aviez imaginé pouvoir la réveiller, mais vous oubliez vite l'idée. D'abord parce qu'elle reste inconsciente quoi que vous fassiez, et aussi parce que même si vous réussissiez à la réveiller, vous ne sauriez vraiment pas comment la "débrancher". Mieux vaut finir ce pour quoi vous êtes venu, il sera toujours temps ensuite, d'envoyer des secours médicaux si elle est toujours en vie. Vous jetez un rapide coup d'œil dans la pièce, mais vous ne trouvez rien d'utile. Rien non plus qui puisse vous indiquer ce que cet homme était précisément en train de lui faire subir.

Vous quittez la pièce et vous montez inspecter les étages supérieurs. Au deuxième, un palier pratiquement identique à celui du premier, mais avec deux portes.

Vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **33**.
Vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **81**.
Vous montez au troisième étage, rendez-vous au **102**.

57

Vous êtes maintenant en mesure de voir son visage, et il faut bien admettre qu'elle est plutôt mignonne. Même très mignonne. En fait, que ce soit le visage ou le reste du corps, tout est très bien proportionné. Mais puisque son identité semble devoir rester un mystère, il serait peut être temps d'en savoir davantage sur tout le reste. Rendez-vous au **94**.

58

Calculez vos initiatives de la façon habituelle, sans oublier le modificateur du vitmat si vous en possédez un, et que le meilleur gagne.

Homme au fusil

Habilitété 6 / Endurance 15

Arme : Fusil à pompe (1D6+4 points de dommage)

Heureusement que vous avez trouvé un abri solide, que les plombs de ce fusil ne semblent pas en mesure de traverser. Du coup, l'habileté de votre adversaire est assez réduite. A vous d'en profiter avant qu'il n'ait de la chance, et ne parvienne à vous toucher au moment où vous vous mettez à découvert pour faire feu. Notez également que s'il vous touche et que vous faite un 6 avec le dé, il vous fera 10 points de dommages. Appliquez dans ce cas la règle de l'état de choc. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **207**.

59

L'homme s'appelle Herman Brummer. Inventeur de plusieurs modèles d'implants contraceptifs. Il est officiellement décédé. Il se serait suicidé après avoir été licencié de BioTechnica. Cette méga-corporation possède les laboratoires de recherche médicale en implants cybernétiques et en nanotechnologie les plus importants de la planète.

- Il n'a pas l'air vraiment mort sur la photo. Le problème maintenant, ça va être de réussir à mettre la main dessus.
- Heureusement, que Back Zero est là hein. Tiens, tu devrais pouvoir le trouver à cette adresse.

Vous le regardez totalement stupéfait alors qu'il vous imprime une feuille sur laquelle figure effectivement l'adresse et le plan d'accès d'une pharmacie dans les quartiers sud de la ville.

-Comment peux-tu savoir où il se trouve ?

- Je n'en sais rien, mais sa femme a récemment acheté une grande quantité de matériel médical sur des sites spécialisés et les bons de livraison indiquent tous cette adresse.
- Et si c'était vraiment sa femme qui avait passé commande ?
- D'après la BMI, elle est professeur dans un collège privé. Tu penses vraiment qu'elle pourrait avoir besoin de tout ça ?
- Tu sais que t'es un mec vraiment dangereux toi...
- Je sais, je sais... va sauver ta poule, mais n'oublie pas... Dès que j'ai besoin de toi tu rappliques, on est bien d'accord ?
- Ouaip.

Difficile de savoir aujourd'hui si vous avez fait le bon choix en acceptant les conditions de Back Zero. Mais le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il s'est une fois de plus révélé diablement efficace. C'est en vous demandant ce que l'avenir vous réserve à ses côtés que vous vous remettez en route, en direction de cette fameuse pharmacie. Rendez-vous au **141**.

60

Vous continuez à marcher. Sur votre gauche, une nouvelle ruelle débouche sur une avenue visiblement mieux éclairée, et avec un peu de chance, mieux fréquentée. Vous décidez de l'emprunter. Rendez-vous au **49**.

61

Si vous avez déjà blessé l'un de vos agresseurs, n'oubliez pas de corriger son total d'endurance. Vous avez encore le temps de tirer deux coups de feu, avant qu'ils vous sautent tous dessus (diminuez leur endurance en conséquence), vous serez ensuite obligé de vous battre au corps à corps. Combattez-les, les uns après les autres.

1^{er} Inquisiteur

Habilité 8 / Endurance 14

Arme : couteau (2 points de dommages)

2^{ème} Inquisiteur

Habilité 7 / Endurance 16

Arme : écarisseurs (2 points de dommages)

3^{ème} Inquisiteur

Habilité 9 / Endurance 15

Arme : chaînes et couteaux (3 points de dommages)

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **149**.

62

Vous ignorez complètement s'il vous a dit la vérité ou s'il vous cache des informations. Quoi-qu'il en soit, il vous fait comprendre que la discussion est terminée, et vous n'avez pas d'autre choix que de ressortir. Il vous vient alors une idée. Rendez-vous au **152**.

63

A votre grande surprise, c'est sur vous que son regard s'arrête. Il avance et vient s'asseoir à votre table, ses deux gardes du corps restant debout, quelques mètres derrière. Vous n'avez pas d'autre choix que d'écouter ce que cet homme a à vous dire. Rendez-vous au **113**.

64

Vous filez rapidement. Heureusement, ils ne vous poursuivent pas. Vous venez en revanche de perdre votre seule chance d'obtenir des informations valables sur la disparition de Satori ; ce qui met un terme à vos aventures.

65

Avec beaucoup de précautions, vous commencez à ramper en direction de la cabane. Par chance, le garde surveille à ce moment la zone opposée, et ne semble pas vous avoir vu. Par contre, il est fort possible qu'il vous entende arriver. Avec d'innombrables précautions, vous arrivez finalement à ses côtés. Au moment où il se retourne, vous êtes déjà sur lui. D'un bon coup de crosse vous parvenez à l'assommer avant qu'il ne donne l'alerte. Une fouille rapide du garde vous confirme que c'est votre jour de chance, il avait les clés de la porte principale dans la poche !

Rien d'autre ne semble digne d'intérêt, vous l'appuyez donc tant bien que mal contre un mur de la cabane afin qu'il ait simplement l'air endormi et vous vous dirigez vers la porte de l'entrepôt.

Vous déverrouillez la porte, et vous vous glissez sans difficulté à l'intérieur. Il faut maintenant rapidement trouver le panneau de contrôle des systèmes de surveillance. Rendez-vous au **75**.

Apparemment, les opérations que ce "médecin" effectue sur sa console ont des conséquences directes sur l'état de sa patiente. Le malaxage de son sein gauche ne semble plus provoquer douleurs et soubresauts. Toujours inconsciente, les traits de son visage semblent plus relaxés. La main du praticien descend alors plus bas, caresse le ventre puis l'entrejambe, alors qu'il regarde toujours son moniteur. Enfin, il se rapproche d'elle, glisse ses doigts dans son vagin et écarte ses lèvres afin de regarder à l'intérieur. Visiblement satisfait, il finit par retirer ses doigts, éteindre sa console et débrancher méthodiquement chacun des câbles en les faisant glisser lentement hors du ventre de sa patiente. De retour à son fauteuil, il appuie alors sur ce qui ressemble à une sorte d'interphone :

- J'ai terminé.
- C'est bon, j'arrive.

Il va vous falloir bouger rapidement. Silencieusement, vous vous glissez sous le lit le plus proche. Vous entendez des pas dans l'escalier, puis le bruit de la double porte qui donne sur le palier. Quelques instants plus tard une vive lumière illumine la pièce. Une personne seule entre. Impossible de savoir si elle est armée. D'où vous êtes, vous ne pouvez voir que ses pieds. Va-elle vous repérer ? Tentez votre chance ! (mais non je plaisante, il n'y a pas de place pour la chance dans ce jeu ;)

Croisez simplement les doigts et rendez-vous au **97**.

Il s'agissait forcément du garde du corps de Brummer, autrement dit, votre cible ne doit pas être loin. Vous ressortez de la pièce, et vous traversez un couloir. Au fond, une nouvelle porte donne sur un laboratoire au centre duquel se trouve... Brummer ! Il se retourne lorsque vous entrez dans la pièce et semble complètement abasourdi de vous voir. Interloqué pendant une bonne seconde, il se précipite alors en direction d'une fenêtre au fond de la pièce, mais vous êtes plus rapide que lui, et parvenez à le projeter à terre sans ménagement.

Vous sortez votre pistolet et le pointez dans sa direction.

- Désolé mon pote, c'est l'heure...
- NON ! PITIE ! Je vous paierai, j'ai de l'argent ! Combien ils vous paient ? Je vous donne le double... le triple !

Pendant quelques secondes, vous réfléchissez à cette proposition, mais vous êtes encore jeune dans le métier. Si cela venait à se savoir, plus personne ne vous confierait le moindre contrat. Vous ne pouvez pas vous permettre de le laisser filer.

BANG ! BANG ! ... BANG !

Deux balles dans le cœur, une dans la tête, contrat honoré.

Il est temps de sortir d'ici, rendez-vous au **330**.

Vous vous approchez tranquillement de la Nissan. La rue est déserte, mais le propriétaire risque de revenir rapidement. En effet, le moteur est encore chaud, et à sa place, vous ne laisseriez pas une voiture de cette valeur sans surveillance trop longtemps.

Vous essayez d'ouvrir la portière avant, rendez-vous au **29**.

Vous tirez dans une vitre, pour ouvrir la portière de l'intérieur, rendez-vous au **89**.

Vous partez à la recherche d'une barre de fer, d'une pierre ou d'un objet lourd qui pourrait vous servir à casser une vitre, rendez-vous au **248**.

69

La puissance d'arrêt de ce fusil est énorme, et vous êtes projeté en arrière, alors que votre torse est criblé de plombs. Vous perdez 14 points d'endurance ! Si cela ne vous a pas tué sur le coup, sachez que de nombreux organes sont touchés, et vous ne pourrez pas survivre très longtemps sans soins.

En attendant, vous allez peut être également tomber "en état de choc". Lancez un dé à 6 faces.

Si vous obtenez 5 ou 6 sur le jet, vous ne perdez pas conscience et vous pouvez tenter de riposter ou de vous soigner, rendez-vous au **52**.

Si vous n'avez pas réussi votre jet, vous perdez inconscience, et votre sort, peu enviable, est entre les mains de cet "homme au fusil". Quoi qu'il arrive à présent, c'est la fin de vos aventures.

70

Raoul n'est pas du genre communicatif, c'est le moins qu'on puisse dire. Toutefois, vous avez le sentiment qu'il n'est pas fâché contre vous, simplement déçu.

– Ecoute, j'ai vraiment de gros besoins d'argent, mais je t'assure que si j'ai un peu de temps, et si je croise les bonnes personnes, j'essayerai de me rencarder sur ta frangine.

– Merci. Attend-moi là.

Quelques instants plus tard, Raoul resurgit d'une rangée de caisse, avec une petite boîte qu'il vous tend. A l'intérieur, vous découvrez 1 grenade HEP (hautement explosive).

– Cadeau de Raoul, un gri-gri contre les ennuis. Et garde sa photo, juste au cas où...

Vous pouvez vous renseigner sur le fonctionnement de cette grenade en vous rendant au paragraphe **124**. Mais notez bien le numéro de ce paragraphe (70) pour pouvoir y revenir ensuite.

Il ne vous reste plus qu'à le remercier et à prendre congé. A l'extérieur, tout est calme. Vous vous dirigez donc sans encombre en direction de l'After Life. Rendez-vous au **243**.

71

– Silence, du calme, tout va bien, votre frère m'a demandé de vous retrouver et me voilà. Maintenant je vais avoir du mal à assurer votre sécurité si vous ne faites pas un peu moins de bruit ! Restez ici quelques instants, je vais voir si je peux vous trouver des vêtements.

Vous faites rapidement le tour de la pièce mais vous ne trouvez rien. Dans la pièce d'à côté en revanche, vous trouvez une grande blouse blanche accrochée dans une vieille penderie. Ce n'est certes pas très sexy mais ça fera parfaitement l'affaire.

– Tenez j'ai trouvé ça. Vous pouvez marcher ?

– Je vais essayer...

Elle met la blouse et tente de se lever.

– J'ai la tête qui tourne... mais je vous suis...

– Bien, restez près de moi.

Vous sortez discrètement. Personne ne semble s'être aperçu de quoi que ce soit. Vous descendez les escaliers, retournez dans la pharmacie et parvenez finalement dans la rue sans avoir rencontré la moindre résistance.

Malheureusement, alors que vous pensiez être tirés d'affaire, une voiture noire arrive dans la rue et dès que ses deux occupants vous voient, ils baissent les vitres et dégainent.

Vous n'avez que le temps de la prévenir :

– Vite courez !

Alors qu'elle essaie tant bien que mal d'atteindre l'angle de la rue, vous videz le chargeur de votre arme en direction de la voiture, en espérant que cela puisse la couvrir suffisamment longtemps.

Lancez un dé :

Si vous obtenez un 1, rendez-vous au **177**.

Si vous obtenez un 6, rendez-vous au **108**.

Si vous obtenez un autre chiffre, rendez-vous au **252**.

72

Vous faites semblant d'accepter, en fouillant dans votre poche à la recherche d'un moyen de paiement, tout en vous avançant vers votre interlocuteur. Au dernier moment, vous sortez votre arme de contact que vous lui plongez violemment dans l'estomac. Notez que votre premier adversaire vient de perdre le double de ce qu'il aurait normalement dû perdre. Vous trouverez ses caractéristiques au paragraphe suivant.

Rendez-vous au **143** pour continuer ce combat.

73

Vous forcez sur la portière, mais rien à faire, elle semble bel et bien bloquée. Vous réussissez même à vous blesser à la main, vous perdez 3 points d'endurance. Tout en poussant un juron, vous donnez un coup de pied rageur dans la portière qui s'ouvre dans un craquement sec. Il suffisait de savoir lui parler ! Rendez-vous au **224**.

74

Vous vous précipitez sur l'homme qui vous regarde faire, totalement hébété. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne s'attendait pas à ce genre de réaction de votre part. Cependant, il se ressaisit rapidement et presse la détente de son arme alors que vous n'étiez qu'à deux mètres de lui. A cette distance, il lui est impossible de vous rater.

Si vous portez une protection, quelle-que soit sa nature, vêtements blindés ou peau tissée, rendez-vous au **134**, sinon, rendez-vous au **69**.

75

Heureusement, vous localisez rapidement le boîtier de commande, accroché au mur quelques mètres plus loin, mais au moment où vous alliez saisir le code, des bruits de pas se font entendre tout près. Quelqu'un va arriver dans cette salle d'un instant à l'autre, peut-être même vous a-t-il entendu entrer.

Vous tentez de saisir le code le plus rapidement possible, rendez-vous au **351**.

Vous vous dissimulez derrière l'un des présentoirs du salon, rendez-vous alors au **223**.

76

A peine avez-vous attrapé votre interlocuteur que tous ses petits copains sortent leurs artilleries. Ils sont tous armés, et vous êtes maintenant sous la menace de pistolets lourds. Vous relâchez donc ce qui doit être le chef de la bande, et qui n'a visiblement pas apprécié la manœuvre.

– Où tu te crois, petit merdeux ? Tu vas dégager de chez moi, et rapidement encore !

Vous avez beau essayer de le raisonner, votre interlocuteur ne veut plus rien entendre, et avec autant d'armes pointées sur vous, vous n'avez pas vraiment le choix, rendez-vous au **64**.

77

Vous n'avez pas encore fini de sortir votre arme que les deux gardes du corps forment une barrière devant Gregory, et que la troisième personne vous tire dessus. Ses réflexes ne sont manifestement pas naturels. Vous venez de faire une grave erreur, ce qui met un terme à votre aventure.

78

Vos adversaires ne s'attendent certainement pas à ce que vous dissimuliez des lames dans votre avant-bras. L'effet de surprise est garanti, et vous portez votre premier coup alors qu'ils n'ont même pas encore vu les lames. Choisissez qui vous avez blessé, réduisez son total d'endurance de 4 points et poursuivez le combat.

1^{er} Punk

Habilitété 7 / Endurance 15

Arme : coup de poing américain (2 points de dégâts)

2^{ème} Punk

Habilitété 8 / Endurance 14

Arme : couteau (3 points de dégâts)

C'est un combat à mort qui s'engage.

Si vous êtes vainqueur, vous aurez alors le loisir de fouiller leurs corps, rendez-vous au **340**.

79

Pour le commun des mortels, l'intérieur du Black Dragon ressemble à l'enfer sur terre. Cet endroit semble réunir tous les groupes de dégénérés de la ville.

Dans un coin du bar, des boosters aux yeux injectés de sang sont en train de se shooter avec les substances les plus puissantes, mais également les plus nocives. En face, un groupe de metalheads se cogne joyeusement la tête contre les murs. Probablement une sorte de jeu pour déterminer qui a la plaque métallique crânienne la plus résistante.

De l'autre côté du bar, deux razorblades sont en train de régler un différend au couteau. En fait, les moins dangereux sont peut-être les chromers, qui occupent le milieu du bar, et qui sont en train de hurler en essayant de reproduire le bruit infernal que leurs baladeurs implantés leur envoient directement dans les tympans.

Le barman, lui, est un vieil homme discret et d'apparence fragile. Vous vous demandez sérieusement comment il peut maintenir un peu d'ordre, et surtout comment il a fait pour ne pas s'être déjà fait poignarder pour une bière. Il doit vraiment y avoir un truc, car l'un des chromeurs

qui hurlait à tue-tête il y a deux secondes parvient à se calmer au moment de lui demander à boire. Sous vos yeux, il paie son verre tranquillement et retourne hurler avec ses collègues.

Au fond du bar, vous apercevez une porte portant la mention "réservé au personnel".

Vous vous dirigez vers cette porte, rendez-vous au **200**.

Vous allez d'abord voir le barman et prendre un verre, rendez-vous au **342**.

80

Alors qu'il s'exécutait et qu'il levait les mains en l'air, vous apercevez soudain l'un de ses doigts qui pointe dans votre direction.

Un dard vient de jaillir de son doigt
Allez-vous réagir à temps ?
Lancez 2 dés, faite le total et ajoutez 2.

Si le résultat obtenu reste inférieur ou égal à votre habileté en combat corps à corps, vous réussissez à esquiver le dard, rendez-vous au **291**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **203**.

81

Vous vous rapprochez de la porte de gauche. On entend distinctement 4 ou 5 personnes discuter:

- Et ce type-là ? Le tueur qu'ils ont engagé ? Vous avez des infos ?
- T'inquiète pas, encore un gamin qui se prend pour un caïd parce qu'on lui a filé un gros pétard.
- Mouais... Je serai plus tranquille quand on aura quitté cette ruine.
- C'est vrai que, stratégiquement ici, c'est pas vraiment terrible comme position.
- Brummer finit de rassembler ses affaires et on se casse. Il paraît qu'ils ont interceptés un signal de localisation.
- C'est bon les gars, arrêtez de délirer ! Qui va s'intéresser à ces filles ? Vous avez vu combien on est ? Sans compter le garde du corps du patron qui pourrait en prendre dix à lui tout seul.
- C'est clair... Il me fout les jetons ce type... Il a tout simplement plus rien d'humain.

Vous reculez silencieusement. Qu'allez vous faire à présent ?

Laisser ces hommes tranquilles et vous vous intéressez à la porte de droite, rendez-vous au **33**.

"Nettoyer" cette pièce à coup de grenade(s) HEP, rendez-vous au **293**.

Monter directement au troisième étage, rendez-vous au **102**.

82

Trois personnes armées viennent d'entrer en trombe dans la pièce. L'une d'elle vous repère immédiatement et ouvre le feu. Vous allez devoir combattre ces hommes de mains simultanément.

Autrement dit, vous risquez, vous, d'être blessé 3 fois pendant que vous n'aurez le temps de tirer qu'une seule balle. De plus, l'un de vos adversaire dispose d'un pistolet mitrailleur. S'il vous touche, ce sont 3 balles qui vous atteindront à chaque fois ! Chacune ne fait que 1D6-2 point(s) de dommages, mais 1 point de dommage reste le minimum pour chaque balle. Vous pouvez ignorer ce point de dommages, si vous portez une armure.

Calculez votre initiative de la manière habituelle. L'initiative de chaque homme de main vous est donné. Une fois l'ordre de tir établi, conservez-le durant tout le combat.

1^{er} homme de main

Habilitété 6 / Endurance 16 / Initiative 3
Arme : Pistolet 9mm (1D6 Points de dommages)

2^{ème} homme de main

Habilitété 7 / Endurance 13 / Initiative 1
Arme : Pistolet Mitrailleur H&K MPK9 (3 * 1D6-1 Points de dommages)

3^{ème} homme de main

Habilitété 8 / Endurance 15 / Initiative 5
Arme : Pistolet 9mm (1D6 Points de dommages)

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au **30**.

83

Vous distinguez soudain 2 silhouettes qui avancent dans votre direction.

Vous essayez de les éviter en tournant dans une rue étroite qui part sur votre gauche, rendez-vous au **49**.

Vous marchez à leur rencontre, rendez-vous au **151**.

84

Il semble évident qu'il dispose effectivement d'informations importantes. Son assurance est telle que vous ne doutez pas une seconde de son sérieux. Il connaît certainement l'identité exacte de la personne que vous recherchez, ce qui explique son prix, particulièrement élevé. Vous n'êtes pas un spécialiste des deux roues, mais vous estimez que le prix de vente du modèle qu'il recherche doit avoisiner les 100.000 Eb.

Donc, inutile d'espérer pouvoir vous procurer ce véhicule légalement. Mais vous devez en apprendre plus sur ce qu'il sait.

Vous l'interrogez calmement, rendez-vous au **281**.

Vous utilisez la manière forte en le menaçant, rendez-vous au **76**.

85

– J'aimerais parler à ce gars-là.

Il jette un vague coup d'œil à la photo, puis vous répond :

– Jamais vu.

Faites un test d'humanité.

Si vous échouez, rendez-vous au **178**.

Si vous réussissez, avec une qualité de réussite de 1, rendez-vous au **100**.

Si vous réussissez, avec une qualité de réussite de 2 ou plus, rendez-vous au **123**.

86

Vous activez votre grenade et l'envoyez rouler au pied des deux hommes avant de vous couvrir le visage avec vos bras.

BANG !

A cet distance, le bruit est assourdissant. Visiblement, l'homme qui tenait Jeanne est mort sur le coup. Le médecin lui est bien vivant et il hurle car la grenade lui a arraché une jambe. Quand à Jeanne , sa tête baigne dans une marre de sang.

Même si vous réussissiez à vous enfuir, vous ne pourriez pas la sauver.

Votre mission s'achève ici.

87

- Ouais... Ca me semble bien compliqué ton histoire... Disons que je vais essayer de trouver ailleurs...
- Putain, comme tu veux mec mais arrête de nous faire perdre notre temps alors ! Amène-toi Stan... On se casse.

Vous les regardez tous les deux partir et vous reprenez vous-même votre chemin, rendez-vous au **60**.

88

Accompagné de Jeanne, vous tachez donc de vous faire oublier. Vous n'avez pas fait deux blocs d'immeubles que les quelques gouttes de pluie se transforment en un véritable déluge d'eau glacée.

Inutile d'insister, il va falloir trouver un abri rapidement si vous ne voulez pas la voir mourir de froid. C'est dans une cave particulièrement sombre que vous trouvez finalement refuge. Dehors, la pluie redouble d'intensité, il vous faut un coup de main pour sortir d'ici. Vous jetez un coup d'œil à "votre" nouveau téléphone portable. Décidément, la chance n'est plus de votre côté, il s'est éteint, et impossible de le rallumer. Les batteries sont probablement déchargées. Bien-sûr, Jeanne n'a pas non plus de moyen de communication. Heureusement, vous devriez trouver facilement un dataterm dans ce quartier.

- Il faut que j'aille passer un coup de fil. Attends ici, je n'en ai pas pour longtemps.

Vous ressortez sous une pluie battante. Un sentiment de joie vous envahi cependant lorsque vous apercevez un dataterm à une centaine de mètres de l'autre côté de la rue. Vous vous mettez immédiatement en route au pas de course.

Avez-vous encore au moins 1 Eb sur vous pour payer la communication ?

Si c'est le cas, rendez-vous au **261**.

Sinon, rendez-vous au **287**.

89

Au moment où la vitre explose, une sirène d'alarme se met à hurler. Il faut agir vite.

Vous montez à bord du véhicule et vous appuyez sur le démarreur, rendez-vous au **219**.
Vous tentez d'ouvrir le capot pour essayer de désactiver l'alarme, rendez-vous alors au **35**.

90

La plus stupide des amibes doit avoir un QI supérieur à cette bande de dangereux demeurés. Sortant votre couteau vous les persuadez facilement de vous laisser les aider à "montrer la seule voie possible à cet homme et l'aider à sauver son âme". Cela vous permet d'approcher sans difficulté et de poignarder le premier avant qu'il n'ait eu le temps de comprendre quoi que ce soit. Rendez-vous au **116**.

91

- Bon, c'est d'accord, explique-moi précisément ce que tu veux que je fasse. Mais je te préviens, t'as intérêt à avoir des informations solides en échange.
- T'inquiètes pas, je pense que tu sera satisfait. Le plan est tout simple. Tu entres dans l'entrepôt, tu désactives l'alarme avec le code que voici (il vous tend un petit morceau de papier) puis tu te dépêches de trouver la moto et tu me la ramènes. Le système de vidéo-surveillance sera neutralisé. Le seul problème auquel tu auras à faire face, ce sont les gardes, mais pour ça je te fais confiance. Alors ?
- Alors tu m'attends là, et j'espère pour toi que ce code fonctionne.

Il ne vous reste plus qu'à vous rendre dans cet entrepôt, rendez-vous au **16**.

92

Quelques minutes plus tard ce n'est pas une voiture mais une moto qui commence à ralentir à l'approche du feu.

Comment allez-vous réagir ?

Vous restez caché le plus longtemps possible, jusqu'à ce que la moto s'arrête complètement. Seulement alors, vous vous précipitez sur le pilote pour prendre sa place, rendez-vous au **119**. Vous trouvez que cette approche est trop risquée. Vous agissez dès maintenant en vous découvrant et en essayant de tirer sur le pilote, rendez-vous au **197**, sur la moto, rendez-vous au **128**.

93

Vous visez rapidement et appuyez sur la gâchette. La fléchette l'atteint bien au milieu du torse.

Malheureusement, vous la voyez rapidement retomber au sol. Il semble qu'elle n'a pas réussi à percer la peau synthétique ou les protections sous-dermiques qu'il devait avoir à cet endroit. Vous n'avez pas le temps de faire une nouvelle tentative. Il se précipite sur vous et vous attrape à la gorge. Vous avez beau vous débattre, vous ne pouvez rien contre une telle masse de muscle et de cybernétiques.

Votre mission s'achève dans un dernier gargouillis, après qu'il vous ait étranglé en vous brisant le cou.

94

- Comment tu t'appelles ?
- ...Max
- Raconte-moi Max, qu'est ce que tu es en train de lui faire, et qu'est ce que tu lui as implanté ?
- Je... C'est compliqué... C'est pas moi qui...
- Stop ! Tu ne réponds pas à ma question et souviens-toi que tu as déjà mal répondu une fois, mais je te laisse une dernière, une toute dernière chance. Recommence.
- C'est, un implant sexuel, mais il à été bricolé. En fait, il est relié à un booster tactile dans

l'abdomen, lui-même relié à un injecteur, tout est programmé par le processeur de contrôle situé...

- Stop ! Laisse-moi réfléchir une petite minute. Je croyais que c'était illégal ça, et dangereux de coupler un implant sexuel et un booster tactile. Il y a eu une campagne de mise en garde à ce sujet sur net prime.

Toujours aussi livide, l'homme déglutit et répond.

- En associant un booster tactile à un implant sexuel, le plaisir est tellement fort, tellement brutal qu'il y a de graves conséquences pour le patient. A moyen terme, tout rapport devient terriblement douloureux. Les connexions nerveuses ne peuvent pas encaisser le choc. C'est le docteur Brummer qui a trouvé la solution.
- Quelle solution ?
- Injecter certaines drogues de son invention à la moindre sollicitation nerveuse en provenance des zones érogènes. Le plaisir est toujours aussi intense, voir d'avantage, mais la courbe est beaucoup plus douce, les terminaisons nerveuses résistent beaucoup mieux grâce à cette drogue, et la frustration en cas d'absence de rapport est aussi beaucoup plus forte.
- Parce que cette drogue entraîne évidemment une dépendance ?
- Oui.
- Vous construisez de toute pièce des super-nymphomanes en quelque sorte.
- On peut dire ça comme ça. L'idée de Brummer était non seulement de toucher un max de fric pour chaque fille vendue, mais aussi de faire payer la maintenance. Les injecteurs ont une contenance limitée. Il allait bien falloir les remplir de temps en temps.
- Ouais, un vrai génie du commerce et toi tu joues le rôle du chirurgien peu scrupuleux.
- Je vous jure que tout ça c'était pas mon idée. Avant l'arrivée de ce type, j'avais ma petite vie peinarde, je charcutais un peu les gens qui venaient me voir, je remplaçais leurs membres, je leur injectais ce qu'il fallait pour qu'ils puissent continuer à faire ce qu'ils avaient à faire, sans poser de questions. Et un jour, ce type arrive avec sa troupe de porte-flingues, je n'ai même pas eu le choix de tout plaquer et de lui abandonner ma boutique, il ne m'aurait pas laissé partir.
- Et donc tu as préféré bosser avec lui.
- Je n'ai pas eu le choix !
- Il y a d'autres filles ici ?
- Oui, au deuxième, la porte à droite en montant l'escalier.
- Bien, et Herman, il est où ?
- Tout en haut, il a un bureau qui lui sert aussi de labo.
- Ok, maintenant tu vas te remettre au boulot. L'implant, le booster, l'injecteur, toute cette merde là, tu vas rapidement me désactiver tout ça.
- Si je fais ça, elle va devenir complètement frigide.
- Démerde toi pour que ça fonctionne comme si c'était du 100% naturel, ni plus, ni moins, et désactive l'injecteur, grouille-toi !
- Mais...
- Je te laisse 3 minutes à partir de maintenant, top.

Vous le relâchez, tout en continuant évidemment de le menacer de votre arme.

Il vous regarde d'abord incrédule, mais lorsque vous lui annoncez deux minutes et cinquante secondes, il se précipite sur son clavier et vous le voyez modifier de nombreux paramètres. Sa vitesse de frappe est impressionnante. Même Back Zero n'a jamais utilisé son clavier de façon aussi énergique. Il s'arrête parfois, réfléchit une demi-seconde puis repart à l'assaut des touches. Enfin, il pose une main sur l'un des seins qu'il palpe un petit peu tout en observant son clavier, corrige encore quelques valeurs puis se retourne finalement vers vous.

- Je... Je crois que c'est bon...
- 1 minute 48, j'ai vraiment été trop généreux en t'en accordant 3.

il vous regarde maintenant totalement implorant.

- S'il vous plaît...
- Débranche-la et réveille-la.

Il s'exécute, débranchant chaque câble, et les faisant glisser hors du corps de sa patiente. Une injection plus tard, la femme commence à reprendre connaissance. Pendant ce temps, vous avez jeté un oeil sur les étagères et vous avez trouvé ce que vous cherchez, un sédatif puissant. Vous lui lancez le flacon.

- Injecte-toi ce truc. Si dans 30 secondes tu n'es pas plongé dans un sommeil profond, c'est moi qui t'endort définitivement.

Max semble hésiter un instant, puis décide finalement d'obéir. Il hésite à nouveau, probablement pour réfléchir à la dose qu'il doit mettre dans la seringue, puis se fait finalement l'injection, tout en vous observant du coin de l'œil. Il a du mettre plutôt plus que moins, parce qu'il a tout juste le temps de retirer l'aiguille de son bras qu'il s'écroule. Vous vérifiez rapidement qu'il est bien HS, puis vous vous tournez vers la jeune femme. Grâce à vous, elle vient d'échapper à une forte dépendance et à pas mal de souffrances physiques et morales. Augmentez votre score de 4 points.

Si vous travaillez vous pour Raoul, rendez-vous au **347**, sinon rendez-vous au **239**.

95

La façon qu'elle a de vous regarder ne vous plait pas du tout. Elle devrait avoir peur de vous, et ce n'est pas le cas. De plus, sous ses apparences de jeune femme fragile, vous distinguez nettement un corps entraîné. Il est probable qu'elle maîtrise parfaitement plusieurs arts martiaux et vous décidez de rester extrêmement prudent avec elle. Sortant votre couteau, vous lui détachez les mains, prêt à réagir au moindre mouvement suspect. Continuez à la tenir à l'œil en vous rendant au **304**.

96

- Je cherche cette femme.

Il jette un vague coup d'œil à la photo, puis vous répond.

- Désolé, ça me dit rien.

Faites un test d'humanité.

Si vous échouez, rendez-vous au **178**.

Si vous réussissez, avec une qualité de réussite de 1, rendez-vous au **100**.

Si vous réussissez, avec une qualité de réussite de 2 ou plus rendez-vous au **123**.

97

Vous retenez votre souffle, mais vous constatez rapidement que la personne qui vient d'entrer ne semble pas vous avoir repéré. Vous allez pouvoir assister tranquillement à la suite des événements :

- Toujours inconsciente ?
- Oui, et elle ne devrait pas se réveiller avant un bon quart d'heure je pense.
- Merde... T'es chiant ! Tu pourrais les réveiller avant qu'on descende.
- Pour que ça se finisse comme avec l'autre folle furieuse ? Non désolé, moi je les opère, à vous de faire le reste.
- Mmm... Je vais encore devoir me la trimballer. Allez machine, on part en voyage. Comment elle s'appelle celle-là ?
- Jeanne.
- Et bien Jeanne, arg, bon sang, t'es lourde, faudra penser à faire un régime.

Au bruit qu'il fait, il doit être en train de la prendre dans ses bras.

Le "médecin" reprend alors la parole :

- Il en reste ?
- Non, ce sera la dernière pour ce soir.
- Merveilleux, je vais enfin pouvoir aller me pieuter.
- Ouais... Oublie pas les instructions, et soit à l'heure demain.

Les deux hommes sortent de la salle du fond et arrivent à la hauteur du lit.

Si le prénom de Jeanne vous dit quelque chose, rendez-vous au **122**.
Sinon, rendez-vous au **127**.

98

- Bonjour messieurs. Je ne veux pas d'ennuis, je ne fais que passer.
- Cool... Mais la tu vois là, tu est sur le domaine du clan Shirato. Alors pour emprunter cette sortie, tu vas devoir payer la taxe.
- Taxe qui s'élève à combien ?

Le premier des trois vous observe rapidement.
Pendant ce temps-là, ces deux collègues se rapprochent et tournent autour de vous.

- Aujourd'hui, on va faire un effort. 300 Eb. Parce-que c'est toi.

Qu'allez vous faire ?

Vous acceptez de payer, rendez-vous au **353**.

Vous tentez de les surprendre en les combattant au corps à corps, rendez-vous au **72**.

Vous les combattez au corps à corps, rendez-vous au **277**.

99

Vous vous rapprochez de l'un des lits. Sur la droite, une poche en plastique vide, accrochée à une tige à perfusion. Vous parvenez à distinguer certaines inscriptions. Cette poche contenait un anti-douleur puissant, à base de morphine. Sur la gauche, une commode sur laquelle sont posés des outils médicaux et quelques vieux modèles d'implants.

Vous êtes certainement tombé sur le "charcudoc" du quartier. Peu ou pas de diplôme, mais un bon coup de bistouri et les contacts qu'il faut dans le milieu du marché noir pour dégoter tout type d'implant à des prix défiant toute concurrence. Ce genre de boutique a généralement pas mal de clients, tout ceux qui souhaitent se faire soigner par des gens pas trop curieux notamment. Quant à la pièce du fond, il s'agit probablement d'une salle d'opération de fortune.

Rendez-vous au **268** pour en avoir le cœur net.

100

Il vous a répondu rapidement sans même prendre le temps d'observer la photo.

Soit il l'a tout de suite reconnu et connaît parfaitement son identité, soit il se fiche éperdument de vous et de vos questions.

Rendez-vous au **178**.

101

Vous activez une grenade et vous l'envoyez au milieu de la pièce après avoir brusquement ouvert puis refermé la porte. BOOM !

Vous surgissez à l'intérieur de la pièce, l'arme à la main, prêts à abattre tout ceux qui auront survécu. Malheureusement pour vous, ils sont encore plusieurs debout, prêts à riposter.

Menez ce combat à distance selon les règles. Seul avantage, l'effet de surprise de votre attaque vous permet d'avoir l'initiative, et tous sont bien évidemment déjà blessés.

L'un d'eux dispose d'un pistolet-mitrailleur. Si il parvient à vous toucher, faite la somme de 3 jets de dés, en retirant 1 point au score de chaque jet. Si vous disposez d'une protection, elle s'appliquera à chacune des 3 balles qui vous aura réussit à vous toucher.

Homme de main n°1

Habilitété 7 / Endurance 6

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet-mitrailleur H&K MPK9 9mm : 3 x (1D6-1)

Homme de main n°2

Habilitété 6 / Endurance 9

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°3

Habilitété 8 / Endurance 7

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Si vous parvenez à vaincre vos adversaires rendez-vous au **270**.

102

Vous montez au 3^{ème} et dernier étage du bâtiment. Le palier ne comporte qu'une seule porte, que vous entrouvrez avec précautions. Cette grande pièce contient des tables, des chaises et quelques armoires. Elle ressemble un peu aux vieilles salles de classe que vous avez fréquentées quelques années avant de vous retrouver dans la rue. Au fond de cette salle se trouve une nouvelle porte. Vous vous approchez et vous entendez des voix masculines :

- Ce sont les quatres dernières, après, on met les voiles.
- Tu sais où ?
- Il est pas très communicatif sur le sujet. Tout ce que je sais, c'est que ce sera tout confort, rien à voir avec ce trou. Tu comprends, il faut un lieu qui ait vraiment la classe pour le SAV. C'est qu'il y a de gros clients en face.
- Ouais mais quand même ces filles...
- Arrêtes tu vas me faire chialer. C'est toutes des putes, elles feront simplement ce qu'elles faisaient avant sauf que ça sera dans des endroits super-classes et chez des mecs bourrés de pognon. Moi je dis qu'on est en train de leur rendre un sacré service ouais !

Plusieurs coups sourds, semblant provenir de l'étage inférieur se font alors entendre.

- Et merde ! Qu'est ce qu'elles foutent encore ? Vas voir, et calme-les ! Sinon c'est moi qui descend et elles vont pas aimer ça, c'est moi qui te le dit.

Vous avez intérêt à vous planquer en vitesse. Et c'est derrière une armoire que vous trouvez finalement refuge.

Si vous êtes venus pour délivrer une jeune femme, il faut absolument profiter de cette occasion, rendez-vous au **357**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **324**.

103

Vous pouvez maintenant voir son visage, et il correspond trait pour trait à celui de Jeanne. C'est Raoul qui va être content, à condition de réussir à la débrancher de tout ce bordel, de la réveiller et de l'emmener encore en vie loin d'ici. En fin de compte, vous avez peut-être eu tord de vous débarrasser du toubib.

C'est ce dont vous vous rendez compte en essayant de la réveiller, au moment où ses moniteurs affichent un tracé plat, et ou un bip strident retentit dans la pièce. Vous venez de tuer la personne que vous deviez retrouver. Est il utile de préciser que c'est la fin de vos aventures ?

104

Dés qu'il vous voit sortir une arme à feu, l'homme attrape rapidement quelque-chose sous son comptoir. Il a été pratiquement aussi rapide que vous, et vous êtes maintenant à un mètre du canon de son fusil à pompe ! Vous n'avez aucune chance de survivre à cette distance, et c'est par pur réflexe que vous agissez.

Rendez-vous au **185**.

105

Vous poussez lentement les battants de la double-porte. La grande salle qui se trouve derrière n'est pas éclairée. Heureusement, la luminosité ambiante est suffisante pour que vous puissiez voir de quoi il s'agit. Des lits sont disposés des deux côtés de la pièce, séparés par des cloisons amovibles. Cela ressemble à une chambre d'hôpital.

De l'autre côté de la pièce se trouve une nouvelle double porte d'où provient de la lumière. Il semble d'ailleurs que quelqu'un s'y trouve car quelques bruits étranges en proviennent. Vous tentez de savoir de quoi il s'agit mais c'est plutôt confus. Des bruit de roulettes sur le sol. Quelques "bips" provenant d'un matériel électronique quelconque.

Vous inspectez silencieusement la pièce dans laquelle vous vous trouvez, rendez-vous au **172**. Vous vous rapprochez de la pièce du fond, afin de savoir ce qui se passe à l'intérieur, rendez-vous au **268**.

Vous sortez et vous reprenez les escaliers pour monter au deuxième étage, rendez-vous au **126**.

106

Si vous avez réussi à blesser l'un de vos adversaires, diminuez l'endurance de l'un d'eux en conséquence. Maintenant, c'est à leur tour de riposter ! Malheureusement, alors que vous ne pouvez tirer que sur un seul d'entre eux, ils ripostent tous les trois simultanément. A chaque assaut, vous pourrez donc en blesser un, mais vous aurez trois "chances" d'être blessé. Souvenez-vous également de la règle de "l'état de choc".

Si vous réussissez à en mettre deux hors de combat, le troisième prendra la fuite.

1^{er} Yakusa

Habilitété 7 / Endurance 15

Protection (Torse et jambes): 1 Point

Arme : Pistolet 9mm (1D6 -1 Points de dommages)

2^{eme} Yakusa

Habilitété 8 / Endurance 12

Protection (Torse et jambes): 1 Point

Arme : Pistolet 9mm (1D6 -1 Points de dommages)

3^{eme} Yakusa

Habilitété 5 / Endurance 16

Protection (Torse et jambes): 1 Point

Arme : Pistolet 9mm (1D6 -1 Points de dommages)

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au **245**.

107

Vous venez réellement de lui faire exploser la tête. Son sang a éclaboussé le corps de sa victime, ce qui ne lui fait finalement que quelques taches de sang supplémentaires. Elle est d'ailleurs toujours inconsciente.

Si vous travaillez pour Raoul, rendez-vous au **103**.
Dans la cas contraire, rendez-vous au **56**.

108

La chance est de votre côté, et alors que vous videz votre chargeur en direction du véhicule sans particulièrement chercher à viser, vous parvenez à blesser l'un des occupants. Notez que l'un d'eux, celui de votre choix, a perdu 5 points d'endurance.

Rendez-vous au **252** pour poursuivre cet affrontement.

109

Vous commencez à vous diriger vers cette porte, mais ignorer cet homme était une grave erreur. Vous entendez soudain un bruit inquiétant et vous vous retournez juste à temps pour voir qu'il est maintenant armé d'un fusil à pompe !

Vous n'avez pas vraiment le temps de réfléchir, et c'est par pur réflexe que vous agissez, rendez-vous au **185**.

110

L'homme commence à s'exécuter, mais quelque-chose dans son visage, ce vague sourire narquois qu'il arbore vous met la puce à l'oreille. Alors qu'il avait les mains en l'air, vous apercevez soudain qu'il incline un de ses doigts dans votre direction. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour éviter le dard qui vient de s'en échapper. Heureusement, vous parvenez à l'éviter.

Rendez-vous au **291**.

111

Vous vous précipitez sur la Shiva, mais les trois gardes vous tirent dessus. Au moment de monter sur la moto, une des balles vous atteint en pleine poitrine. La douleur est cependant de courte durée, car la balle suivante vous traverse le crâne. C'est la fin de vos aventures.

112

Vous les regardez tous les deux s'enfuir.

Rendez-vous au **60**.

113

- L'homme qui a réussi en une seule nuit à vaporiser son client et à se mettre simultanément les flics et toute une division de Petrochem sur le dos. Vous êtes vraiment la dernière personne que je m'attendais à trouver ici.
- J'ai besoin d'un nouveau boulot.
- D'après mes informations vous aviez de bons états de service avant cette histoire, et je recherche des personnes sachant travailler discrètement.
- Vous le savez déjà, ces temps-ci, la discrétion, c'est mon credo.
- Je m'en doute oui. C'est pour cela que vous êtes certainement la personne la plus désignée pour le travail que je vais vous confier.

Il sort alors de sa poche une petite photo tri-di et vous la tend.

- Voici Mademoiselle Kurozawa. Ce nom vous dit-il quelque-chose ?

Vous jetez un œil à la photo. Vous ne la connaissez pas ; et c'est bien dommage. La tri-di affiche, avec un léger relief, une jeune femme asiatique d'une vingtaine d'années. Vue alternativement de face, de profile, et de trois-quarts, elle est de toute évidence aussi photogénique quelque soit le point de vue.

Si vous êtes équipés d'un neuromat et d'une puce encyclopédique, vous pouvez tenter de découvrir de qui il s'agit, rendez-vous au **328**.
Sinon, rendez-vous au **136**.

114

Vous vous déconnectez. Vous avez perdu autant d'Eb que de rubriques consultées (entre 1 et 3 Eb).

Rendez-vous au **302**.

115

Vous vous injectez le contenu de l'ampoule à la base du cou. L'effet est saisissant. Ce mélange ne contient effectivement pas que des vitamines. Une multitude de nano-chirurgiens se rependent dans votre corps et commencent à soigner vos blessures. Au même moment, un puissant cocktail de stimulants vous donne un bon coup de fouet.

Si vous souffriez d'une blessure grave, vous n'avez plus à en tenir compte. Vous pouvez récupérer 10 points d'endurance, mais sans dépasser votre total initial.

Poursuivez votre aventure en retournant au paragraphe que vous avez quitté.

116

Il s'écroule devant la jeune femme qui pousse un nouveau cri. Les deux autres semblent peu enclin à se mesurer à vous et tournent rapidement les talons.

Vous les laissez s'enfuir. Rendez-vous au **149**.

117

D'une simple pensée, vous activez le téléobjectif. Apparemment, ils sont en train de se partager le contenu d'un sac à dos. Vêtements, argent liquide, ... L'un des deux prend un mini pc portable et le met dans son propre sac, l'autre récupère différents objets que vous ne parvenez pas à

identifier.

Finalement, ils se débarrassent du sac qu'ils étaient en train de vider et commencent à marcher dans votre direction.

Vous essayez de les éviter en tournant dans une rue étroite qui part un peu plus loin sur votre gauche, rendez-vous au **49**.

Vous allez à leur rencontre, rendez-vous au **151**.

118

Vous dégainez rapidement votre arme. Vous avez l'avantage, vous tirez le premier.

Garde

Habilitété 8 / Endurance 16

Protection (Torse et jambes) : 1 Point

Arme : Pistolet (1D6 Points de dommages)

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333**.

119

Vous attendez le bon moment, et vous vous précipitez sur le pilote. Malheureusement, il parvient à vous repousser d'un bon coup de pied avant de descendre de son véhicule pour vous affronter.

Combattez-le en suivant les règles du combat au corps à corps.

Pilote de moto

Habilitété 9 / Endurance 14

Pieds/Poings (1 point de dégât)

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **336**.

120

L'un de ces idiots est tellement nerveux qu'on pourrait sentir sa peur à des kilomètres à la ronde. Peut-être que le simple fait de crier "Bouh !" un peu fort suffirait à le faire fuir. L'autre est à peine plus tranquille, et est certainement armé.

Fort de ses informations, retournez au **272** et décidez de ce que vous allez faire.

121

Après avoir observé tous les clients assis, l'homme fait un petit signe de tête au barman, et son regard se pose alors sur vous. Visiblement, votre tête lui dit quelque chose. Soudain, il s'avance dans votre direction.

– j'aimerais vous parler. Il y a une table libre là-bas, venez.

Le ton de sa voix, ainsi que les regards sombres des deux gardes du corps vous poussent à penser que vous n'avez pas vraiment le choix.

Rendez-vous au **113**.

122

La sœur de Raoul. Si vous voulez la sortir de là, c'est maintenant ou jamais. Ils sont deux, mais le médecin n'est pas armé, et vous avez l'effet de surprise.

Qu'allez-vous faire ?

Vous les attaquez, rendez-vous au **301**.
Vous les laissez partir, allez au **139**.

123

Il vous a répondu beaucoup trop rapidement pour que sa réponse soit honnête. De plus, vous avez vraiment eu l'impression de voir son regard changer dès qu'il a posé les yeux sur cette photo. En fait, vous en êtes persuadé. Il a déjà vu cette personne, et il l'a parfaitement reconnue.

Rendez-vous au **178**.

124

Fonctionnement des grenades HEP :

Vous pouvez lancer une grenade HEP sur un adversaire au lieu de lui tirer dessus. Déterminez comme d'habitude si vous le touchez ou pas. Il est impossible de viser la tête, et tous les systèmes prévus pour améliorer votre habileté au tir, cybernétiques ou autres, ne peuvent pas vous aider pour lancer une grenade.

Si vous réussissez, la grenade infligera 4D6 points de dommages à votre adversaire (faites la somme de 4 jets de dés), ainsi que 2D6 aux autres assaillants présents. Attention, la protection éventuelle dont bénéficie vos adversaire reste efficace, et cela sur le résultat de chaque dé.

Exemple : si vous obtenez 3, 4, 2 et 5 aux dés, et que votre adversaire à une protection de 1, alors il subira en réalité :
 $(3-1) + (4-1) + (2-1) + (5-1) = 10$ points de dégâts.

Si vous échouez dans votre lancer. C'est que la grenade à atterri n'importe où. L'une des personnes présentes, vous y compris, est blessée, mais laquelle ? Tirez au sort en fonction du nombre de combattants pour savoir qui subit une perte de 2D6 points de d'endurance. Là encore, les protections s'appliquent.

Fonctionnement des grenades EMP :

Les grenades EMP (Electro Magnetic Pulse) sont prévues pour surcharger et rendre complètement inopérants tous les systèmes électroniques dans un rayon d'environ 5 mètres. Contrairement aux grenades HEP, vous ne pourrez utiliser une grenade EMP que lorsque cela sera précisé dans le récit.

Retournez maintenant au paragraphe que vous lisiez avant de venir ici.

125

Vous vous précipitez sur lui. Il n'a même pas le temps de faire pivoter son fauteuil ou de comprendre ce qui se passe que vous avez votre bras autour de son cou, et que vous lui appuyez le canon de votre automatique sur sa tempe. C'est en utilisant votre voix la plus menaçante que vous vous adressez à lui :

- Un seul mot de travers, un seul geste déplacé, et c'est une nouvelle tête qu'il va falloir te greffer.

Il ne répond rien, mais il devenu tellement livide que sa terreur ne fait aucun doutes.

- Répond correctement à mes questions et tu vivra peut être. Qui est cette fille ?
- Je ne sais pas...
- Ceci est une mauvaise réponse.

L'homme vient de fermer les yeux, visiblement il s'attend a mourir d'une seconde à l'autre. Au rythme où son cœur bat, ce n'est pas une balle dans la tête qui risque de l'achever mais une crise cardiaque.

Vous jetez un oeil sur la fille.

Si vous travaillez pour Raoul, rendez-vous au **288**.
Sinon, rendez-vous au **57**.

126

Vous montez prudemment l'escalier. Le palier du deuxième étage ressemble beaucoup à celui du premier. La seule différence notable est que la double-porte de droite n'est pas condamné.

Vous voulez fouiller cet étage, vous choisissez :

- La porte de gauche, rendez-vous au **81**.
- La porte de droite, rendez-vous au **33**.

Vous continuez de monter, et vous vous rendez au troisième étage, rendez-vous au **102**.

127

Ce prénom ne vous dit rien du tout. Vous décidez qu'il est plus sage de rester à couvert, en attendant qu'ils sortent de la pièce.

Rendez-vous au **236**.

128

Faites votre jet d'habileté au tir, en ajoutant 2 points au chiffre donné par les dés car il s'agit d'un tir relativement difficile.

Si vous réussissez rendez-vous au **163**.
Sinon, rendez-vous au **204**.

129

La pièce dans laquelle vous pénétrez est petite et complètement enfumée. Devant vous, assis derrière une table se trouve très certainement Gregory. La carrure des deux personnes qui l'entourent laisse peu de doute sur leurs fonctions de gardes du corps. En revanche, vous ignorez le rôle de l'homme qui est debout à quelques mètres de vous sur la gauche. La forme de sa veste vous indique cependant qu'il est lourdement armé.

- Qu'est ce que tu veux ?
- Je cherche une certaine Jeanne.
- Sans blagues ! Moi aussi tu vois j'aimerais bien savoir où elle se cache.
- Dans ce cas, il semble qu'on a le même problème.
- Arrêtes ton cirque tu veux. T'as pas la plus petite idée de mes problèmes !

Si vous savez précisément combien de filles ont déjà disparu, multiplier ce nombre par 3 et rendez-vous au paragraphe correspondant.
Sinon, rendez-vous au **231**.

130

Affrontez-les l'un après l'autre.

1^{er} Inquisiteur

Habilité 8 / Endurance 14

Arme : couteau (2 Points de dommages)

2^{ème} Inquisiteur

Habilité 7 / Endurance 16

Arme : écarisseurs (2 Points de dommages)

3^{ème} Inquisiteur

Habilité 9 / Endurance 15

Arme : chaînes et couteaux (3 points de dommages)

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **149**.

131

Le ton de sa voix vous persuade qu'il vous dit la vérité. Malheureusement, il ne sait rien de plus. Vous avez tout de même obtenu quelques informations intéressantes qui vous permettent d'augmenter votre score d'1 point. Vous laissez Gregory à ses affaires et vous ressortez du bar pour tenter de trouver des informations ailleurs.

Rendez-vous au **152**.

132

A peine avez-vous remis le morceau de papier dans la corbeille, qu'une femme dans la salle se lève, viens chercher le papier, y jette un œil, puis sort du bar. Le regard qu'elle vous lance avant de sortir semble très clairement indiquer qu'elle vous considère comme le dernier des losers. De votre côté, vous ne perdez pas espoir qu'autre chose se présente et vous continuez à boire tranquillement votre verre. Vous n'avez pas très longtemps à attendre avant qu'une nouvelle personne ne pénètre dans le bar.

Rendez-vous au **5**.

133

Vous passez quelques minutes à inspecter le rideau de fer, mais il est décidément bien fermé. Avec les bons outils, il serait possible de le forcer, mais vous n'avez rien qui fasse l'affaire sous la main. Alors que vous réfléchissez à la meilleure façon d'entrer dans le bâtiment, des bruits de pas se font entendre. Rapidement, vous vous adossez contre le mur. Quelques instants plus tard, un garde apparaît à l'angle du bâtiment. Sa lampe torche balaye l'espace devant lui. Il faudrait un miracle pour qu'il ne vous voie pas.

Vous restez dos au mur en priant pour qu'il passe sans vous remarquer, rendez-vous au **247**.

Vous vous précipitez sur lui et tentez de l'assommer avant qu'il donne l'alarme, rendez-vous au **175**.

134

La puissance d'arrêt de ce fusil est énorme, et vous êtes projeté en arrière, alors que votre torse est criblé de plombs. Vous perdez 8 points d'endurance !

Si cela ne vous a pas tué sur le coup, vous essayez de ramper pour vous mettre à l'abri, rendez-vous au **52**.

Sinon, c'est la fin de vos aventures.

135

Raoul esquisse un sourire.

– Monsieur est un professionnel. Je vais voir ce que j'ai en stock

Il disparaît quelques instants derrière une pile de caisses, puis revient vous voir, les bras bien chargés. Il vous propose alors :

- Un silencieux pour votre arme
- Un viseur laser

Finalement, il semble hésiter puis pose sur la caisse qui lui sert de table une petite mallette, qu'il ouvre avec précaution.

– On est tombé là-dessus complètement par hasard. C'est de loin ce que je peux t'offrir de mieux en la matière, le nec-plus-ultra dans le domaine de la discrétion et de l'efficacité comme tu le disais si bien.

A l'intérieur de la valise se trouve une petite arbalète de poing, ainsi que trois fléchettes, dont l'extrémité est protégée par un embout en plastique souple.

– Fais attention quand tu armera l'arbalète, chacune de ses fléchettes est enduite d'un neuroleptique puissant. Ta cible s'arrêtera de respirer quelques secondes seulement après avoir été touchée. Je préfère te les donner, nous n'avons pas l'usage de ce type de matériel, les faucons ne sont pas des tueurs.

Vous ne vous attendiez pas à ce qu'il vous propose un matériel d'une telle qualité. Vous lui assurez que vous ferez tout le nécessaire pour sa sœur et qu'il aura rapidement de vos nouvelles. Raoul vous tend alors un petit papier avec son numéro.

– Je te fais confiance. Si t'as quoi que ce soit, préviens-moi.

Il est temps pour vous de partir, rendez-vous au **161**.

136

Malheureusement, vous n'avez pas la plus petite idée de son identité. Votre interlocuteur continue donc.

– Satori Kurozawa est la fille de Nobukazu Kurozawa.

Voyant que nous ne réagissons toujours pas, votre interlocuteur lève un sourcil agacé et poursuit :

– Monsieur Kurozawa est le responsable de la division sécurité d'Arasaka pour l'ensemble de la côte ouest

Vous avalez rapidement votre salive devant l'ampleur que prend cette affaire. Rendez-vous au **150**.

137

Celui-ci semble beaucoup plus coriace. Mesurant au moins 2m20, et presque aussi large que haut, la violence avec laquelle il a ouvert la porte vous laisse supposer que ces bras ne sont pas 100% naturels. Probablement pas d'avantage que le reste du corps en tout cas. Vous observez également avec effroi l'arme à feu qu'il porte, et qui à sûrement été fabriquée sur mesure. D'après la taille du canon, ce pistolet n'utilise pas des munitions standards.

Préparez-vous à l'affronter.

Rendez-vous au **157**.

138

Ses coups sont violents et vous font reculer et trébucher. Il en profite alors pour attraper une arme qui était dissimulée sous son comptoir. Il s'apprête maintenant à vous achever quasiment à bout portant !

Dégainez votre arme et faites feu. Vous n'avez pas droit à l'erreur cette fois !

Pour commencer, il vous faut réussir un test d'initiative. Votre vitmat fonctionne parfaitement si vous en avez un. Si vous tirez le premier et que vous réussissez votre tir, l'homme s'écroule à vos pieds. Rendez-vous au **207**.

Si vous le ratez ou s'il tire le premier, il ne peut malheureusement pas vous rater, et à cette distance, cela signifiera la fin de vos aventures.

139

Vous attendez qu'ils quittent la pièce en emmenant Jeanne avec eux. Dans quelques minutes, Jeanne sera emmenée dans un véhicule qui la conduira dans un aéroport où elle embarquera, de gré ou de force, pour une destination dont vous n'avez pas connaissance. Vous venez juste de laisser passer votre dernière chance de lui venir au secours.

Vous avez donc lamentablement échoué dans votre mission.

140

C'est sous un feu nourri que vous parvenez jusqu'à la moto. Heureusement, elle offre un abris assez solide, mais il ne va pas falloir traîner trop longtemps ici. Vous vous relevez brusquement et tirez trois fois en direction de vos adversaires. Modifiez le total de vos munitions en conséquence. Puis, vous bondissez sur le siège de la moto. C'est avec une certaine appréhension que vous écrasez le bouton du démarreur. La chance vous sourit une fois de plus, le moteur démarre instantanément. Vous avez heureusement appris à dompter ce genre d'engin et vous vous éloignez rapidement, en zigzaguant tant bien que mal entre les stands.

Lancez un dé.

Si vous obtenez 1,2 ou 3, une balle parvient à vous atteindre et vous fait perdre 4 points d'endurance. Tenez compte de vos protections éventuelles. Vous parvenez finalement à sortir de cet endroit, foncez vite au **216**.

141

Avant de foncer à la pharmacie, il serait peut-être judicieux de vous équiper. En effet, vous n'avez pas vraiment idée de ce que vous pourriez trouver là-bas.

Si vous décidez de faire quelques courses avant de vous rendre sur place, rendez-vous au **319**.
Si vous préférez y aller sans perdre de temps, rendez-vous au **352**.

142

Son coup de poing américain vient se loger directement dans votre estomac. Cette attaque par surprise vous fait perdre 3 points d'endurance. La chance n'est décidément pas avec vous, car totalement penché en avant, votre arme glisse de son holster et tombe sur le sol.

– Merde !

Le second loubard est le premier à réagir et ramasse l'arme avant que vous ayez eu le temps de faire un geste pour l'en empêcher.

- Putain du 11mm ! Dis donc, t'as la licence pour ça ?
- Tu sais, nous on veut juste te rendre service hein... pas vrai Marco ?
- Ouais... Une fois que t'auras plus aucun rien de valeur sur toi, plus personne voudra te taper dessus... Allez balance ce que t'as !

Ces deux andouilles éclatent de rire. Ils commencent sérieusement à vous taper sur le système, mais pour le moment ils ont votre arme, chargée, pointée dans votre direction.

Si vous êtes équipé de Wolfers, rendez-vous au **10**.

Dans le cas contraire, vous pouvez :

Vous exécuter et leur donner les 100 Eb qui sont en votre possession, rendez-vous au **310**.

Tenter le tout pour le tout et essayer de désarmer celui qui tient votre arme, rendez-vous au **331**.

143

Le regard que vous leur lancez ne laisse aucun doute sur vos intentions. L'un des voyous ouvre alors son manteau pour en sortir. Un mono katana ! Cette épée particulièrement mortelle et relativement chère dispose d'une lame dont la partie effilée n'est composée que d'une seule rangée d'atomes. Impossible donc de faire plus tranchant. Notez que vous pourrez vous emparer de cette arme dès que vous aurez réussi à vaincre son propriétaire. Fort heureusement pour vous, il semble ne pas très bien savoir la manier. Qui sait, avec un peu de chance, il pourrait même réussir à se blesser.

Si vous faite 2 aux dés lors du calcul de sa force de frappe, il s'est lui même infligé une blessure, réduisez son endurance de 5 points.

Dans ce combat, vous devez affronter vos adversaires les uns après les autres.

Dés que vous réussissez à en mettre deux hors de combat, le troisième prend la fuite.

1^{er} Yakusa

Habilitété 6 / Endurance 15

Protection (Torse et jambes): 1 Point

Arme : couteau (2 Points de dommages)

2^{eme} Yakusa

Habilitété 5 / Endurance 12

Protection (Torse et jambes): 1 Point

Arme : Mono katana (5 Points de dommages)

3^{eme} Yakusa

Habilitété 7 / Endurance 16

Protection (Torse et jambes): 1 Point

Arme : Couteau (2 Points de dommages)

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au **245**.

144

La pièce est grande mais la chance est avec vous. A la lueur de votre torche, vous repérez finalement le stand Shiva ainsi que la star du salon, la ZZT 1800 !

Rendez-vous au **225**.

145

– Désolé, ton matos ne m'intéresse pas. Moi j'ai besoin d'argent, et en grande quantité. Il faudra que tu trouves quelqu'un d'autre.

Faites un test d'humanité, et calculez votre niveau de réussite.

Si ce niveau est supérieur à 3, rendez-vous au **70**.
Dans tous les autres cas, rendez-vous au **350**.

146

Vous attendez d'avoir une bonne ligne de mire, vous visez soigneusement puis vous faites feu. La balle l'atteint en pleine tête et le garde s'effondre. Malheureusement, le coup de feu a alerté d'autres gardes à l'intérieur du bâtiment. Quelques secondes plus tard, un garde arrive derrière vous pendant que deux autres sont sortis du bâtiment et avancent dans votre direction. Même si vous parveniez à vous enfuir de cet endroit vous n'auriez plus aucune chance de voler la Shiva avant que les renforts n'arrivent.

Vous venez d'échouer dans votre mission.

147

Vous reculez tranquillement en levant les mains en l'air, inutile de se faire tuer pour une voiture. Tout en continuant de vous menacer de son arme, il s'avance et monte à bord du véhicule qui démarre et s'éloigne sans le moindre bruit. Quelques secondes plus tard, vous êtes à nouveau seul dans la rue. Il vous faut essayer avec un autre véhicule.

Vous essayez de voler la Honda Métrocar, rendez-vous au **53**.

Vous essayez de voler la Nissan/Chrysler Omega, rendez-vous au **68**.

Vous renoncez à voler un véhicule à l'arrêt, et vous tentez d'intercepter la prochaine personne qui s'arrêtera au feu, même si les voitures sont rares à cette heure-ci, rendez-vous au **183**.

148

Vous insérez votre carte et l'écran tactile s'allume. Que voulez vous faire exactement ?

- Vérifiez votre courrier Rendez-vous au **326**.
- Consulter Les nouvelles du jour Rendez-vous au **228**.
- Consulter les petites annonces Rendez-vous au **51**.

La jeune femme se précipite vers vous.

- Tout est de ma faute, je suis animatrice, je travail dans la brainthèque au coin de la rue, et comme je finis assez tard, j'avais demandé à Jonathan de venir me chercher... Mais depuis son accident... Sa jambe... Je ne sais pas comment vous remercier. Jonathan, dis quelque chose !

Le pauvre Jonathan est livide. Son visage est nettement plus blanc que ses dents, qui apparaissent au milieu d'un sourire crispé.

- Merci... vraiment...

Vous rangez votre arme et vous faites demi-tour.

- Attendez !

Il vous tend 300 Eb en petite coupure.

- Prenez-les, c'est tout ce que je peux vous offrir, mais prenez-les.

C'est déjà une très joli somme. Vous empochez l'argent et vous lui conseillez vivement de trouver une arme s'il compte remettre les pieds dans le secteur. Votre intervention lui a vraisemblablement sauvé la vie. Quant à vous, vous avez au moins gagné de quoi manger et dormir confortablement.

Augmentez votre score de 2 points, et rendez-vous au **274**.

150

- Elle a disparue il y a trois heures, probablement enlevée.
- Des indices ?
- Très peu, elle sortait d'une boîte de nuit, mais a utilisé une sortie de secours qui débouchait dans une ruelle mal fréquentée. Depuis, nous ne l'avons pas revue.
- Pas de garde du corps ?
- Ils n'étaient pas près d'elle lorsque cela s'est produit. Lorsqu'ils se sont aperçus de sa disparition, il était déjà trop tard.
- Est-il possible de les interroger ? Ont-ils pu voir quelque-chose ?
- Ils n'avaient rien de concret à nous apprendre, quant à les interroger personnellement, je crains que cela soit difficile. Il ne travaillent plus pour Arasaka.

Vous préférez ne pas insister. Il est probable que ces hommes ne soient plus en état de vous apprendre grand-chose de toute manière.

- Une idée sur les responsables ?
- Beaucoup de personnes auraient tout intérêt à la détenir. Mr Kurosawa à été suspendu de ses fonctions le temps que cette affaire soit éclaircie. Malheureusement, il a encore accès à suffisamment d'informations pour que les ravisseurs, si elle a bien été enlevée, aient intérêt à faire pression sur lui. Dans le doute, nous voulons que cette disparition soit tenue secrète et nous demandons à tout ceux qui enquêtent sur cette affaire la plus grande discrétion.
- Et si je la retrouve ?
- Si vous la retrouvez, monsieur Kurosawa vous sera évidemment redevable, et un emploi au sein de notre société vous serait sûrement proposé. De plus, une somme de 10.000 Eb serait immédiatement transférée sur le compte de votre choix.

Ce genre de proposition ne mérite pas vraiment réflexion.

- Je la retrouverai.
- Bien. Vous pouvez me joindre n'importe quand à ce numéro. Vous trouverez derrière l'adresse du D.D.N.C, la boîte de nuit en question.

Vous glissez le petit carton qu'il vous tend dans votre poche. Il vous tend ensuite une carte de crédit.

- J'oubliais, cette carte est créditée de 1000 Eb. Considérez cela comme un acompte. Mais si dans vingt-quatre heures, vous n'avez rien à m'apprendre, je me verrai dans l'obligation de vous réclamer cette somme, plus un petit pourcentage pour le temps perdu. Ai-je été assez clair ?
- Très clair. Ne vous inquiétez pas, je vous ai dit que j'allais la retrouver.

Vous avez tout intérêt à prendre rapidement congés.

Rendez-vous au **9**

151

Vous vous approchez. Avec leurs blousons de cuir et leurs crânes rasés, on dirait deux punks de la vieille école. Sur leurs blousons, un insigne représente un faucon avec des griffes cybernétiques. Pendant qu'ils se sont eux aussi arrêtés pour vous observer attentivement, vous pouvez tenter de découvrir ce que signifie cet insigne.

Si vous êtes équipé d'un neuromat et d'une puce encyclopédique, rendez-vous au **22**.

Si vous n'avez pas cet équipement, ou si vous souhaitez simplement attendre la suite des événements, rendez-vous au **272**.

152

Il vous faut un coup de main, et vous connaissez la personne idéale. Un netrunner au pseudonyme énigmatique de "back zero". Certaines personnes préfèrent utiliser le terme de hacker, voir même "pirate informatique". Pour vous, c'est surtout le gars le plus cinglé que vous n'ayez jamais rencontré. Ce type passe beaucoup plus de temps dans la matrice que dans le monde réel. Vous êtes persuadé qu'un jour, vous le trouverez mort dans son fauteuil, les neurones complètement grillés. En attendant, la chance a voulu que vous lui sauviez la vie un jour, alors qu'il était aller récupérer un logiciel en pleine zone de combat, sans arme ni protection.

Sa planque se situe au dernier étage d'un immeuble vieillot, mais encore solide. En fait, son quartier est beaucoup plus tranquille que celui dans lequel vous êtes à présent. Vous devez d'ailleurs utiliser le métro de Night City, ce qui vous coûte 8 Eb (pensez à modifier votre feuille d'aventure en conséquence).

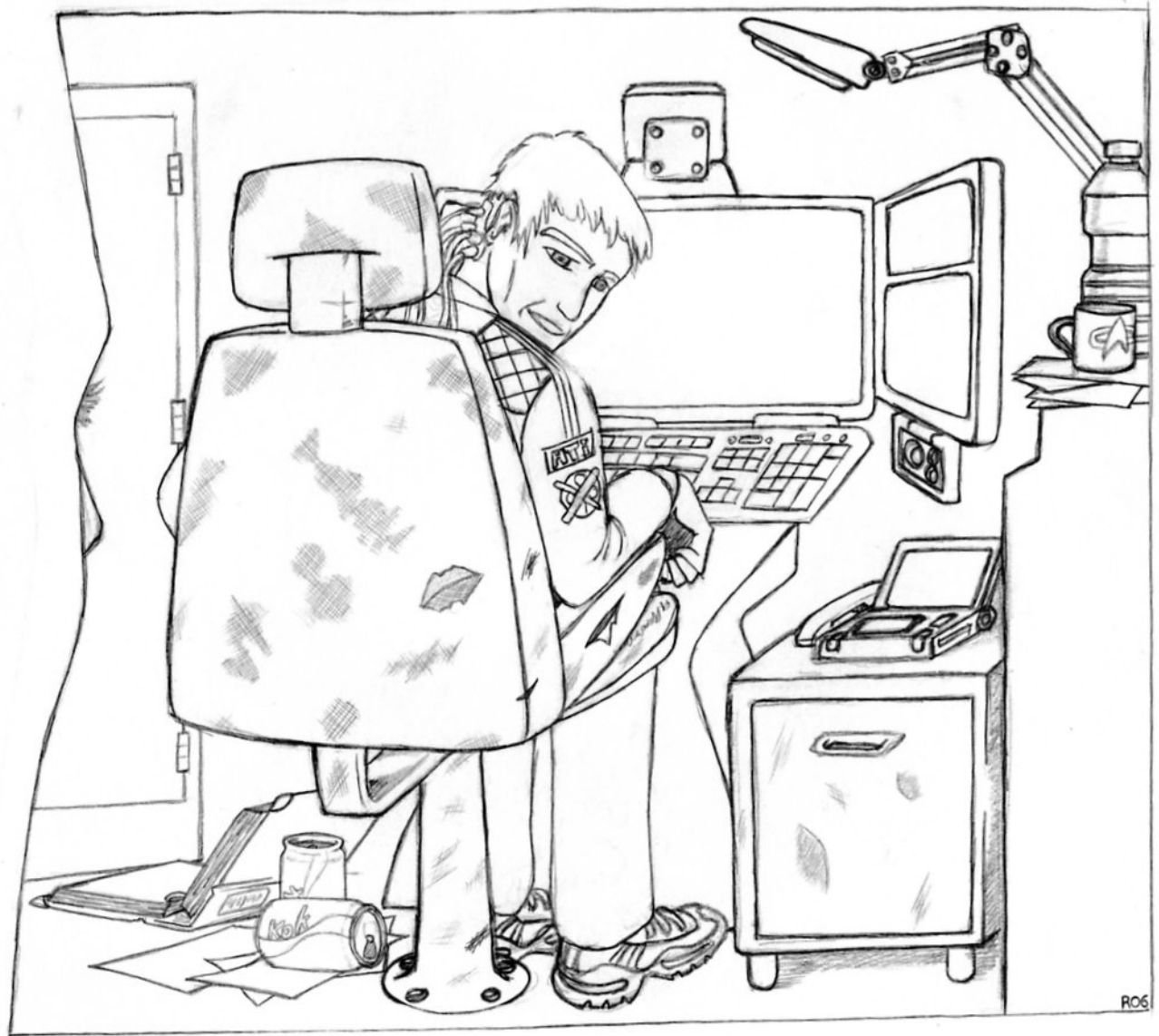
Une demi-heure plus tard, vous arrivez en bas de l'immeuble, composez le code et empruntez les escaliers en direction du dernier étage. L'ascenseur ne fonctionne plus depuis au moins une bonne décennie. Quelques minutes plus tard, vous le trouvez, comme d'habitude, dans son fauteuil.

- Tiens donc... Une visite inattendue... Dis-moi donc ce que je peux faire pour toi.
- Droit au but hein... Tu me demande pas comment ça va ?
- Arrête de délirer, si t'es là, c'est que t'as besoin de quelque chose, alors vas-y, balance, qu'est ce que tu veux ?

En y réfléchissant bien, c'est vrai que vous n'êtes encore jamais venu le voir en toute amitié.

Si Raoul est votre employeur, rendez-vous au **214**.

Si vous recherchez l'identité d'une personne dont vous avez la photo, rendez-vous au **37**.



152 " Tiens donc... Une visite inattendue... Dis-moi donc ce que je peux faire pour toi. "

153

Il semble hésiter un moment, mais décide finalement de vous rendre le portable.

- Non désolé, c'était bien tenté, mais des bidules comme ça, je peux en trouver assez rapidement. Ce que je veux vraiment, c'est ma Shiva.

Rendez-vous au **91**.

154

Vous avez réussi ! Vous avez battu un euro-solo à la loyale !

Ce genre d'exploit risque de vous attirer assez rapidement une belle renommée dans le milieu et de plus gros contrats. Cela dit, vous avez plus urgent à faire pour le moment. Vous fouillez rapidement votre adversaire et vous récupérez le transpondeur permettant d'ouvrir le véhicule. Vous vous emparez également de son arme, mais vous la lâchez aussitôt. En effet, vous venez de recevoir une violente décharge électrique. Un rapide examen de la crosse vous apprend que vous ne pourrez malheureusement pas l'utiliser avant de la faire modifier. Un capteur palmaire est inclus dans la crosse et cette arme est vraisemblablement programmée pour ne pouvoir être

utilisée que par l'homme que vous venez de tuer. Vous l'emportez tout de même, en vous promettant de la faire "bricoler".

Heureusement, le véhicule lui, n'est pas piégé et tous les systèmes d'alarme ont été désactivés puisque vous avez utilisé la bonne clef. Rapidement, vous vous mettez en route en direction du sud de la ville.

Rapidement, grâce au système de navigation intégré, vous arrivez à quelques rues de l'adresse que vous recherchez. Vous décidez de laisser le véhicule là, et de finir le trajet à pied.

Rendez-vous au **256**.

155

Vous décidez de faire le tour de la salle d'exposition. Les stands que vous longez ne sont pas très grands. Certainement les exposants les moins importants du salon. Soudain, votre pied rencontre un obstacle. Lancez deux dés :

Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au **220**.
Dans le cas contraire, rendez-vous au **27**.

156

Vous avancez pour examiner les occupants de la pièce. Vous voyez trois prisonnières. Leurs chevilles sont attachées à de lourdes chaînes, elles-même reliées à un anneau de métal au centre de la pièce. Malheureusement, aucune de ces trois femmes ne ressemble à Jeanne. Il semble que vous soyez arrivé trop tard et vous ne pourrez plus rien faire pour l'aider à présent.

Vous pouvez bien-sûr essayer d'aider celles qui sont présentes ici, mais quoi-qu'il arrive, vous avez échoué dans votre mission.

157

A votre grande surprise, il range son arme, puis avance tranquillement dans votre direction, tout en faisant jouer les articulations de ses poignets. Visiblement, il n'a pas l'intention de vous tirer dessus, mais plus simplement de vous broyer les os à main nues ! Il faut réagir rapidement.

Si vous êtes équipé d'un cyber-optique avec l'option senseur de température, rendez-vous au **42**. Sinon vous allez devoir vous fier à votre instinct.

Comment allez-vous le combattre ?

Avec votre arme à feu, rendez-vous au **253**.

A l'aide d'une grenade HEP, rendez-vous au **329**.

A l'aide d'une grenade EMP, rendez-vous au **338**.

Toutes griffes dehors ou avec votre arme blanche favorite, rendez-vous au **344**.

158

Vous lancez votre grenade.

Si vous réussissez votre jet, rendez-vous au **269**.

Si vous le ratez, seul l'un d'eux est légèrement blessé (au choix), il perd 3 points d'endurance.

Pour poursuivre le combat :

Si Jeanne est consciente, rendez-vous au **252**.

Si vous l'avez endormie, rendez-vous au **283**.

159

Vous réussissez à toucher le pilote de la moto qui perd rapidement le contrôle de son véhicule. Tous les deux finissent couchés sur la chaussée dans d'une gerbe d'étincelles.

Rendez-vous au **336**.

160

Vous sortez votre arme et vous faites feu :

Inquisiteur
Endurance : 14

Si vous le ratez, ou si votre tir lui inflige moins de 4 points de dommages, rendez-vous au **341**.
Si votre tir lui inflige au moins 4 points de dommages, rendez-vous au **3**.
Si vous le tuez, rendez-vous au **116**.

161

La ruelle dans laquelle vous ressortez est déserte. Tout est parfaitement calme. Vous en profitez pour vérifier rapidement votre nouvel équipement.

Le silencieux est un modèle haut de gamme, particulièrement efficace. Malheureusement, il est assez lourd et vous n'êtes pas habitué à un tel poids au bout du canon. L'utilisation de ce silencieux vous fera perdre 1 point d'habileté au tir. Pour compenser ce handicap, le viseur laser vous permettra d'augmenter votre habileté de 2 points. Il est bien-sûr possible d'utiliser les deux simultanément.

Vous accrochez l'arbalète à votre poignet droit. Vous pouvez l'utiliser librement au lieu de votre pistolet. Si vous réussissez à toucher votre cible, et à condition que cette dernière ne possède pas de protection (auquel cas cette arme serait inefficace), elle sera alors immédiatement considérée comme morte. Souvenez-vous que vous ne disposez que de 3 fléchettes.

Maintenant que vous êtes parfaitement équipé, votre enquête va pouvoir commencer.

Rendez-vous au **193**.

162

Ce garçon s'intéresse visiblement à tout ce qui touche aux ordinateurs et à l'électronique.

Si vous avez un ordinateur portable, vous pouvez lui proposer en échange des informations dont il dispose, rendez-vous au **186**.

Si vous n'en avez pas, vous allez devoir accepter sa première proposition, rendez-vous au **91**.

163

Vous avez réussi à toucher le bloc moteur. En plus de provoquer une magnifique étincelle, votre tir a bloqué quelque chose car le pilote perd soudain le contrôle de son véhicule et part dans un vol plané spectaculaire, poursuivi par son véhicule qui glisse sur la chaussée avant de finalement s'immobiliser à quelques mètres de lui. L'homme est en piteux état, et doit souffrir de plusieurs fractures. La moto n'a pas eu beaucoup plus de chance et vous ne réussirez probablement pas à la faire repartir.

Alors que vous constatez les dégâts, le pilote se redresse dans un râle et sort de sa poche un petit morceau de plastique de la taille d'une carte bancaire qu'il casse en deux avant de jeter les morceaux dans votre direction.

- Espèce de salaud ! Vous ne retrouverez jamais le prototype, et toi tu vas mourir comme les autres !

Vous avez à peine le temps de comprendre que c'est une detcard qu'il vient de jeter dans votre direction. Une véritable bombe miniature, dont l'activation chimique s'effectue lors du bris de la carte. Vous mourez sans souffrance au milieu du flash de l'explosion. Vous n'aurez même pas le temps de vous demander ce que pouvait bien être ce prototype dont il parlait...

164

Vous avez réussi à les retenir, mais pour combien de temps ? Vous avez la tête qui tourne. Assis contre le mur, vous prenez quelques instants pour soigner vos blessures les plus graves. Mais déjà de nouveaux bruits se rapprochent, ils savent où vous êtes et ne vont pas tarder à vous tomber dessus. Combien sont-ils au juste ? Pour le moment, vous ne pouvez faire que des suppositions en vous basant sur le nombre de voix qui vous parviennent :

- Trouvez ces enfoirés et butez-les jusqu'au dernier !
- Merde regardez !
- Putains de fils de putes, faites gaffe, ils sont sûrement toujours dans le coin...

Parfait... Au moins, ils ignorent que vous êtes seul. Cela dit, vous ne vous sentez plus la force de tous les affronter. Vous cherchez rapidement une solution de secours, mais rien ne vous vient à l'esprit. C'est alors que la fenêtre la plus proche de vous explose, et qu'une personne en tenue de combat débarque dans le couloir. Votre premier réflexe a été de diriger votre arme sur ce nouvel arrivant, armé et équipé d'une imposante tenue de protection. Mais le petit trèfle vert cousu sur l'une des ses poches vous a rapidement convaincu de le laisser faire...

Quelques secondes plus tard, une deuxième, puis une troisième personne passe par la fenêtre. Vous reculez dans la pièce où se trouve Satori, l'un d'eux vous suit, les deux autres couvrent le couloir. Une fusillade ne tarde pas à éclater.

- Mademoiselle, ne bougez pas.

Cet homme semble bien équipé et sort de ces poches un arsenal électronique impressionnant. Alors qu'il allait s'attaquer au collier, il semble prendre conscience de l'existence de la chaîne. Il vous envoie alors un cutter laser. Vous vous mettez immédiatement à l'œuvre, et vous parvenez à briser la chaîne au moment où lui retire le collier de Satori, qui en profite aussitôt pour se masser le cou.

- Enfin... Merci, c'est le collier le plus affreux que j'ai jamais porté.
- Mademoiselle, est-ce que ça va ?

L'homme montre une trace rouge qu'elle porte au niveau du ventre, sur le côté droit, et que vous aviez vous aussi plus ou moins repérée.

- Oui, aucun risque, mais ils ont détecté le signal de Globalwatch je ne sais pas trop comment... Surtout qu'il s'est mis à fonctionner tout seul, alors que j'étais toujours inconsciente. Le réveil a été... douloureux.

Dans le couloir, la fusillade continue, difficile de savoir qui a pris le dessus. Étant en grande partie responsable, vous ne pouvez vous empêcher de poser la question.

- Que s'est-il passé au juste ?
- Disons qu'ils n'avez pas trop le temps de m'opérer pour retirer l'émetteur, alors ils l'ont désactivé à leur manière, en le faisant griller avec ce qu'ils avaient sous la main, un défibrillateur réglé au maxi. J'imagine que lorsque qu'on est mourant, cela peut paraître secondaire, mais je vous garantis que sur les gens en pleine santé, ce truc fait un mal de chien.

Pendant que vous discutiez, les deux autres prisonnières se sont rapprochées de vous et vous regardent maintenant avec un regard implorant. Puisque vous avez le cutter en main, vous commencez à couper une des deux autres chaînes.

Satori reprend alors la parole :

- Il y a de la place dans l'AV ?
- Non ce n'était pas prévu, deux places seulement.
- Très bien, cet homme vient avec nous, prévenez les forces de l'ordre, elles s'occuperont des deux autres.
- A vos ordres.

La fusillade semble s'être enfin calmée.

Vous ressortez prudemment. Rendez-vous au **296**.

165

Vous montez l'escalier. Sur le palier du premier étage, vous trouvez deux double-portes. Celle de droite semble condamnée.

Vous tentez de franchir la double-porte de gauche, rendez-vous au **105**.
Vous continuez et vous montez au deuxième étage, rendez-vous au **126**.

166

Pendant un bref instant, vous vous demandez ce qu'il peut bien chercher sous son comptoir. La réponse arrive rapidement, sous la forme d'un fusil à pompe dont le canon se trouve maintenant braqué sur votre abdomen. Le coup de feu vous projette en arrière et vous vous écroulez sur le sol.

La blessure très grave que vous venez de subir vous fait perdre 12 points d'endurance et 3 points d'habileté. Faites un test contre l'état de choc. Si obtenez 4 ou plus sur le dé, vous parvenez à rester conscient, rampez au **52**. Dans le cas contraire, vous vous évanouissez. La dernière chose que vous entendrez et un deuxième, et dernier coup de feu...

167

Vous visez rapidement et appuyez sur la gâchette. Vous avez plutôt bien visé et la flèche lui arrive dans la jambe droite.

Malheureusement, vous la voyez rapidement retomber au sol. Il semble qu'elle n'a pas réussi à percer la peau synthétique ou les protections sous-dermiques qu'il doit avoir à cet endroit là. Vous n'aurez pas le temps de faire une nouvelle tentative car il se précipite sur vous et vous attrape à la gorge. Vous avez beau vous débattre, vous ne pouvez rien contre une telle masse de muscles et de cybernétiques. Votre mission s'achève dans un dernier gargouillis, après qu'il vous ai étranglé en vous brisant le cou.

168

Le bruit qui retentit dehors vous fait comprendre que les renforts sont arrivés. Vous n'avez pas la moindre chance de vous en sortir. Vous décidez de jeter votre arme et de lever les mains. Si les gardes choisissent de vous garder en vie, c'est à la police que vous allez avoir à faire.

Quoi qu'il arrive, votre mission s'achève ici.

169

Vous armez silencieusement l'arbalète et encochez une fléchette. Faites votre jet de tir mais n'oubliez pas que vous n'avez droit à aucun bonus (pas de visée laser par exemple sur l'arbalète).

Si vous touchez votre cible, rendez-vous au **218**.

Si vous échouez, et si vous avez encore au moins une fléchette, faites une nouvelle tentative pendant que les deux hommes cherchent d'où provient ce curieux bruit qu'ils viennent d'entendre.

Si vous échouez une nouvelle fois ou si vous n'avez plus de munitions, il va falloir faire feu avec votre arme, rendez-vous au **54**.

170

Inutile de traîner d'avantage, vous devez retrouver Satori le plus rapidement possible.

– A bientôt mon pote... Je retrouve rapidement cette fille, je reviens te voir et on étudiera le cas de ta Shiva.

Le sourire en coin qu'il vous lance vous laisse supposer qu'il n'est pas dupe. Vous ne le reverrez sûrement pas, mais vous avez maintenant un début de piste.

Vous repartez en direction de la station de métro par laquelle vous êtes arrivé. Le seul véritable indice que vous ayez est donc le visage de cet homme. Une recherche en téléchargeant sa photo dans un dataterm serait sûrement aussi coûteuse qu'inutile car il y a peu de chance qu'il apparaisse dans une des bases de données publiques.

Par contre, si vous pouviez avoir accès aux bases de données de la police, rendez-vous au **152**.

171

Votre œil cybernétique fait des merveilles. L'amplification de lumière vous permet d'y voir presque comme en plein jour. Après quelques minutes de recherche seulement, vous découvrez l'objet de vos recherches.

Rendez-vous au **225**.

172

Discrètement, vous faites le tour de la pièce. Les matelas sur les lits sont tachés. Des traces sombres, peut-être du sang. Dans un coin de la pièce, une vieille armoire à pharmacie. Rien de particulier sur les étagères, mais peut être que dans le tiroir.

Vous tentez d'ouvrir le tiroir, au risque que le bruit parviennent aux oreilles de ceux qui sont dans la salle d'à côté, rendez-vous au **184**.

Vous continuez d'explorer la salle, rendez-vous au **99**.

173

Vous suivez des yeux les câbles électriques qui sortent de ce moniteur. Malheureusement leurs terminaisons se trouvent juste devant l'homme et donc hors de votre champ de vision. Cependant, quelques instants plus tard, il se décale légèrement pour tapoter sur un clavier sur sa

droite, ce qui vous permet de voir enfin où arrivent ces câbles : directement dans le bas ventre de sa patiente ! Vous n'êtes pas médecin, mais ceci est tout de même curieux. La très grande majorité des implants actuels sont paramétrables en utilisant des méthodes non intrusives. Concrètement, des émetteurs sont fixés à des endroits stratégiques par des mini ventouses, et la communication avec l'implant cybernétique se fait alors au travers de la peau, par ultrason ou par onde radio. Les équipements nécessitant d'être physiquement connectés ont quasiment disparus, puisque que cela implique justement de devoir ré-ouvrir le patient pour re-configurer le matériel en cas de besoin. La première explication qui vous vient à l'esprit est que l'implant utilisé n'est pas tout jeune, et qu'il a du être acheté pour une bouchée de pain, à moins qu'il n'est tout simplement été trouvé dans une décharge quelconque et retapé ou, plus probablement encore, récupéré sur un autre corps. Mais une deuxième explication vous traverse l'esprit. Et si justement, le but était d'empêcher toute modification ultérieure de la configuration.

Vous arrêtez là vos réflexions lorsque vous voyez l'homme s'approcher à nouveau de la fille. D'une main, il commence alors à lui malaxer le sein gauche, tandis que ces yeux ne quitte pas le moniteur sur lequel les graphiques semblent s'affoler.

Vous entendez la femme gémir et vous voyez son corps victime de soubresauts, mais cela n'a pas eu l'air de la réveiller vraiment. L'homme est maintenant concentré sur son moniteur, et si vous souhaitez intervenir, c'est certainement le meilleur moment.

Vous vous précipitez sur lui, et vous lui mettez votre automatique sur la tempe en lui recommandant d'éviter de faire le mariole, rendez-vous au **125**.

Vous vous débarrassez de lui dès maintenant :

- en lui tirant une balle dans la tête, rendez-vous au **258**.
- en l'assommant d'un coup de crosse, rendez-vous alors au **321**.

Vous décidez que le moment n'est pas encore venu d'agir, vous restez tranquille, rendez-vous au **66**.

174

L'un d'eux vient de réussir à contourner votre abris et peut maintenant vous tirer dessus. Malheureusement, ils ne vous laisseront même pas l'occasion vous rendre. Une balle en pleine tête met fin à votre mission.

175

Affrontez ce garde au corps à corps :

Garde

Habilitété 7 / Endurance 13
Arme : matraque électrique

Si le garde réussit à vous toucher, rendez-vous au **190**.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **48**.

176

Ses yeux sont plongés dans les vôtres et cela ne vous laisse pas insensible. La faible luminosité ambiante est largement suffisante pour voir qu'elle est aussi jolie que sur la photo. Il vous faut même quelques secondes pour réagir et vous décidez enfin à lui libérer les mains.

Pendant ce temps, elle continue de vous regarder sans rien dire, rendez-vous au **304**.

177

La chance n'est pas de votre côté, et pendant que vous videz votre chargeur en direction du véhicule, l'un de ses occupants riposte et parvient à vous blesser. Vous perdez 3 points d'endurance.

Rendez-vous au **252**.

178

Qu'allez-vous faire à présent ?

Vous sortez votre arme, afin qu'il vous dise tout ce que vous voulez savoir, rendez-vous au **104**.

Vous l'attrapez vigoureusement et vous le menacez, rendez-vous au **237**.

Vous l'ignorez et vous dirigez vers une porte d'apparence assez solide et dotée d'un lecteur de carte magnétique, qui doit probablement donner accès aux locaux privés de la pharmacie, rendez-vous au **109**.

179

Vous visez rapidement et appuyez sur la gâchette. Hélas, mille fois hélas, vous venez de rater votre cible. Vous n'aurez pas le temps de faire une nouvelle tentative car il se précipite sur vous et vous attrape à la gorge. Vous avez beau vous débattre, vous ne pouvez rien contre une telle masse de muscles et de cybernétiques. Votre mission s'achève dans un dernier gargouillis, après qu'il vous ait étranglé en vous brisant le cou.

180

Votre premier coup l'a envoyé au sol, ce qui lui a fait lâcher son arme. Il ne s'attendait sûrement pas à une attaque aussi directe. Vous vous précipitez sur lui pour le neutraliser avant qu'il ne puisse donner l'alerte.

Affrontez-le selon les règles de combat au corps à corps.

Garde

Habilitété 8 / Endurance 12

Arme : main nues (1 Point de dommages)

Si vous êtes vainqueur, comptez le nombre d'assauts qui ont été nécessaires pour en venir à bout, et rendez-vous au **209**.

181

Vous restez un moment immobile, mais vous n'observez rien de particulier. Le bâtiment ne semble pas gardé, la rue est déserte, et la seule "animation" est produite par l'éclairage intermittent du néon de la pharmacie. Vous faites le tour, mais ne trouvez aucune autre entrée accessible. Vous n'avez plus d'autres choix que de vous diriger vers l'entrée de la pharmacie.

Rendez-vous **210**.

182

Vous tirez plusieurs fois sur la chaîne (vous pouvez rayer cinq de vos munitions), mais elle ne semble pas avoir souffert le moins du monde. Quel que soit le métal utilisé, il est particulièrement résistant. En résumé, tout ce que vous avez réussi à produire c'est pas mal de bruit (même si votre arme est équipée d'un silencieux, le choc métallique entre les balles et la chaîne n'était pas des plus discret). Vous devez rapidement trouver une autre solution.

Vous tentez d'arracher la chaîne (à condition d'être équipé d'un bras cybernétique), rendez-vous au **343**.

Vous appelez du secours avec "votre" téléphone portable, rendez-vous au **267**.

Vous utilisez une grenade HEP pour faire exploser la chaîne, rendez-vous au **278**.

183

Vous trouvez une position permettant d'observer discrètement les voitures arriver. Il ne vous reste plus qu'à appuyer régulièrement sur l'antique bouton "piéton", en espérant qu'il fonctionne. Depuis que vous êtes là, le feu n'a jamais cessé d'être vert. Heureusement, le bouton fonctionne et le feu passe finalement au rouge.

Quelle sera la prochaine voiture à s'arrêter ? Lancez un dé :

Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au **92**.

Si vous faites 3 ou 4 ou 5, rendez-vous au **43**.

Si vous faites 6, rendez-vous au **208**.

184

Vous tirez délicatement le tiroir. Heureusement, il coulisse sans bruit. A l'intérieur, vous trouvez quelques flacons vides, et des boîtes de pansements.

Avez-vous un cyberoptique disposant de l'option "vision de nuit" ?

Si oui, rendez-vous au **40**.

Dans le cas contraire, vous refermez le tiroir, puis vous finissez d'explorer la pièce, rendez-vous au **99**.

185

Vous vous jetez à couvert derrière l'un des rayons qui semble assez solide. L'homme avait prévu cette réaction, mais tire à côté.

Vous allez devoir l'affronter, l'arme à la main.

Rendez-vous au **58**.

186

– Ecoute, je suis désolé pour ta Shiva, mais là j'ai pas trop de temps pour ce genre de chose... Mais je te propose un autre deal, je t'échange tes informations contre.... Ceci.

Vous lui tendez l'appareil.

Intéressé, il l'ouvre et l'allume... "Voyons voir... 4 processeurs Zetatech octo-core à 2000 Ghz... et 512 Téra de ram.... 600 Péta de stockage non volatile... Ouais.... C'est pas ce qui se fait de plus pourri.... Enfin bon... c'est loin de valoir une Shiva hein..."

Faites un jet en humanité.
Si vous réussissez, rendez-vous au **194**.
Sinon, rendez-vous au **153**.

187

Se balader dans ce quartier avec un pistolet était déjà une mauvaise idée. Sans arme, ce serait un vrai suicide de continuer.

Vous décidez de prendre rapidement la direction de l'After Life, rendez-vous au **243**.

188

Vous laissez donc Grégory à ses affaires. Il vous faut une autre source d'information, et vous avez déjà une petite idée sur la question.

Rendez-vous au **152**.

189

Une moto neuve en échange de quelques infos ! Cet idiot plaisante, vous ne voyez pas d'autres explications. Et malheureusement pour lui, vous n'avez pas le temps de jouer à ses petits jeux. S'il ne veut pas vous donner gentiment les informations qu'il détient, il vous faudra les obtenir par la force.

Rendez-vous au **76**.

190

Une violente décharge électrique vous parcourt le corps. Non seulement vous perdez 3 points d'endurance, mais vous perdez également 1 point d'habileté si l'un de vos bras est cybernétisé. En effet, il semble que la décharge électrique ait provoqué des dysfonctionnements dans votre CyberBras. Cette perte d'habileté est définitive mais ne peut avoir lieu qu'une fois. En revanche, notez que vous perdez 3 points d'endurance chaque fois que ce garde réussira à vous toucher.

Retournez au **175** pour mener ce combat à son terme.

191

Vous faites rapidement le tour de la pièce, sous le regard suspicieux du vendeur. La première chose qui attire votre attention est une porte au fond du magasin. Cette porte a l'air particulièrement solide, et dispose d'un système d'ouverture par carte magnétique. La deuxième est que les rayonnages sont relativement vides. Vous essayez de prendre une des rares boîtes qui traînent, et vous vous apercevez alors qu'elles sont non seulement rares, mais aussi complètement vides !

A ce moment, un bruit familier, celui du chargement d'un fusil à pompe vous rappelle que vous n'êtes pas seul dans la pièce.

- Bon ça suffit ! Dégage d'ici, t'as rien à faire là ! Cette boutique vient de fermer, alors maintenant tu fais gentiment demi-tour et tu ressort par où t'es rentré, Compris ? Je compte jusqu'à 5...

Vous pourriez bien-sûr attendre qu'il finisse de compter, mais le fusil à pompe qu'il pointe dans votre direction vous fait penser que ce n'est peut être pas ce qu'il y a de mieux à faire.

Vous obtempérez, et vous ressortez de la pharmacie, rendez-vous au **31**.

Vous vous précipitez sur lui pour le frapper au corps à corps, rendez-vous au **74**.

Vous vous jetez derrière le rayon le plus solide que vous pouvez trouver puis vous faites usage de votre arme, rendez-vous au **185**.

192

Vous commencez à déambuler dans des rues de plus en plus sombres. L'éclairage public a été détruit dans cette zone depuis de nombreuses années.

Si vous disposez d'un œil cybernétique et de l'option vision de nuit, rendez-vous au **32**.
Sinon, rendez-vous au **83**.

193

Vu le métier de la demoiselle, c'est maintenant qu'il faut enquêter.

Vous essayez d'interroger ses collègues dans la rue, rendez-vous au **332**.

Vous essayez d'aller voir directement son "protecteur", les filles dans ce quartier ne passeraient pas la nuit si elles n'avaient pas la réputation d'être bien protégées, rendez-vous au **255**.

194

Vous devez absolument le persuader.

- Ecoute, je dois la retrouver le plus rapidement possible. C'est vital, et certainement aussi bien pour moi que pour elle. Dès que cette affaire sera réglée, je te promets qu'on se penchera ensemble sur tes plans... et sur ta Shiva.
- Bon... D'accord... Je vais te montrer ce que j'ai.

Rendez-vous au **212**.

195

Vous examinez rapidement les rues alentours. La plupart des véhicules ne sont plus en état de rouler. Certaines épaves ont été totalement pillées, seule la tôle et quelques morceaux de moteur rappellent qu'il s'agissait au départ d'un véhicule complet. D'autres carcasses ont été brûlées tandis que d'autres se décomposent sous l'effet de la rouille. Pourtant, vous êtes ici dans ce que vous considérez être un quartier relativement calme. Toutefois, cela ne veut pas dire que les services de la ville font leur travail de nettoyage jusque ici, à plus de 50 km du centre.

Trois véhicules attirent finalement votre attention.

Vers lequel allez-vous vous diriger ?

Une Honda Métrocar, petite voiture à trois roues, rendez-vous au **53**.

Une Nissan/Chrysler Omega, berline moyenne, rendez-vous au **68**.

Une Toyota Avante, luxueuse et sportive, rendez-vous au **206**.

196

Vous suivez l'homme dans une pièce assez sombre, au moment où les coups sourds reprennent. C'est le moment idéal. Vous vous précipitez sur lui et le prenez complètement par surprise. En l'attrapant dans le dos, vous êtes dans une position parfaite. Impossible en effet de faire dans la finesse, il faut absolument l'empêcher de crier. Le craquement de ses cervicales au moment où vous lui brisez le coup sera le seul son qu'il émettra avant de s'écrouler sans vie sur le sol.

Vous le fouillez rapidement. Si les filles sont retenues prisonnières, il doit bien avoir sur lui de quoi les libérer, clef ou autre... Malheureusement vous n'êtes pas tombé sur le bon garde, vous ne trouvez rien d'autre sur lui qu'une grenade HEP ! Ce n'est déjà pas si mal, c'est le genre de chose qui peut toujours être utile à un moment ou à un autre.

Si vous ne savez pas comment fonctionne cet objet, allez au paragraphe **124**, mais notez bien le numéro de celui-ci (**196**) pour pouvoir y revenir ensuite.

Il ne vous reste plus qu'à découvrir où sont enfermées leurs victimes, rendez-vous au **313**.

197

Faites votre jet d'habileté au tir, en ajoutant 2 points au score donné par les dés, car il s'agit d'un tir relativement difficile.

Si vous réussissez, rendez-vous au **159**.
Sinon, rendez-vous au **275**.

198

Vous retournez à votre place au comptoir, et vous remettez le papier à sa place dans la corbeille.

Rendez-vous au **132**.

199

D'abord stupéfait, les deux punks finissent par exploser de rire.

- Non mais t'entend ça ? Il cherche du boulot !
- Tu sais mec, tu dois être vraiment paumé parce que l'agence pour l'emploi, c'est pas du tout par ici...

Vous les laissez apercevoir l'arme que vous avez sur le côté.

- Fait gaffe Stan... Regarde le monsieur, il a un gros pétard qui fait peur... Whoouuuuh, j'ai peur...
- Hey, du con, la différence entre un glandu qui se trimballe avec un Sternmeyer T35 et moi, c'est que moi, je sais m'en servir.

Le ton de votre voix ainsi que le regard glacial que vous leur avez lancé ont du faire mouche, car les rires ont cessés.

Rendez-vous au **17**.

200

Vous essayez de traverser le bar en direction de l'arrière-salle, mais un des metalheads se met sur votre chemin.

- Hey toi, le nouveau, ici t'es chez nous, et ta gueule me revient pas. Si tu veux qu'on t'accepte ici, va falloir faire de très gros efforts. Tiens, tu pourrais commencer par payer un verre à tout le monde... qu'est ce t'en dis ?

Quelques regards intéressés se porte sur vous.

Vous lui répondez, "désolé mec, j'ai pas les moyens", rendez-vous au **45**.

Vous sortez votre arme, rendez-vous au **229**.

Vous lui proposez de jouer ça au bras de fer, rendez-vous au **279**.

201

Vous reculez, lentement, tout en récupérant discrètement l'une des grenades. Puis, en une fraction de seconde, vous l'envoyez au milieu du groupe avant de vous précipiter par terre.

La grenade explose avant qu'ils n'aient le temps de comprendre. Lorsque vous vous relevez, vous ne pouvez que contempler le massacre. L'un d'eux est totalement déchiqueté, trois autres sont "simplement morts", quand aux deux derniers, ils tournent rapidement les talons et filent le plus rapidement possible. Vous pouvez être fier de votre discrétion et de vos méthodes d'interrogation de témoins. Quant à la police, qui ne va pas tarder à arriver, elle sera sûrement ravie d'avoir encore affaire à vous.

Vous avez échoué dans votre mission.

202

Au moment où vous sortez de votre cachette, le garde se retourne. Calculez vos forces respectives d'attaque au corps à corps. Son habilité est de 7.

Si votre force d'attaque est supérieure à la sienne, rendez-vous au **315**.

Si votre force d'attaque est inférieure ou égale à la sienne, vous parvenez à le frapper mais cela ne l'a pas assommé, rendez-vous au **180**.

203

Le dard vous atteint à la base du cou. Le produit qui se reprend alors dans votre organisme vous paralyse en quelques instants. Ce type de gadget est vraiment très efficace. Il est probable que toute la main de cet homme soit cybernétique. L'avantage est de pouvoir mettre une option différente dans chaque doigt. Que peuvent bien renfermer les autres ? C'est en vous posant cette question qui restera malheureusement sans réponses que vous perdez connaissance.

Vous avez échoué dans votre mission.

204

Vous visez la moto et pressez la détente. Malheureusement vous venez de rater votre cible. Lancez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, vous parvenez néanmoins à toucher le pilote, rendez-vous au **159**. Sinon, rendez-vous au **246**.

205

Cette grenade va sûrement vous sauver la vie. Mais allez-vous réussir à la lancer correctement ?

Si vous obtenez un score inférieur ou égal à votre habilité, c'est un lancé parfait qui met hors de combat vos trois assaillants, rendez-vous au **140**.

Si vous ratez votre jet, un seul se retrouve hors de combat, un deuxième est légèrement blessé, il perd 5 points d'endurance, retourner au **325** et poursuivez le combat. (Choisissez qui est hors de combat et qui est blessé).

206

Vous approchez prudemment de la voiture. Ce genre de bolide ne passe généralement pas la nuit dehors. Leurs propriétaires ont largement les moyens d'avoir ce qui va autour, et notamment un parking sous terrain protégé.

Alors que vous vous approchez d'avantage, une voix se fait entendre derrière vous.

- Hey petit merdeux, je ne sais pas ce que tu comptais faire à cette voiture, mais tu peux y renoncer tout de suite. Tire toi de là et plus vite que ça !

L'homme qui se tient à cinq mètres de vous pointe une arme impressionnante dans votre direction. Vous n'avez vu qu'une seule fois ce type de pistolet, et c'était en photo dans un magazine. S'il s'agit bien de ce que vous croyez, cette arme est tout simplement hors de prix, fabriquée dans un alliage spécial, qui ne peut être assemblé qu'en orbite, en condition d'apesanteur. Le prix d'une seule balle de cette arme pourrait renflouer votre compte en banque pendant quelques temps. D'après ce que vous aviez lu, cette arme utilise des munitions particulières, avec des pointes en ADNR (nano-baguettes de diamants agrégés). Autant dire qu'il est inutile de compter sur une quelconque protection avec des munitions de ce type. Un rayon rouge apparaît et pointe directement sur votre front, ce qui vous sort rapidement de vos rêveries, et vous apprend qu'il a, en plus, monté un viseur laser sur cette arme déjà parfaite.

- T'es sourd ? Fous le camp pendant que je suis encore de bonne humeur, j'ai pas de temps à perdre avec des losers de ton espèce.

Vous lui obéissez et vous renoncez à cette voiture, rendez-vous au **147**.

Vous dégainez et vous lui montrez qui est le loser, rendez-vous au **211**.

207

Vous vous approchez du corps. Une fouille rapide vous permet de trouver un téléphone portable, allumé et parfaitement opérationnel. La batterie semble presque vide mais vous décidez tout de même de l'emporter. Vous découvrez également une petite carte magnétique. Vous tentez rapidement votre chance sur le lecteur de carte de la porte que vous aviez repéré auparavant. Bingo. Une petite diode verte vient de s'allumer, vous pouvez maintenant pousser la porte qui s'ouvre sur une sorte de palier.

Rendez-vous au **251**.

208

La chance est avec vous ! En effet, quelques minutes plus tard, c'est une luxueuse décapotable qui commence à ralentir à l'approche du feu. Vous attendez qu'elle soit à l'arrêt puis vous vous précipitez dans sa direction, et avant que conducteur n'ait pu réagir, vous pointez votre arme dans sa direction.

- Lève les mains... Doucement, sort de ton véhicule.

Le conducteur semble stupéfait, et totalement pris au dépourvu. Il sort assez précipitamment en levant les bras en l'air.

– Voilà, voilà, je sors, prenez la, mais laissez-moi partir.

Les habits qu'il porte montre que vous n'êtes pas du tout de la même classe sociale, cette voiture ne lui manquera probablement pas, et vous montez à bord sans le moindre scrupule.

Vous vous mettez rapidement en route en direction du sud de la ville. Quinze minutes plus tard, c'est dans un bruit de sirènes, au milieu de quatre véhicules de police, et sous la surveillance d'un hélicoptère que vous êtes arrêté. Le propriétaire du véhicule était un homme sûrement plus important que vous ne le pensiez, et le fait que son véhicule puisse être sous surveillance en géo-localisation électronique vous avait un peu échappé.

Quoi-qu'il en soit, vous avez échoué dans votre mission.

209

Celui-la ne vous posera plus de problème, le tout est de savoir si le bruit de la lutte n'a pas alerté d'autres gardes dans les environs.

Lancez un dé et ajoutez 2 au résultat obtenu.

Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal au nombre d'assaut lors du combat contre le garde, vous avez de la chance et personne ne vous a entendu, rendez-vous dans ce cas au **271**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **333**.

210

Lorsque il vous aperçoit, l'homme derrière le comptoir de la pharmacie se redresse et vous regarde approcher l'air visiblement surpris. Vous n'avez plus vraiment d'autre choix que d'entrer.

Vous vous dirigez vers le comptoir, rendez-vous au **47**.

Vous examinez la pièce en faisant semblant de chercher quelque chose dans les rayons, rendez-vous au **191**.

211

Vous tentez de dégainer votre arme et de tirer le premier, mais vous avez bien peu de chance d'y arriver car il est rapide et n'a plus qu'à presser la détente de son arme. Ajouter 4 points à son jet de dés lors du calcul de l'initiative. En raison des munitions qu'il utilise, aucune protection ne peut être efficace.

Euro Solo

Habilitété 10 / Endurance 18

Protection (Peau Tissée) : 1 Point

Arme : DH (Diamant Head) 1D6+3 Points de dommages

Si par le plus grand des hasards, vous survivez à cet affrontement, rendez-vous au **154**.

212

– Mon œil droit est un Opti79 de chez Techtronic, 20 minutes d'enregistrement en haute définition, beaucoup plus en mode compressé. Et vu la place que j'ai sur mon PDA pour décharger, je me fais plus chier à enregistrer quoi que ce soit en basse-déf.

Le film qui s'affiche à présent sur son PDA est des plus intéressant. On devine la porte de derrière du D.D.N.C. A gauche de l'écran. La porte s'ouvre et vous reconnaissez Satori qui en sort précipitamment. Elle jette un regard à droite, dans la direction de votre informateur, puis à gauche et choisit de se diriger dans cette direction. Son pas est rapide, elle semble fuir quelque chose. Une voiture noire passe lentement au bout de la rue. Sa vitesse est vraiment trop faible pour ne pas être suspecte. Votre "cameraman" a du avoir la même sensation que vous car il zoom sur la voiture. Vous ne savez pas comment il a obtenu ce cyber optique, mais vous devez reconnaître qu'il est d'excellente qualité. Même en faible lumière et avec le zoom, vous arrivez parfaitement à voir le visage de l'homme à l'arrière de la voiture. En effet, l'une des vitres teintée vient de s'abaisser. L'homme en question observe satori quelques instants, puis dirige une arme sur elle. Satori s'écroule alors, pendant que deux hommes cagoulés sortent de la voiture, viennent récupérer son corps et le charge dans le coffre arrière. La voiture repart alors et sort du champ de vision.

- Et voilà... Tu viens d'assister en direct à son enlèvement. Pas mal hein ?
- La voiture n'avait pas de plaque, et on ne voit le visage que d'une personne, rien d'autre ?
- Hey ! Je vais pas faire ton boulot non plus ! Merde c'est pas mal déjà !
- Ouais.. Je suppose que oui... Dommage qu'il n'y avait pas le son. Le pistolet que ce type avait était bizarre... Ca faisait quoi comme bruit ?
- Marrant que tu me poses cette question... Je me souviens que sur le coup, quand j'ai entendu le bruit, je me suis dit que qu'il venait de lui tirer dessus avec un truc à gaz. En fait, ça m'a vraiment rappelé le bruit des pistolets hypodermiques... Tu sais, quand tu t'injectes une bonne dose de Syntexta... Tu vois ce que je veux dire ?
- Oui, c'est bon, je vois. Il me faut la photo du type dans la bagnole.
- Ok, 2s... Voilà, c'est cadeau.. T'as toute la scène là.

Il vous tend une minuscule carte mémoire. Elle devrait être lisible par n'importe quel assistant numérique ou ordinateur pas trop ancien. Vous avez là un indice précieux qui vous permet d'augmenter votre score de 2 points.

Si vous lui avez apporté une Shiva, rendez-vous au **24**.
Sinon, rendez-vous au **170**.

213

Effectivement, il ne s'y attendait pas, et ses yeux restent écarquillés sous la surprise pendant que votre pistolet tombe à terre et que son bras se couvre de sang. L'autre fouille dans sa veste, sûrement pour en sortir une arme mais vous êtes déjà sur lui.

Résolvez ce combat en utilisant les règles de combat en corps à corps. Votre adversaire ne dispose que d'un coup de poing américain, et face à vos Wolfers, il est cruellement désavantagé. (Ce qui explique sa faible habileté).

Punk

Habileté 6 / Endurance 16

Arme : coup de poing américain (2 points de dégâts)

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **265**.

214

- Bon, je cherche quelqu'un. Et en fait, il semble que la personne en question n'est pas la seule à avoir disparu. J'aurais voulu que tu fasses une recherche, que tu me trouves le nombre de disparues dans une zone précise, et qu'on essaye de trouver des points communs, ou quoi que ce soit qui pourrait m'aider à comprendre ce qui arrive à ces gens.
- Des gens qui disparaissent hein... Le mieux serait bien-sûr d'avoir accès directement aux derniers rapports de police. C'est dans quel secteur exactement ?
- Nord-Est, disons, tout le triangle formé les entrepôts, la 78^{ème} et High Street.
- Ouais... et... tu me donnes combien pour ça ?

- J'ai pas vraiment les moyens là...
- Sans dec ? Tu vois, je te crois.... Quand je t'ai vu dans l'escalier, j'ai pris la liberté de jeter un œil sur ton compte, à tout hasard bien-sûr, du coup, je sais parfaitement à quel point ta situation est préoccupante.
- Tu vas m'aider ?
- Tu cherches qui au juste ?
- Des filles.
- Jolies ?
- Apparemment oui, c'est pour le moment le seul point commun que j'ai trouvé.
- Tu me les présenteras ?
- T'as ma parole.
- Alors c'est d'accord.

Ce type est décidément complètement barjo. Vous ignorez s'il a effectivement consulté le solde de votre compte en banque, mais vous ne doutez pas un seul instant qu'il en soit capable. Rapidement, une carte s'affiche sur son moniteur central, des chiffres et des emplacements apparaissent, ainsi qu'une liste de nom.

- He bein t'as raison, plutôt dangereux comme endroit, il fait pas bon se balader dans le coin.
- T'en as trouver combien ?
- 17, sur les 20 derniers jours. Je peux pas remonter plus loin sans devoir me connecter aux archives centrales de la police et là tu vois, la sécurité est pas la même, alors à part si tu deviens vite riche, on va se contenter de ces 17 là. En tout cas, tu dois avoir raison, le physique semble jouer un rôle. Regarde-ça : 5 prostituées, 2 serveuses, 3 danseuses de boites de nuit, 6 strip-teaseuses et.... Whaou... Ah non, là ça colle pas.
- Quoi donc ?
- La dernière personne qui a disparue... Ca remonte à 20 minutes a peine.

La photo qui s'affiche représente une jeune femme d'origine asiatique, probablement japonaise, entre 20 et 22 ans. Si le reste du corps est aussi joli que son visage, il doit avoir des goûts très bizarre en matière de fille.

- Tu peux me dire en quoi elle colle pas avec les autres ? Physiquement je vois pas trop ce qu'on pourrait lui reprocher
- Mais non... Pas ça... Regarde ce qui merde ! Satori Kurozawa, fille de Nobukazu Kurozawa !

Voyant que vous ne réagissez pas, il poursuit :

- Mr Kurozawa est le responsable principal de la sécurité d'Arasaka à Night City ! Et même de toute la côte ouest il me semble...

Cette affaire prend effectivement une autre tournure.

Ceux qui ont fait le coup ne doivent pas avoir la plus petite idée de sa véritable identité, c'est la seule explication qui vous vient à l'esprit, ou alors ils sont complètement dérangés. Vous ne connaissez pas une seule corporation qui prendrait le risque d'avoir les forces spéciales d'Arasaka sur le dos. A l'heure qu'il est, des opérations de ratissage phénoménales doivent avoir lieu pour la retrouver.

Back-zero lui, n'arrête pas de répéter :

- Satori kurozawa.... Satori kurozawa...
- Quoi ?
- J'ai vu ce nom là quelque part, il y a pas longtemps... Mais oui ! Si je l'ai vu ou je pense que je l'ai vu, tu es le mec le plus couillu de la planète chombata !

Rendez-vous au **356**.

215

- Pourquoi ? C'est un lampadaire privé ? Il me semble qu'à 4 heures du mat, c'est toi qui devrait pas être là. Mais tu vois, je peux fermer les yeux sur votre attroupement douteux à condition que tu répondes à quelques questions.
- Mais on a à faire à un petit comique ! Le problème tu vois, c'est qu'on ne va pas répondre à

tes questions. Et on va même te mettre une bonne raclée si t'a pas disparu dans les 10 secondes qui viennent. UN... DEUX...

Vous regardez rapidement autour de vous. Vos six adversaires ont commencé à former un cercle, et ils sont visiblement tous armés. Le seul qui n'a pas d'arme à feu a ramassé par terre une lourde chaîne dont il sait visiblement très bien se servir.

– TROIS...

Vos six adversaires vous menacent maintenant avec leurs armes. Vous êtes peut-être doué, mais vous ne savez pas encore éviter les balles.

– QUATRE

Votre cerveau fonctionne à toute vitesse, mais rien, dans ce qu'il y a autour de vous ne peut vous sortir de ce pétrin.

Si vous tournez les talons et filez rapidement, rendez-vous au **64**.

Si vous avez des grenades HEP, et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au **201**.

216

Vous filez à toute allure avant que les forces de police n'arrivent sur les lieux. Vous espérez vivement que les informations promises seront à la hauteur de vos efforts, ce que vous n'allez pas tarder à découvrir. Vous retrouvez votre informateur sous le même lampadaire. La vue de la Shiva le rend soudain surexcité.

– Merde, ça alors t'as réussi !? Regardez-moi cette bécane... Ma bécane !

Pour lui c'est Noël. Il est évident que vous pouvez à présent lui demander à peu près n'importe quoi. Une seule chose vous intéresse cependant.

– Alors cette fille...?

– Oui oui, bien-sûr..

Rendez-vous au **212**.

217

Bang ! Vous venez de lui exploser la cervelle. Mais le moins que l'on puisse dire, c'est que vous avez réellement manqué de discrétion. Vous entendez rapidement du bruit à l'étage, puis des pas précipités dans l'escalier. Vous retournez rapidement dans la chambre d'à côté, et vous vous mettez à couvert derrière l'un des lits.

Rendez-vous au **82** pour voir qui vous allez devoir affronter.

218

La fléchette vient se loger dans la jambe de celui qui portait Jeanne. Avant même de comprendre ce qui lui arrive il s'écroule au sol. Ce neuroleptique est diablement efficace. Son corps semble amortir la chute de votre cliente, qui reste inconsciente malgré le choc. Vous n'avez pas le temps de sortir de votre cachette ou de recharger que le médecin qui l'accompagnait se précipite vers la sortie. Vous n'avez vraiment pas intérêt à rester dans le coin. Rapidement, vous récupérez Jeanne. Cette fois-ci, c'est vous qui allez devoir la porter. Vous la chargez donc sur votre épaule et vous vous précipitez vers la sortie. Au moment où vous franchissez les double-portes, vous entendez un sérieux remue-ménage à l'étage supérieur. Visiblement, ils sont nombreux et vont rapidement vous tomber dessus. Vous descendez l'escalier aussi vite qu'il vous est possible de le faire, avec Jeanne sur le dos.

Vous parvenez à la porte sécurisée qui donne dans la pharmacie. A peine franchie, vous verrouillez la porte et videz le chargeur sur le système d'ouverture électronique, en espérant que ça puisse les retarder quelques temps. Vous vous précipitez alors à l'extérieur. Malheureusement, vos ennuis ne sont pas terminés. En effet, une voiture noire s'approche du bâtiment. Dès que ses deux occupants vous voient, ils baissent les vitres et dégainent leurs armes. Vous courez en direction d'un dataterm, mais avant que vous ne puissiez l'atteindre, vous recevez une balle qui vous fait perdre 4 points d'endurance. Vous parvenez enfin jusqu'à la borne derrière laquelle vous allongez Jeanne qui par chance n'a pas été touchée.

Il est maintenant temps d'affronter vos adversaires, rendez-vous au **283**.

219

Vous vous mettez rapidement au volant et vous écrasez le bouton de démarrage. Vous percevez alors, au milieu de bruit infernal de la sirène d'alarme, une voie féminine :

– Système actuellement sous alarme, veuillez composer votre code d'identification.

Inutile de s'acharner sur ce bouton, vous n'arriverez à rien. Vous tentez de démonter le bas du tableau de bord, mais il n'y a qu'un grand vide à l'endroit où vous auriez du trouver les câbles du contrôle d'allumage. Cette voiture a du faire l'objet de nombreux bricolages. Alors que vous relevez la tête, vous apercevez un homme, sûrement le propriétaire, qui vous regarde avec un léger sourire. Il appuie alors sur un boîtier qu'il tenait à la main, et un gaz se reprend rapidement dans l'habitacle de la voiture. Totalement aveuglé et tentant vainement de retenir votre respiration, vous sentez vos forces vous abandonner.

Quelque soit la composition exacte de ce gaz, vous avez échoué dans votre mission.

220

Vous anticipez votre chute et roulez sur vous-même en toute discrétion. Un coup de torche en direction du sol vous apprend que vous venez de vous prendre les pieds dans un gros câble électrique qui traverse la salle. Vous décidez finalement d'explorer le centre de la salle. Rendez-vous au **144**.

221

Au point où vous en êtes, vous décidez de les suivre. Vous les laissez passer devant et vous traversez quelques rues, avant de vous retrouver devant un cul de sac dans lequel ils s'engouffrent. Pas totalement rassuré, vous les suivez néanmoins. Au bout de cette rue se trouve une petite porte, fermée par un cadenas. L'un d'eux sort la clef de sa poche et vous ouvre. Une fois à l'intérieur, vous constatez qu'il s'agit d'un petit entrepôt. Un troisième membre du gang se trouve à l'intérieur. Les deux autres, restés à l'extérieur referment alors la porte, ce qui vous laisse seul avec votre "employeur" potentiel. Rendez-vous au **285**.

222

Vous fixez son regard. Malheureusement, il n'a pas vraiment l'air de plaisanter. Pourtant, il doit connaître le prix d'un tel engin. Même vos plus gros contrats ne vous ont jamais rapporté suffisamment pour que vous puissiez vous offrir ce genre de véhicule.

Vous mettez un terme à ce petit jeu. Vous l'attrapez violemment et vous le menacez jusqu'à ce qu'il vous révèle enfin ce qu'il sait, rendez-vous au **76**.

Vous lui demandez à quoi il pense exactement, rendez-vous au **281**.

223

A peine êtes-vous dissimulé derrière un espèce de comptoir que le rayon d'une lampe torche balaye l'endroit où vous étiez quelques secondes auparavant. Le garde passe devant vous sans vous voir puis se retourne et s'immobilise devant le panneau de contrôle des systèmes de sécurité électronique. C'est l'occasion rêvée pour le neutraliser.

Si vous avez une matraque, rendez-vous au **249**.

Sinon vous allez devoir utiliser la crosse de votre arme pour l'assommer, rendez-vous au **202**.

224

Vous vous mettez au volant. La démarrer ne pose pas de problèmes. Par contre, c'est en roulant que les choses se compliquent ! La direction de cette voiture est très approximative, quant au moteur... vous vous demandez si vous n'auriez pas été plus vite à pied. Il vous faut presque une heure, au milieu du bruit et de la fumée qu'elle dégage, sans parler des claquements de la portière à moitié défoncée, pour arriver finalement à quelques rues de votre destination. Vous décidez de laisser le véhicule et de finir le trajet à pied.

Rendez-vous au **256**.

225

La Shiva trône sur un socle circulaire, presque au centre de la pièce. S'il y a d'autres gardes, ils doivent être à l'étage car vous n'avez pas fait d'autre rencontre, de plus, la moto n'est pas attachée. Vous prenez la décision de la déplacer rapidement, ce qui ne pose pas de problèmes. Quelques minutes encore et vous vous retrouvez à l'extérieur. Bonne nouvelle, elle démarre au quart de tour.

Rendez-vous au **216**.

226

Vous visez rapidement et appuyez sur la gâchette. Vous avez plutôt bien visé et la flèche lui arrive au niveau du cou.

Malheureusement, vous la voyez rapidement retomber au sol. Il semble qu'elle n'a pas réussi à percer la peau synthétique ou les protections sous-dermiques qu'il doit avoir à cet endroit-là. Vous n'aurez pas le temps de faire une nouvelle tentative car il se précipite sur vous et vous attrape à la gorge. Vous avez beau vous débattre, vous ne pouvez rien contre une telle masse de muscles et de cybernétiques. Votre mission s'achève dans un dernier gargouillis, après qu'il vous ait étranglé en vous brisant le cou.

227

Mauvaise idée. Non seulement votre arme ne les impressionne pas, mais cela semble les énerver encore d'avantage, et ils sortent leur propre artillerie. Heureusement, vous avez déjà votre arme à la main. Il est donc inutile de calculer votre initiative, c'est vous qui avez l'avantage et qui tirez donc le premier (Vous pouvez choisir votre adversaire). Notez qu'ils disposent tous les trois de vestes et de pantalons renforcés, ce qui diminuera tous les dégâts que vous pourrez leur infliger d'un point.

Alors que vous ne pouvez tirer que sur un seul adversaire, ils ripostent biensûr tous les trois simultanément. A chaque assaut, vous aurez donc une chance de blesser l'un d'entre eux, mais vous aurez trois "chances" d'être vous-même blessé. Souvenez-vous également de la règle de "l'état de choc". Bonne chance !

Si vous réussissez à en mettre deux hors de combat, le troisième prendra la fuite.

1er Yakusa

Habilitété 7 / Endurance 15
Protection (Torse et jambes) : 1 Point
Arme : Pistolet 9mm (1D6 -1 Points de dommages)

2eme Yakusa

Habilitété 8 / Endurance 12
Protection (Torse et jambes) : 1 Point
Arme : Pistolet 9mm (1D6 -1 Points de dommages)

3eme Yakusa

Habilitété 5 / Endurance 16
Protection (Torse et jambes) : 1 Point
Arme : Pistolet 9mm (1D6 -1 Points de dommages)

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au **245**.

228

L'explosion de l'Asian Paradise fait encore partie des nouvelles de la semaine. Vous apprenez que "le principal suspect à été relâché par la police, qui poursuit son enquête pour déterminer avec précision les responsables de cette catastrophe qui a fait 17 morts et 29 blessés".

Les autres informations concernent essentiellement la montée de la violence dans les guerres entre gangs, les bons, voir très bons, résultats des différents marchés financiers, et l'anniversaire du premier clone humain entièrement créé in vitro et ayant bénéficié des techniques les plus récentes de vieillissement accéléré, ce qui lui a permis en 4 ans d'avoir le même âge biologique que son modèle de 22 ans. Cela relance bien-sûr le débat éthique entre ceux qui sont pour et ceux qui sont contre le clonage. Enfin, vous jetez un œil intéressé aux dernières statistiques sur la criminalité de la région de Night City. Les résultats consolidés de la semaine passée sont : 106 meurtres (plus 5 par rapport à la même semaine de l'année dernière), 373 agressions avec violence (viols inclus, moins 25), 23 enlèvements (plus 8). Bref, il semble que vous allez encore cette année pouvoir trouver du travail assez facilement.

Vous pouvez maintenant, et vous ne l'avez pas déjà fait, vous intéressez à votre courrier, rendez-vous au **326**.

Vous lisez les petites annonces, rendez-vous au **51**.

Vous vous déconnectez et vous reprenez votre carte, rendez-vous au **114**.

229

Vous sortez votre arme et vous la pointez dans sa direction.

– Toi non plus ta gueule elle me revient pas, alors pousse-toi de mon chemin, merdeux !

Il lève vaguement les bras en l'air et s'écarte pour vous laisser passer. Vous arrivez devant la porte de l'arrière salle et vous vous retournez vivement. Ce traître allait vous tirer dans le dos, ce qui n'était pas forcément très intelligent de sa part vu que l'énorme miroir accroché au mur vous a permis de le surveiller sans la moindre difficulté.

Calculez votre initiative et la sienne pour savoir qui tirera le premier. Si vous êtes équipé d'un processeur vitmat, il joue parfaitement son rôle et vous pouvez ajouter 2 points à votre lancer de dé.

MetalHead
Habilité 8 / Endurance 18
Arme : Pistolet 9mm (1D6 -1 Points de dommages)

Résolvez ce combat en suivant les règles de combat à distance, sans oublier la règle de l'état de choc.

Si vous décidez de tirer dans la tête de votre adversaire et que vous réussissez, rendez-vous au **4**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **11**.

230

Ils semblent tous les deux très nerveux. Peut-être sont-ils sous l'effet d'une drogue. Difficile à dire. Retourner au **272** et prenez une décision.

231

"Il n'y a pas que Jeanne qui a disparu gros malin, c'est toutes les filles du quartier qui sont en train de disparaître ! Et puis laisse-moi bordel, j'ai du boulot. Allez ouste, dégage !".

Vous sortez comme il le demande, rendez-vous au **188**.

Vous sortez votre arme et vous le menacez pour qu'il soit plus coopératif, rendez-vous au **77**.

232

Vous trouvez facilement une table au fond de la pièce. Vous en profitez également pour mieux regarder les clients déjà présents. La plupart boivent tranquillement un verre. Certaines tables isolées rassemblent 3 ou 4 personnes qui discutent à voix basse. Visiblement, toutes les personnes présentes sont armées. La plupart ne font d'ailleurs aucun effort pour le dissimuler. Vous êtes rassuré de constater que personne ne semble s'intéresser à vous. Les solos engagés pour vous retrouver ont du penser que jamais vous ne mettriez les pieds dans ce genre d'endroit.

Une nouvelle personne entre dans le bar. Elle se dirige directement vers la corbeille, y jette un morceau de papier froissé puis repart. A peine a-t-elle disparue qu'un client se lève, se précipite sur la corbeille, récupère le morceau de papier, jette un rapide coup d'œil dessus puis sort du bar. Vous venez certainement de perdre une première "offre d'emploi". Alors que vous vous demandez si vous ne feriez pas mieux de vous rapprocher de la corbeille, une nouvelle personne entre dans le bar. Rendez-vous au **5**.

233

C'est une véritable armée qu'il va vous falloir affronter.

Si il vous reste des grenades HEP, c'est peut-être une bonne occasion pour les utiliser, n'hésitez pas à vérifier leur fonctionnement au **124** (Notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir !).

Vos adversaires sont massés à l'angle du couloir, et hésitent à avancer. Votre position est donc globalement favorable. Ils se montrent chacun leur tour pour vous tirer dessus. Vous les combattez donc à tour de rôle, en calculant à chaque fois vos initiatives respectives. Contrairement aux règles habituelles des combats à distance, vous ne pouvez donc pas subir plus d'une seule blessure à chaque assaut. De plus, vous pouvez profiter des moments de répit que vous avez, lorsque personne ne montre le bout de son nez, pour changer de chargeur si nécessaire.

Homme de main n°1

Habilité 7 / Endurance 16

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet-mitrailleur H&K MPK9 9mm : 3 x 1D6-1 Points de dommages

Homme de main n°2

Habilité 6 / Endurance 17

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°3

Habilité 7 / Endurance 15

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°4

Habilité 6 / Endurance 18

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet lourd : 1D6 Points de dommages

L'un d'eux dispose d'un pistolet mitrailleur. S'il parvient à vous toucher, faites la somme de 3 jets de dés, en retirant 1 point au score de chaque jet. Si vous disposez d'une protection, elle s'appliquera à chacune des 3 balles qui vous aura réussi à vous toucher.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **164**.

234

Vous avancez pour examiner les occupants de la pièce. Trois prisonnières en fait, toutes ayant la cheville attachée à une lourde chaîne, elle-même reliée à un anneau de métal au centre de la pièce. Apparemment, elles ont également les mains attachées avec des languettes de plastique, les mêmes que celles utilisées par les forces de l'ordre.

Par chance, Satori est bien ici ! Vous la trouvez allongée sur le dernier matelas. L'avoir retrouvée vous permet d'ajouter 2 points à votre score. Il reste maintenant à la sortir de là.

Dès qu'elle s'aperçoit que vous vous intéressez à elle, elle a d'abord un mouvement de recul. Attachée comme elle l'est, il lui est malgré tout impossible d'aller bien loin. Elle change alors de stratégie et vous observe en détail, avant de vous fixer droit dans les yeux, et de tendre ses mains dans votre direction.

Faite un test d'humanité :

Si vous échouez, rendez-vous au **95**.

Si vous votre réussite est de niveau 1, rendez-vous au **176**.

Si vous votre réussite est de niveau 2 ou plus, rendez-vous au **334**.

235

Vous vous approchez des murs. La mousse ne semble pas pouvoir jouer le rôle d'un isolant thermique. Ce serait plutôt... Soudain la forme alvéolé vous fait penser à autre chose, il doit s'agir d'un isolant phonique ! D'ailleurs, l'endroit est effectivement très silencieux. Aucun bruit extérieur ne vous parvient... Toute la question est de savoir si on a installé cette protection pour éviter que le bruit extérieur ne parviennent à l'intérieur, ou au contraire pour empêcher les sons à l'intérieur du bâtiment d'en sortir. Malheureusement, rien ne permet de répondre pour le moment.

Qu'allez-vous faire à présent ?

Vous montez les escaliers pour atteindre le premier étage, rendez-vous au **165**.

Vous descendez les escaliers pour voir ce que renferme les étages inférieurs, rendez-vous au **240**.

236

Vous les regardez partir avec la fille. Qui que ce soit, son avenir n'est certainement pas réjouissant. Vous culpabilisez un peu de ne pas être intervenu, mais après tout, vous n'avez pas été payé pour ça. Silencieusement, vous sortez de votre cachette. Les deux hommes descendent l'escalier en direction du rez-de-chaussée et de la pharmacie. Il ne semble rien n'y avoir d'autre d'intéressant au premier étage, vous décidez donc de monter au deuxième. Rendez-vous au **126**.

237

Vous l'attrapez violemment par le col et vous rapprochez sa tête de la vôtre. Bien que surpris, il ne semble pas vraiment impressionné et tente d'attraper quelque-chose sous son comptoir.

Avez-vous des wolfers implantés dans les avant-bras ?

Si oui, rendez-vous au **284**, sinon rendez-vous au **166**.

238

Vous activez votre senseur de température. L'humanoïde qui se tient devant vous ne doit plus avoir grand chose d'humain. Son corps est entièrement bleu, au lieu du rouge habituel, preuve qu'il a subi de nombreuses modifications cybernétiques et qu'il dispose très vraisemblablement de plaques de protection métalliques sous-dermiques. Vos munitions standards auront beaucoup de mal à percer une telle protection. Vous repérez néanmoins une zone de chaleur au niveau de l'épaule gauche. Rendez-vous au **298** pour affronter votre adversaire.

239

Elle semble encore bien shootée et ne parvient pas à se redresser.

- Qu'est ce que je fais ici ?
- Bonjour. Qui que vous soyez, écoutez-moi attentivement.

Elle semble progressivement réaliser qu'elle se trouve dans un pièce médicale, qu'elle à été opérée et qu'elle se trouve maintenant nue devant un homme inconnu et armé.

- Qu'est ce qui s'est passé ? Qu'est ce que j'ai au ventre ?
- Chut, du calme, s'il vous plaît, moins de bruit ! Écoutez, voilà ce que vous allez faire. Vous allez rester ici tranquillement quelques minutes, le temps de récupérer un peu, ensuite, vous allez quitter cette pièce, marcher droit devant vous, la porte du fond donne sur un escalier. Là vous descendrez d'un étage et vous passerez alors la porte que vous trouverez. Vous vous retrouverez dans une pharmacie qui donnera sur la rue. Sortez de ce bâtiment le plus rapidement possible. Trouvez-vous une planque quelque-part et faites vous oublier quelques jours. Vous pouvez faire ça ?

La panique est en train de remplacer la surprise dans son regard, quelques larmes commencent à couler le long de son visage. Sa voix devient implorante.

- S'il vous plaît, dites-moi ce qui m'est arrivé.
- Écoutez, faites-moi confiance d'accord ? Ce n'est ni le lieu ni l'endroit pour discuter, et je vous promet que vous n'avez rien, disons que je suis arrivé à temps. Ce type par terre vous a ouvert le ventre mais dans quelques jours tout ceci ne ressemblera qu'à un mauvais cauchemar. Pour le moment, le plus important est que vous puissiez filer avant que ses petits copains s'aperçoivent de quelque chose.

Il vous semble entendre un bruit au plafond. Quelqu'un va finir par descendre voir ce qui se passe, il n'y a pas de temps à perdre.

- Bon je passe devant et je vais essayer de les retarder. Dès que vous le pouvez, vous quittez les lieux comme je vous l'ai indiqué. Ca va aller ?

Elle semble retrouver son calme et hoche la tête.

- Oui.

Arme à la main, vous sortez de la pièce. Quelques instants plus tard, vous retrouvez l'escalier.

Qu'allez-vous faire à présent ?

Vous montez au deuxième et vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **33**.

Vous montez au deuxième et vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **81**.

Vous montez au troisième et vous fouillez l'étage pour tenter de trouver le responsable de tout ceci, rendez-vous au **102**.

240

Vous commencez à descendre les escaliers. Petit à petit, vos yeux s'habituent à la faible luminosité, mais plus vous descendez et moins vous y voyez. Vous arrivez finalement à un nouveau palier. Devant vous, une lourde porte en fer. Certainement l'entrée des caves. Vous tournez la poignée, la porte n'est pas dérouillée, et pivote dans un grincement assez sinistre. Impossible en revanche de voir quoi que ce soit à l'intérieur de cette pièce, plongée dans un noir total.

Si vous avez une lampe torche, ou si vous un cyberoptique équipé de l'option "vision de nuit", rendez-vous au **345**, sinon, rendez-vous au **308**.

241

Vous visez rapidement et appuyez sur la gâchette. Vous avez plutôt bien visé et la flèche lui arrive dans le bras gauche.

Malheureusement, vous la voyez rapidement retomber au sol. Il semble qu'elle n'a pas réussi à percer la peau synthétique ou les protections sous-dermiques qu'il doit avoir à cet endroit-là. Vous n'aurez pas le temps de faire une nouvelle tentative car il se précipite sur vous et vous attrape à la gorge. Vous avez beau vous débattre, vous ne pouvez rien contre une telle masse de muscles et de cybernétiques. Votre mission s'achève dans un dernier gargouillis, après qu'il vous ait étranglé en vous brisant le cou.

242

A peine vous ont-ils observé qu'ils oublient leurs précédentes victimes. Vous êtes à leurs yeux une cible bien plus importante.

- Allons mes frères, sauvons cet homme ! Sauvons son âme !

Il est trop tard pour dégainer votre arme, ils vont être sur vous bien avant que vous n'ayez le temps de vous en servir. Vous devrez donc les combattre au corps à corps.

Rendez-vous au **130**.

Vous prenez la direction de l'After Life. Ce bar est une vraie légende pour les solos en quête d'un travail, mais curieusement vous n'êtes pas un habitué des lieux. Le hasard a en effet voulu que vous trouviez des emplois plus stables que vos confrères.

Ce bar est construit dans un ancien crématorium. Il est constitué de trois pièces appelées la crypte, l'antichambre, et l'enfer. La crypte est certainement la plus grande, c'est la pièce principale, celle dans laquelle se retrouve tous les nouveaux arrivants, les visiteurs, et les habitués des lieux qui n'ont pas réussi à se faire un nom. Seuls les plus connus, et surtout les meilleurs sont admis dans la seconde pièce, l'antichambre. Ceux qui tentent d'entrer dans cette pièce sans y avoir été invité par un habitué sont immédiatement expulsés, et les récidives peuvent s'avérer fatales. Vous ne savez pas grand-chose des occupants de la troisième pièce, mais selon toute probabilité, il ne peut s'agir que d'un lieu réservé à la véritable élite, les meilleurs des meilleurs, ceux dont les actions sont devenues des légendes urbaines. Bref, une pièce dans laquelle tous les solos de la planète rêvent de pouvoir mettre les pieds, mais il faut être réaliste, dans votre cas, ce n'est pas pour tout de suite.

Vous entrez donc dans la crypte. Sur la gauche s'étend le comptoir du bar. Le barman est un home costaud qui doit avoir entre quarante et quarante cinq ans. Son crâne rasé reflète la lumière, de même que son bras droit cybernétisé, entièrement chromé. Posé sur le bar, une corbeille est l'objet de toutes les attentions. En effet, c'est traditionnellement dans cette corbeille que les offres d'emploi sont déposées, sous la forme de morceaux de papier avec des numéros de portable à rappeler, un email, ou tout autre moyen pour entrer en contact avec l'employeur. Tout est exactement comme on vous l'a décrit.

L'endroit est plutôt calme. Vous essayez de vous asseoir au bar, le plus près possible de la corbeille où vous serez en position idéale si un emploi se présente, rendez-vous au **19**. Vous vous asseyez dans un coin plus reculé, et plus discret, de la salle, rendez-vous au **232**.

244

- Tu sais, t'as pas à t'en faire pour ce boulot. Même un cops stagiaire pourrait faire ça.
- Pourquoi faire appel à moi alors ?
- Parce que la police s'en contrefout bien sur.

Vous auriez effectivement pu éviter de poser cette question, la disparition d'une personne à Night City n'a pas plus de chance d'être élucidée que les dizaines de crimes journaliers, à moins qu'il s'agisse d'un employé corporatiste haut placé.

- De qui s'agit t-il ?
- Ma sœur, Jeanne.

La photo qu'il vous tend montre une fille plutôt jeune, la vingtaine à peu près, la peau noire, sans tatouage apparent.

- Elle a disparu depuis quatre jours. Le problème c'est que... je n'ai pas beaucoup de liquide... Par contre, comme tu le vois, c'est moi qui me charge de garder l'entrepôt des faucons Je peux donc te fournir du matériel. Et si tu arrives à la retrouver, je te filerai ce dont je dispose, c'est-à-dire 500 Eb. C'est pas énorme, mais c'est tout ce que j'ai, et le boulot ne devrait pas être très compliqué.
- Pourquoi ce serait facile ?
- Tu ne devrais pas rencontrer beaucoup de résistance. Ma sœur... Disons qu'elle travaillait toujours entre la 78^{ème} et la 72^{ème}. Évidemment, je serai ravi que tu la retrouves en vie, mais soyons réaliste, je ne me fais pas trop d'illusions. Tout ce que je voudrais, c'est que tu retrouves au moins son corps, et que tu me donne le nom du salopard qui l'a butée. Voilà, c'est tout. Le reste, je m'en charge.

Une prostituée qui disparaît, effectivement, il a raison de ne pas se faire trop d'illusion, ce serait un miracle qu'elle soit encore en vie. 500 Eb pour poser quelques questions, vous avez déjà eu des contrats pires que celui-là, et l'équipement qu'il pourra vous fournir ne serait pas du luxe. D'un autre côté, vous pouvez aussi refuser et aller tenter votre chance à l'After Life dans l'espoir de trouver quelque chose de mieux rémunéré.

Vous acceptez ce job, rendez-vous au **50**.
Vous refusez, rendez-vous au **145**.

245

Vous sortez de la station de métro, vous jetez un coup oeil rapide à la carte lumineuse incrustée dans l'un des murs extérieurs, et vous poursuivez votre chemin. Il est à peu près 4 heures du matin lorsque vous arrivez finalement à la boîte de nuit. L'entrée est calme, aucune trace des forces de police, ou d'employés d'Arasaka.

Vous commencez votre enquête à l'intérieur, rendez-vous au **318**.
Vous commencez votre enquête à l'extérieur. Vous faites le tour à la recherche de la sortie de secours, rendez-vous au **18**.

246

Vous avez complètement raté votre tir et la moto accélère brusquement. Il semble que le pilote n'a plus l'intention de s'arrêter au feu. Au moment où il passe devant vous, le conducteur se retourne et vous tire dessus ! Vous ne vous attendiez pas à ce genre de réaction, et malheureusement pour vous, ce doit être un tireur exceptionnel, car lui ne vous rate pas, et la balle vous traverse le coeur. Lorsque les secours médicaux arriveront, il est probable qu'il réussiront à vous réanimer. Vous sortirez d'un coma artificiel dans quelques jours.... mais pour le moment, votre corps est étalé dans une marre de sang sur le bitume, et vous avez échoué dans votre mission.

247

Blotti contre le mur, vous retenez votre respiration pendant que le garde avance.
Malheureusement...

– Hey ! Vous ! Qu'est ce que vous faites là !?

La lampe torche du garde est maintenant pointé directement sur votre visage, ce qui vous aveugle complètement. Votre position fait immédiatement comprendre au garde que vous n'avez rien à faire là, et de sa main libre il attrape un émetteur.

Calculer votre initiative ainsi que celle du garde.

Si votre initiative est supérieure à celle du garde, vous parvenez à vous précipiter sur lui avant qu'il n'ait eu le temps de l'activer, rendez-vous au **254**.
Dans le cas contraire, rendez-vous au **339**.

248

Vous vous engagez dans une ruelle relativement sale et encombrée de débris divers. Il vous faut plusieurs minutes avant de repérer un tas d'ordures qui semble prometteur. Hélas, un bruit de moteur vous apprend alors que vous avez trop traîné. Vous apercevez en effet la Nissan démarrer au bout de la rue.

Vous essayez de voler la Honda Métrocar, rendez-vous au **53**.
Vous essayez de voler la Toyota Avante (si vous ne vous y étiez pas déjà intéressé), rendez-vous au **206**.
Vous renoncez à voler un véhicule à l'arrêt, et vous tentez d'intercepter la prochaine personne qui s'arrêtera au feu (même si les voitures sont rares à cette heure-ci), rendez-vous au **183**.

249

Au moment où vous sortez de votre cachette, il se retourne, mais trop tard. Votre premier coup de matraque le paralyse sous l'effet du choc électrique, et le deuxième l'assomme pour de bon.

Rendez-vous au **271**.

250

Votre adversaire exulte, et tout le monde dans le bar semble ravi. Tout le monde attend maintenant que vous payez votre tournée. Malheureusement vous n'avez pas la somme nécessaire, et vous vous retrouvez bien vite avec des dizaines de meurtriers sur le dos. Vous n'avez pas la moindre chance d'échapper à leur colère. Votre aventure se termine ici.

251

Vous vous attendiez à trouver une arrière salle, mais le bâtiment semble avoir subi pas mal de modifications.

Vous prenez quelques instants pour examiner le lieu.

L'escalier assez large qui vous fait face semble permettre d'accéder à tous les étages de l'immeuble. Sur votre gauche, l'escalier part en montant pour atteindre un palier au premier étage, probablement assez semblable à celui sur lequel vous êtes. Vous remarquez sur les premières marches quelques taches brunes. Globalement, l'endroit ne semble pas avoir été nettoyé depuis très longtemps.

Sur votre droite, l'escalier descend et s'enfonce dans la pénombre, la partie basse du bâtiment n'est visiblement pas éclairée, et vous ne voyez aucun interrupteur pour y remédier.

Enfin, vous remarquez que les murs sont tapissés d'une curieuse mousse grise et alvéolée.

Vous montez les escalier pour atteindre le premier étage, rendez-vous au **165**.

Vous descendez les escaliers pour voir ce que renferme les étages inférieurs, rendez-vous au **240**.

Vous inspectez les murs de plus près, rendez-vous au **235**.

252

Votre tir de barrage a été plutôt efficace, mais votre chargeur est vide. Vous plongez derrière un dataterm à quelques mètres de vous. Vous jetez alors un coup d'oeil en direction de Jeanne, juste à temps pour la voir disparaître à l'angle de la rue. Tandis que vous rechargez votre arme, vous évaluez vos chances.

La borne derrière laquelle vous vous abritez a été conçue pour pouvoir résister aux habitants nocturnes des quartiers les plus chauds de Night City, c'est dire à quel point elle est résistante. Votre abri est donc fiable, mais vous n'allez pas pouvoir vous cacher éternellement, de plus, ils sont deux et l'un des deux va forcément tenter de vous prendre à revers. Vous avez tout intérêt à les affronter maintenant, alors qu'ils sont encore regroupés.

Menez ce combat selon les règles du combat à distance. L'habileté de vos adversaires a déjà été diminuée pour tenir compte de votre abri. De leurs côtés, ils se sont abrités derrière le véhicule, ce qui diminue votre habilité de 2 points pour ce combat :

Conducteur

Habilité 6 / Endurance 16

Arme : Pistolet 9mm (1D6 Points de dommages)

Passager

Habilité 7 / Endurance 14

Arme : Pistolet 9mm (1D6 Points de dommages)

Si vous souhaitez utiliser une grenade HEP, rendez-vous au **158**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **299**.

253

Vous tirez une première balle qui lui arrive en plein visage. Avec un bruit métallique, la balle ricoche et vient se loger dans le mur. Vous videz alors votre chargeur sur cet homme. Une seule balle, dans l'épaule gauche, semble l'avoir blessé. Il n'a d'ailleurs pas l'air d'apprécier que vous ayez réussi à le blesser, car il se précipite sur vous et vous attrape à la gorge avant que vous n'ayez le temps de recharger. Vous vous débattez au mieux mais ne pouvez pas grand chose contre une telle masse de muscles et de cybernétiques. Votre mission s'achève donc dans un dernier gargouillis après qu'il vous ait brisé la colonne puis tordu le cou.

254

Vous vous précipitez sur lui et vous réussissez à le mettre par terre avant qu'il n'ait pu appuyer sur le bouton. Sous l'effet du choc, il lâche sa radio. Par contre, il réussit à vous repousser avec un bon coup lampe torche sur le crâne (vous venez de perdre 2 points d'endurances). Il lâche ensuite sa lampe et attrape une matraque à sa ceinture. Vous allez devoir l'affronter au corps à corps, malgré l'aveuglement du à la lampe torche qui persiste et qui vous handicapera d'1 point d'habilité pendant toute la durée du combat. Rendez-vous au **175**.

255

Vous n'avez pas vraiment les moyens de payer pour obtenir les informations dont vous avez besoin. Heureusement, il vous suffit de payer quelques coups à boire pour apprendre tout ce que vous désirez savoir. Leur mac s'appelle Gregory. Sa soif de pouvoir dans le coin commence sérieusement à déranger un très grand nombre de gens, et ces personnes vous indiquent donc où le trouver, tout en vous faisant bien comprendre qu'une mort prématuré de cet individu serait profitable à tout le monde. Son "bureau" se trouve dans l'arrière salle d'un bar crasseux, le "Black Dragon". Rayez 50 Eb de votre feuille d'aventure, c'est ce que vous avez du dépenser en boissons et en frais divers.

Vous pouvez maintenant aller rendre visite à Gregory en vous rendant au **79**.

256

Vous arrivez en vue de votre objectif, et c'est probablement maintenant que les choses sérieuses vont commencer. Être arrivé jusque ici est déjà une bonne chose, et vous pouvez augmenter votre score de 2 points. Il est maintenant temps d'étudier soigneusement la situation.

L'immeuble qui vous intéresse semble encore solide. Pourtant, à l'exception du rez-de-chaussée occupé par une pharmacie curieusement éclairée et apparemment ouverte alors qu'il doit être pas de loin de 5h du matin. Le reste du bâtiment semble abandonné.

Si vous disposez d'un cyberoptique avec téléobjectif, vous pouvez l'observer plus attentivement, rendez-vous au **263**.

Sinon :

Vous attendez et vous observez les allées et venues, rendez-vous **181**.

Vous vous dirigez vers l'entrée de la pharmacie, rendez-vous au **210**.

257

S'il vous reste des grenades HEP, c'est peut-être une bonne occasion pour les utiliser, n'hésitez pas à vérifier leur fonctionnement au **124** (notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir revenir !).

Vos adversaires se montre chacun leur tour pour vous tirer dessus. Vous les combattez donc à tour de rôle. Contrairement aux règles habituelles des combats à distance, vous ne pouvez donc pas subir plus d'une seule blessure à chaque assaut.

Homme de main n°1

Habilitété 7 / Endurance 16

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet-mitrailleur H&K MPK9 (9mm) : 3 x (1D6-1) Points de dommages

Homme de main n°2

Habilitété 6 / Endurance 17

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **164**.

258

Vous pointez votre arme en direction de sa tête, vous prenez le temps nécessaire pour ajuster votre tir... et appuyez sur la détente.

Avez-vous mis un silencieux sur votre arme ? (ne trichez pas !)

Si c'est le cas, rendez-vous au **107**. Sinon, rendez-vous au **217**.

259

Vous armez rapidement votre arbalète pendant qu'il vous regarde l'air totalement incrédule. Vous avez même l'impression qu'il va exploser de rire en vous voyant encocher la fléchette. Il est probable que de nombreuses parties de son corps soient blindées et que cette fléchette ne lui fera donc aucun effet.

Si vous avez un cyber-optique avec senseur de température, vous savez déjà exactement où viser, rendez-vous au **292**.

Sinon, vous allez devoir choisir au hasard une partie du corps :

vous visez la tête, rendez-vous au **226**,

vous visez une jambe, rendez-vous au **167**,

vous visez un bras, rendez-vous au **241**,

vous visez le torse, rendez-vous au **93**.

260

Vous allez devoir combattre l'ensemble des gardes, mais vous avez pour vous l'effet de surprise. Ainsi, vous avez forcément l'initiative.

Homme de main n°1

Habilitété 9 / Endurance 12

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°2

Habilitété 6 / Endurance 14

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°3

Habilitété 8 / Endurance 12

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Si vous avez vaincu vos adversaires, vous avez quelques instants de répit pour soigner vos blessures, à condition de posséder le matériel nécessaire pour cela. Mais ne traînez pas, car la porte devant vous s'ouvre alors pour laisser passer un nouvel adversaire. Rendez-vous au **137**.

261

Vous insérez votre carte dans la borne, et vous sélectionnez l'option "phone call". Une petite trappe s'ouvre et révèle une oreillette que vous vous empressiez de positionner sur votre oreille droite. Alors que vous terminez d'entrer le numéro sur l'écran tactile du dataterm, vous apercevez une voiture qui tourne à l'angle de la rue et qui se dirige dans votre direction. Vous avez à peine le temps de vous baisser qu'une première rafale vous rate de justesse. Impossible de s'éloigner maintenant de la borne, sous peine de couper la communication.

Heureusement votre interlocuteur décroche rapidement.

- Oui ?
- Raoul ?
- Oui.
- Ta sœur est en vie, mais ça va pas durer si tu viens pas rapidement nous chercher...

A ce moment, de nouveaux coups de feu se font entendre. Au bruit, il semble que la borne en béton encaisse plutôt bien.

- Où ?
- Southdock, à l'angle de la 49^{ème} et de la 22^{ème}.

Vous auriez bien ajouté qu'il fallait faire vite, mais il a déjà raccroché.

Vous jetez l'oreillette par terre, tant pis pour la caution et vous vous jetez en direction de la ruelle la plus proche. La voiture fait une brusque embardée, mais ne parvient pas à vous suivre. Vous venez de gagner un temps précieux.

Pendant les minutes suivantes, vous jouez à un véritable jeu du chat et de la souris, essayant de les éloigner au maximum de l'endroit où Jeanne est dissimulée. Malheureusement, ils sont de plus en plus nombreux à vous poursuivre, et vous ne pourrez pas les faire courir éternellement. C'est au moment où vous pensez ne plus pouvoir leur échapper que les renforts arrivent. Douze motos et leurs conducteurs, tous armés et visiblement prêt à en découdre. Pris par surprise, vos agresseurs prennent la fuite.

Vous reconnaissez l'emblème du gang. Ce sont bien les faucons qui sont venus à votre rescousse. Raoul ne tarde d'ailleurs pas à arriver en personne, chevauchant une moto à sa taille, c'est à dire monstrueusement hors-norme.

- Raoul... Mon pote, je suis content de te voir...
- Moi aussi, mais je ne vois pas ma sœur...
- Elle n'a rien, suis moi.

Quelques minutes plus tard le frère et la sœur sont réunis. Rendez-vous au **359**.

262

Vous activez deux grenades et les envoyez au milieu de la pièce après avoir brusquement ouvert la porte... et l'avoir aussitôt refermée.

BOOBOOOM !

Vous surgissez à l'intérieur de la pièce, l'arme à la main, prêts à abattre tout ceux qui auront survécu. Vos deux grenades ont fait du bon travail et vous ne devriez pas avoir de mal à maîtriser les deux blessés qui tentent de riposter :

Homme de main n°1

Habilitété 6 / Endurance 6

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°2

Habilitété 5 / Endurance 4

Protection (vêtement blindé): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Lorsque vous aurez vaincu vos adversaires, vous trouverez sur l'un des corps... un pistolet mitrailleur ! Rendez-vous au **270**.

263

Vous commencez par observer l'intérieur de la pharmacie. Aucun client, mais un homme est assis derrière le comptoir. Malheureusement, vous ne voyez pas son visage, dissimulé derrière un rayonnage.

En ce qui concerne le reste du bâtiment, vous n'êtes guère plus chanceux, car la plupart des fenêtres sont peintes en noires, ou obstruées par ce qui ressemble à d'énormes caisses. Cependant, alors que vous étiez en train d'observer une fenêtre au 2ème étage, 3ème en comptant le rez-de-chaussée, il vous a semblé apercevoir un mouvement à l'intérieur. Deux personnes qui se seraient croisées dans la pièce. A moins qu'un simple jeu d'ombre qui vous ait donné cette impression.

Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant prendre une décision.

Vous attendez encore et vous observez les environs, rendez-vous **181**.

Vous vous dirigez vers l'entrée de la pharmacie, rendez-vous au **210**.

264

Une idée vous vient à l'esprit. Si ces disparitions ont un lien entre elles, il sera beaucoup plus facile d'établir ce lien en ayant une vision plus globale des choses. Il vous faudrait accéder aux statistiques des disparitions dans le secteur, aux localisations exactes, aux habitudes des disparues, voir aux rapports de polices.

Vous connaissez la personne qui pourra vous fournir ces informations, rendez-vous au **152**.

265

Le deuxième est resté tétanisé et ne semble plus représenter la moindre menace. Vous décidez de fouiller le corps du premier.

Rendez-vous au **340**.

266

Vous n'avez pas franchi deux pâtés de maisons que les quelques gouttes de pluie se transforment en un véritable déluge d'eau glacée. Inutile d'insister, il va falloir trouver un abri rapidement si vous ne voulez pas qu'elle meure de froid. C'est dans une cave particulièrement sombre que vous trouvez finalement refuge. Vous tachez d'installer Jeanne le plus confortablement possible et parvenez même à trouver une vieille couverture au fond de la cave, qui sert sûrement de squat occasionnel à toute une population de sans-abris. Raison de plus pour ne pas trop traîner. Dehors, la pluie redouble d'intensité. Il vous faut un coup de main pour sortir d'ici. Vous n'avez plus de portable, mais le secteur est bien fourni en dataterm.

Vous ressortez sous une pluie battante. Un sentiment de joie vous envahit lorsque vous apercevez un dataterm à une centaine de mètres, de l'autre côté de la rue. Vous vous mettez immédiatement en route au pas de courses.

Avez-vous encore au moins 1 Eb sur vous ? Si c'est le cas, rendez-vous au **261**. Sinon, rendez-vous au **287**.

267

Vous sortez le téléphone de votre poche. Bien que préférant travailler en solo, vous savez que vous n'avez pas l'équipement nécessaire pour faire face à la situation. De plus, votre mission est en quelque sorte accomplie puisque vous l'avez retrouvé. Vous composez rapidement le numéro de votre employeur :

- Oui ? (Biiiiiiiiiiip)
- Je suis aux côtés de mademoiselle Kurosawa, (Biiiiiiiiiiip) mais nous allons avoir besoin d'aide pour sortir de là.
- Où ?
- Quartier des entrepôts, (Biiiiiiiiiiip) à l'angle de la 14ème et de la 32ème rue, 2ème étage au dessus d'une pharmacie. (Biiiiiiiiiiip) (Biiiiiiiiiiip) (Biiiiiiiiiiip) (Biiiiiiiiiiip)
- Ne bougez

Trop tard, vous regardez le téléphone, mais il vient de s'éteindre, probablement en panne de batterie. Il va falloir que la cavalerie se dépêche, car vous entendez soudain pas mal de bruit dans le couloir. Plusieurs personnes approchent et vous entendez nettement des bruits d'armements de pistolets automatiques. Il vous faut absolument les retenir, les bloquer à l'angle du couloir. Vous ordonnez aux trois prisonnières de ne pas bouger et vous vous préparez à faire feu.

Si vous avez "nettoyé" la pièce de l'autre côté du palier, rendez-vous au **257**. Sinon, rendez-vous au **233**.

Vous vous approchez silencieusement de la porte du fond. Elle est légèrement entrebâillée et vous en profitez pour jeter discrètement un coup d'œil à l'intérieur. Cette pièce regorge de matériel médical. Un homme bedonnant, trempé de sueur, est assis sur un large fauteuil à roulettes. Devant lui, une longue table en métal sur laquelle est allongée une jeune femme. Sa peau est foncée, elle est nue et apparemment inconsciente. Vous aimeriez voir son visage mais il est hors de votre champ de vision, qui s'arrête... grosso modo au niveau de sa poitrine. Ce qui finalement n'est déjà pas si mal. A en croire les instruments et les bandages tachés de sang que la jeune femme porte autour du bas ventre, elle vient juste de subir une opération. Mais dans quel but ?

Pour le moment, l'homme vous tourne le dos, et ne semble pas avoir repéré votre présence. Il se concentre actuellement sur un moniteur qui affiche une sorte de graphique et une série d'informations. Tout est malheureusement écrit petit et vous ne parvenez pas à voir de quoi il s'agit à cette distance.

Si vous disposez d'un cyberoptique avec téléobjectif, rendez-vous au **297**.
Sinon, rendez-vous au **173**.



La grenade arrive sur la banquette arrière de la voiture derrière laquelle ils s'abritent. Elle explose à quelques centimètres seulement du réservoir d'essence. La deuxième explosion, plus forte que la première, achève de volatiliser le véhicule dont il ne reste plus que quelques morceaux de tôles enflammées. Quant à vos deux agresseurs, ils ont été complètement soufflés par l'explosion.

Si Jeanne est consciente, rendez-vous au **299**.
Si vous avez du l'endormir, rendez-vous au **307**.

270

Vous vous baissez vers le cadavre et vous récupérez le pistolet-mitrailleur. Cette arme, un H&K MPK9, vous sera certainement utile à un moment ou à un autre. Vous pouvez, si vous le désirez, l'utiliser au lieu de votre pistolet, sachant que :

Il est impossible de viser la tête de l'adversaire.

Au lieu de lancer un dé pour déterminer les dommages, vous lancerez 3 fois un dé, mais vous devrez soustraire 1 au résultat de chaque dé (3 fois 1D6-1 donc). Néanmoins chaque balle fera de toute façon au moins 1 point de dommages. De plus, si votre adversaire dispose d'une protection, vous devrez appliquer cette protection aux lancers de chaque dé, ce qui rend cette arme peu efficace contre les adversaires lourdement blindés. Notez enfin que vous avez suffisamment de munitions pour tirer 4 rafales, et pas une de plus.

En fouillant rapidement les autres cadavres, vous trouvez aussi deux chargeurs compatibles avec votre pistolet. Il sont pleins et contiennent donc 8 balles chacun. Inutile de s'attarder dans cette pièce plus longtemps car votre intervention n'est forcément pas passée inaperçue.

Qu'allez-vous faire à présent ?

Vous jetez un coup d'œil à la porte qui se trouve de l'autre côté du palier, celle qui se trouvait à droite en montant, rendez-vous au **33**.

Vous montez au troisième étage, rendez-vous au **102**.

271

Tout est calme à présent. Vous rentrez rapidement le code ce qui devrait avoir pour effet d'aveugler les caméras de surveillance et de désactiver les systèmes de sécurité. Le voyant vert qui vient de s'allumer sur la console vous laisse penser que ce code fonctionne réellement. Il faut maintenant trouver la moto.

Si vous êtes équipé d'un cyberoptique avec vision de nuit, rendez-vous au **171**.
Sinon rendez-vous au **354**.

272

Le plus proche de vous commence à vous tourner autour.

"Et bein pépé ? On s'est perdu ? Tu sais, les rues du quartier sont pas toujours sûr à cette heure..."

Faites un test d'humanité.

Si vous échouez, poursuivez la lecture de ce paragraphe.

Si vous réussissez, rendez-vous au paragraphe correspondant à votre niveau de réussite.

- Niveau 1 **230**
- Niveau 2 **20**
- Niveau 3 et plus **120**

Décidez ensuite de ce que vous allez faire :

Vous vous excusez et vous leur dites que vous vous êtes effectivement égarés, dans ce cas, faites demi-tour et rendez-vous au **13**.

Vous sortez votre arme et vous leur faites comprendre que vous êtes celui qui pose les questions, rendez-vous au **294**.

Vous leur demandez si quelqu'un cherche un homme de main dans le secteur, rendez-vous au **199**.

273

Les alentours de la cabine du garde sont bien éclairés, il ne sera pas facile de s'en approcher.

Vous tentez votre chance en rampant, rendez-vous au **65**.

Vous essayez de lui mettre une balle dans la tête, de l'endroit où vous êtes, rendez-vous au **146**.

Vous repartez vers l'arrière du bâtiment, rendez-vous au **133**.

274

Vous continuez à déambuler dans la rue mais sans rien trouver quoi que ce soit qui pourrait intéresser un homme comme vous. Si vous voulez trouver un "vrai" boulot, il va falloir s'y prendre autrement. Rendez-vous au **44**.

275

Vous visez le pilote et pressez la détente. Malheureusement vous venez de rater votre cible.

Lancez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, vous parvenez néanmoins à toucher la moto, rendez-vous au **163**. Sinon, rendez-vous au **246**.

276

C'est un miracle que vous soyez toujours conscient. A bout de souffle, vous ne pouvez que constater dans quel piteux état vous vous trouvez. L'une de vos jambes ne vous obéit plus, l'autre vous fait atrocement souffrir. Vous regardez du côté de Jeanne. Même si vous réussissiez à vous remettre debout, jamais vous ne pourriez la transporter hors d'ici. Vous rampez en direction d'un téléphone pour appeler de l'aide, malheureusement vous n'arrivez pas à l'atteindre. Une balle vous achève avant que vous ne posiez la main sur le combiné.

Qui vous a tiré dessus ? Et pourquoi échouer si près du but ?

Quoi qu'il en soit, c'est la fin de vos aventures.

277

Vous faites semblant d'accepter, en fouillant dans votre poche à la recherche d'un moyen de paiement. Au dernier moment, vous sortez votre pistolet.

Vous visez la tête, si vous réussissez votre tir, rendez-vous au **41**.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au **106**.

278

Vous pensiez vraiment que les matelas miteux, seule protection disponible aux alentours, protégeraient les trois prisonnières de l'explosion de votre grenade ? Vous auriez du réfléchir d'avantage, car l'un des fragment blesse mortellement Satori. Vous avez honteusement échoué dans votre mission. Accessoirement, sachez que la chaîne, elle, a résisté à l'explosion.

Cette erreur marque bien évidemment la fin de vos aventures.

279

- Toi non plus ta gueule, elle me revient pas. Je te propose un truc, on règle ça au bras de fer, comme dans le bon vieux temps. Si je perds, je paye ma tournée, mais si tu perds, c'est toi qui paye.

Vous venez de provoquer de vives réactions, sifflets et encouragements fusent des quatre coins du bar. Le crâne d'acier qui vous fait fasse peut difficilement refuser. Une table se libère très vite pour vous faire de la place.

Lancer deux dés, et comparez le résultat obtenu avec votre total d'habileté au corps à corps. Si vous êtes équipé de bras cybernétiques, vous pouvez retrancher 4 points au total donné par les dés. Notez la différence entre votre habileté et le résultat.

Exemple : Si votre habileté est de 10, et que vous faites 8 au dés, votre score est de 2 (10-8)

Calculez ensuite de la même manière le score de votre adversaire, sachant que son habileté est de 10. Puis comparez son score et le vôtre.

Si votre score est supérieur vous gagnez, rendez-vous au **14**.
Sinon, c'est votre adversaire qui gagne, rendez-vous au **250**.

280

Votre intervention les a surpris. Si vous avez des bras cybernétiques, ou de la peau tissée au niveau 2, ou encore si votre score d'humanité est inférieure à 7, rendez-vous au **242**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **25**.

281

- Si tu me disais exactement à quoi tu penses là...

Il vous observe attentivement, puis semble vous jauger des pieds à la tête.

- Ouais... Je pense que tu peux faire l'affaire... Tu vois ça fait 2 semaines que je suis sur ce coup là...

Il sort alors de sa poche un PDA qu'il connecte à des prises d'interfaces situées à l'intérieur de son bras gauche. Aussitôt, le pocket PC s'allume et une carte apparaît.

- Regarde, les entrepôts du constructeur sont trop bien protégés. Quant aux usines de fabrication, c'est encore pire. Ici, ils entreposent tous les schémas techniques, les brevets et compagnie, mais bon on s'en fout de leurs papiers. Non tu vois, il y a un endroit où on peut en trouver une vraie et où la sécurité reste relativement modeste...

Vous lisez vous-même sur l'écran... "Stand d'exposition de Shiva Corp, au salon des 2 roues de Night City".

- Cette année, il n'y a eu que peu de constructeurs, et l'expo se situe en bordure de la zone corporatiste. La sécurité est surtout électronique, et je me suis déjà occupé de toute cette partie là. Les codes d'accès ne seront pas un problème, la seule chose dont je ne peux pas m'occuper, ce sont les gardes sur place. Mais ils sont peu nombreux. Un jeu d'enfant pour un solo digne de ce nom, et qui pourrait être le premier à retrouver mademoiselle Kurosawa.

Ainsi donc, il connaît l'identité de la personne que vous recherchez. Ce qui explique le culot dont il fait preuve. Il vient de prendre un gros risque en vous révélant qu'il connaissait son identité.

Vous acceptez son offre et vous essayez de lui rapporter sa moto en échange de ses informations, rendez-vous au **91**.

Avez-vous autre chose à lui proposer ? Si vous pensez avoir sur vous un objet de valeur à lui échanger, rendez-vous au **162**.

282

Ces trois femmes sont attachées. Probablement prisonnières de l'homme que vous cherchez. Vous alliez les interroger à son sujet, mais vous remarquez alors le collier qu'elles portent. C'est un bâillon électronique relativement perfectionné, impossible à retirer sans le matériel adapté. Même si elles le voulaient, elles ne pourraient donc pas vous aider. Vous songez un instant à tenter de les libérer mais un coup d'œil aux chaînes qu'elles portent aux pieds vous décourage assez rapidement. Une fois de plus, sans le matériel adéquat cela va être bien compliqué, et fera pas mal de bruit quoi que vous fassiez. Bref, il vous semble plus judicieux de vous occuper d'abord de Brummer, quitte à revenir les sortir de là ensuite. Vous finissez donc d'explorer cette partie du bâtiment mais ne trouvez rien de particulier.

Vous décidez finalement de passer à l'étage supérieur, rendez-vous au **102**.

283

Menez cet affrontement selon les règles du combat à distance. Vos adversaires ont garé leur véhicules et s'en servent maintenant comme abri, ce qui diminue votre habilité de 2 points pour ce combat.

Conducteur

Habilitété 8 / Endurance 16

Arme : Pistolet 9mm (1D6 Points de dommages)

Passager

Habilitété 9 / Endurance 14

Arme : Pistolet 9mm (1D6 Points de dommages)

Vous souhaitez utiliser une grenade HEP, rendez-vous au **158**.
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **307**.

284

Quoiqu'il soit en train de farfouiller sous son comptoir, vous n'avez certainement pas intérêt à le laisser faire, et c'est par pur réflexe que vous faites jaillir les lames du haut de votre poignet. Vos trois lames viennent se ficher dans son cou. Celle du milieu à du perforer la trachée car il semble à présent avoir de grosses difficultés pour respirer. Plus que la lame, c'est certainement le sang qui coule maintenant au fond de sa gorge, puis dans ses poumons, qui va rapidement l'asphyxier. Vous repliez les lames et vous le laissez s'effondrer derrière son comptoir, alors que sort de sa bouche un flot de sang et un dernier gargouillis.

Rendez-vous au **207**.

285

- Alors, on cherche du boulot ?
- Ca dépend, il paraît que tu cherches quelqu'un ?

Durant le trajet, vous avez appris qu'il s'appelait Raoul. Raoul est du genre très grand et très costaud. Même en étant un habitué des services de sécurité, vous avez rarement eu affaire à des gens aussi massifs. Peau noire, blouson noir, lunettes noires, ce gars ne la doit pas beaucoup aimer la couleur.

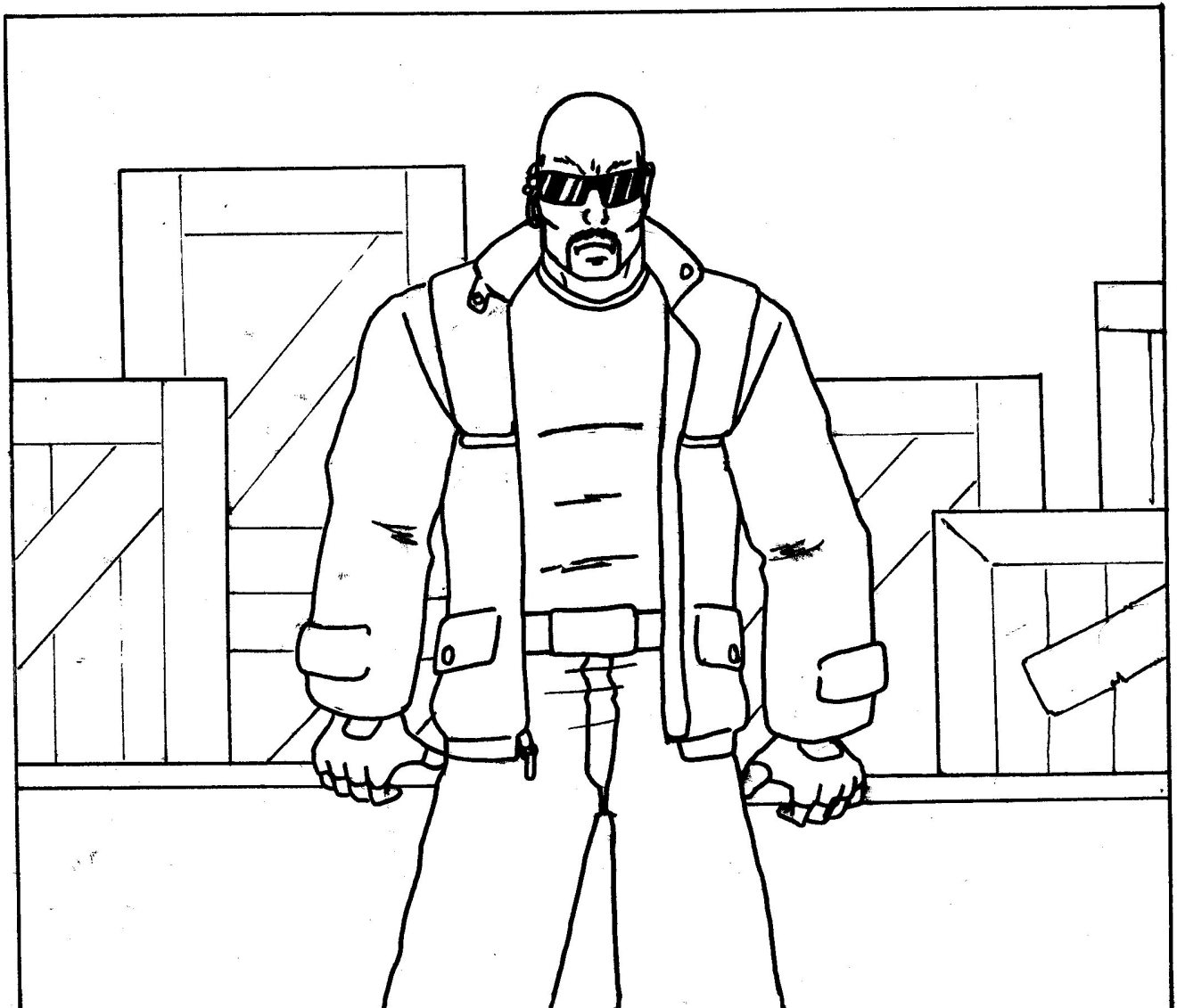
- Tu peux faire ça ?
- Faire quoi ? Retrouver quelqu'un ?
- Oui.

Vous n'aimez pas beaucoup répondre à ce genre de questions...

- Disons que j'ai quelques contacts. Mais sérieusement, je n'accepte aucun boulot avant de savoir exactement qui je recherche, pourquoi je le fais, et sur qui je risque de tomber en cherchant.

Raoul semble vous examiner très attentivement, des pieds à la tête. Une minuscule diode lumineuse sur l'une des branches de ses lunettes vous fait d'ailleurs penser que c'est sûrement très précisément ce qu'il est en train de faire.

Si vous disposez d'un œil cybernétique avec l'option senseur de température, vous pouvez lui rendre la pareil, rendez-vous au **26**.
Sinon allez au **244**.



285 Raoul semble vous examiner très attentivement

286

Deux options s'offrent à vous.

Vous pouvez tenter de voler une voiture stationnée dans la rue, en sachant que les gens assez fous pour laisser leurs véhicules passer la nuit dehors ont souvent fait installer des systèmes de sécurité perfectionnés. Certains modèles disposent même de défenses actives. L'autre moyen consiste à braquer le prochain ou la prochaine qui s'arrêtera au feu à quelques dizaines de mètres de vous, et dans ce cas, seul le hasard décidera de la dangerosité de la personne qui s'arrêtera.

Si vous préférez la première approche, rendez-vous au **195**.
Si vous optez pour la seconde, rendez-vous au **183**.

287

Vous insérez votre carte pour allumer le terminal et pour pouvoir appeler de l'aide, malheureusement, il vous indique que vous ne possédez pas la somme nécessaire. Incrédule et furieux, vous retirez et remettez la carte plusieurs fois. Vous soufflez dessus, vous la frottez, mais il n'y a rien à faire, vous n'avez plus le moindre crédit. Alors que vous vous acharniez sur ce dataterm, vous n'avez pas suffisamment prêté attention à une voiture qui longeait la rue, sûrement à votre recherche. Vous mourez criblé de balles, effondré sur ce dataterm, qui se couvre de sang, votre sang.

Dans quelques minutes ils trouveront Jeanne. Vont-ils la re-capturer ou lui réserver le même sort que le vôtre ? Vous n'en saurez jamais rien, et avez bien-sûr échoué dans votre mission.

288

Bingo ! Il faudrait ressortir sa photo pour être bien sur, mais le moins qu'on puisse dire c'est qu'elle ressemble beaucoup à la soeur de Raoul... Cette mission va peut être bien se terminer. Il reste encore à savoir ce qu'elle fait ici et ce qui lui est arrivé. Rendez-vous au **94**.

289

Le temps qu'il dégaine son arme, vous allez avoir le temps de lui tirer une nouvelle fois dessus. Vous avez donc l'initiative pour ce combat. Notez que sa précédente blessure a déjà été prise en compte dans son total de points d'endurance.

Homme à terre et blessé

Habilitété 7 / Endurance 9

Protection (vêtement blindé) : 1 Point

Arme : Pistolet-mitrailleur H&K MPK9 9mm : 3 x (1D6-1)

S'il parvient à vous toucher, notez bien que son arme est un pistolet-mitrailleur. S'il vous touche, ce sont trois balles qui vous auront touché, chacune faisant perdre 1D6-1 point(s) d'endurance. Si vous disposez d'une protection, cette protection s'applique pour chacune des balles.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **335**.

290

Vous avancez dans le couloir. Non seulement il fait sombre ici, mais il fait également assez froid. De part et d'autre du couloir, des portes, défoncées pour la plupart, donnent sur des pièces vides d'une dizaine de mètres carrés. Certaines sont équipées de vieux matelas. Les bouteilles vides qui traînent un peu partout finissent de vous convaincre que vous avez affaire à un vieux squat, mais ses occupants ont visiblement vidé les lieux.

Le couloir tourne sur la droite et vous comprenez alors d'où vient ce froid. Tout au fond du couloir, il manque une fenêtre et les quelques planches clouées à la va-vite pour obstruer le passage n'empêchent pas l'air de s'infiltrer. Les portes en revanche sont en meilleur état, et sont pour la plupart fermées. Le couloir est légèrement mieux éclairé, grâce à la présence d'un lampadaire électrique à l'extérieur ainsi qu'à la lune parfaitement visible au travers des fenêtres encore en état. Vous écoutez mais aucun bruit ne vous parvient. Vous ouvrez donc prudemment la première porte. Nouvelle pièce vide, mais il y a ici un évier et des toilettes qui semblent avoir fonctionné si on en croit les flaques d'eau au sol. Au vu de la tuyauterie, aussi vieille et délabrée que la cuvette, il est d'ailleurs surprenant que cette fuite n'ait pas encore inondé l'ensemble de l'immeuble.

Vous passez à la pièce suivante. Il vous a semblé entendre quelque chose bouger à l'intérieur. Vous ouvrez la porte lentement et le plus silencieusement possible. Quelques matelas sont disposés dans la pièce. Trois d'entre eux sont occupés.

Si vous recherchez une jeune femme qui s'appelle Jeanne, rendez-vous au **156**.

Si vous recherchez une jeune femme qui s'appelle Satori, rendez-vous au **234**.

Si vous recherchez un homme, rendez-vous au **282**.

291

Vous vous précipitez pour attraper sa main et vous la neutralisez, tandis que de l'autre vous lui collez votre arme sur le cou.

- Très Intéressant ce doigt... Ecoute bien parce que c'est la dernière fois que je le dit, tu descends tranquillement de ce véhicule ou c'est ta tête qu'il va falloir remplacer."

Le conducteur blêmit légèrement, et obéit. Il ne vous reste plus qu'à monter à bord et à filer plein sud. Quarante minutes plus tard, vous arrivez à moins de 100 mètres de votre destination. Vous garez alors le véhicule et finissez le trajet à pied.

Rendez-vous au **256**.

292

C'est votre unique chance, alors tâchez de ne pas la rater.

Faites votre jet de dés en retirant 2 points à votre total d'habileté pour ce jet, car il vous faut viser une zone précise qui n'est pas évidente à atteindre.

Si vous réussissez, rendez-vous au **337**.

Sinon rendez-vous au **179**.

293

Combien de grenades explosives allez-vous jeter dans la pièce ?

Une, rendez-vous au **101**.

Deux, rendez-vous au **262**.

Trois ou plus, rendez-vous au **348**.

294

Leurs visages changent totalement d'expression quand ils voient apparaître le large canon de votre ST35.

- Du calme, on veut pas d'histoire nous...
- Ouais, on pensait simplement que vous étiez perdu et on voulait vous aider... Mais si vous avez pas besoin de nous...

Qu'allez-vous faire à présent ?

Vous leurs dites de déguerpir rapidement, rendez-vous au **2**.

Vous rangez votre arme et vous leurs demandez si personne n'aurait besoin de main d'œuvre dans le secteur, rendez-vous au **17**.

295

Inutile de traîner ici, vous vous précipitez sur la moto.

Heureusement, elle est en parfait état de marche et vous la démarrez sans difficulté.

Rendez-vous au **216**.

296

L'un des hommes d'Arasaka est mort, il a reçu une balle dans la tête. L'autre a un genou à terre, il est blessé, mais toujours valide.

- Allez-y, je vous couvre.

Satori et l'autre homme se dirigent vers la fenêtre. C'est elle qui passe la première. Apparemment, une échelle de corde monte jusqu'au toit de l'immeuble. L'autre homme la suit. Vous serez le troisième à monter.

De nouveaux coups de feu. Vous vous retournez juste à temps pour voir le deuxième homme d'Arasaka s'écrouler et pour prendre une balle dans la jambe ! Vous venez de perdre 2 points d'endurance. Impossible de sortir par la fenêtre tant que votre agresseur ne sera pas mis hors d'état de nuire.

Malheureusement, celui-là a l'air particulièrement coriace.

Rendez-vous au **157**.

297

Vous zoomez sur le moniteur. Le graphisme en 3 dimensions est pour le moment relativement "plat". Les trois axes n'ont pas de noms particuliers, mais vous notez les unités : mW sur 2 des axes et mg/dl pour le troisième.

La série de valeurs sous le graphisme semble correspondre aux relevés immédiats de nombreux autres paramètres, mais tous les noms semblent avoir été abrégés pour l'affichage. Même si vous aviez eu les noms complets, vous auriez sûrement eu du mal à savoir de quoi il s'agissait, alors avec seulement une partie du nom. Il s'agit probablement d'un état plus ou moins complet de la patiente mais impossible d'en être certain.

Poursuivez votre observation "normale" de la scène en vous rendant au **173**.

298

L'homme continue de s'avancer tranquillement en faisant jouer les articulations de ses poignets. Visiblement, il n'a pas l'intention de vous tirer dessus, mais plus simplement de vous vous broyer les os à mains nues. Il vous faut réagir rapidement.

Comment allez-vous le combattre ?

Avec votre arme à feu, rendez-vous au **253**.

A l'aide d'une grenade HEP, rendez-vous au **329**.

A l'aide d'une grenade EMP, rendez-vous au **338**.

A l'aide d'une arbalète et d'une fléchette enduite de neuroleptique, rendez-vous au **259**.

Vous lui sautez dessus "toute griffe dehors", si vous en possédez, ou équipé de votre arme blanche favorite, rendez-vous au **344**.

299

Vous partez dans la direction de Jeanne. Vous la retrouvez, tremblante, quelques mètres plus loin. Est-ce du au choc ou au froid ? Probablement un peu des deux. Il commence d'ailleurs à tomber quelques gouttes. Comme si cela ne suffisait pas, votre dernière fusillade n'a pas du passer inaperçu. Il semble y avoir soudain de l'agitation dans la rue. Des groupes de gens se forment et regardent dans votre direction. Vous ignorez totalement combien de personnes peuvent être impliqués dans le trafic mais vous avez tout intérêt à ne pas trop traîner dans le secteur.

Si vous êtes venu en voiture, rendez-vous au **34**.

Sinon, rendez-vous au **88**.

300

Félicitations, vous avez réussi à vaincre un adversaire particulièrement coriace. Cela vous permet d'augmenter votre score de 4 points !

Si Jeanne est près de vous, rendez-vous au **320**.

Si c'est Satori que vous venez de libérer, rendez-vous au **346**.

Si vous êtes seul, rendez-vous au **67**.

301

Toujours allongé sous le lit, vous réfléchissez rapidement à la meilleure façon de passer à l'attaque. Vos options sont hélas assez limitées.

Vous tirez dans les jambes de vos adversaires, rendez-vous au **54**.

Vous utilisez une grenade HEP en la faisant rouler, sachant que votre abri devrait vous offrir une bonne protection, rendez-vous au **86**.

Vous utilisez des fléchettes empoisonnées, si vous en possédez, rendez-vous au **169**.

302

Qu'allez-vous faire à présent ?

Il vous reste bien sur la possibilité d'aller au bar, l'After Life, rendez-vous au **243**.

Vous avez également la possibilité de vous balader dans le quartier à la recherche d'un employeur. Cette idée est plutôt saugrenue, mais les gangs sont en guerre perpétuelle, et il n'est pas impossible que vous puissiez trouver quelqu'un qui ait besoin de vous pour la nuit.

Si vous choisissez de "visiter" le quartier, rendez-vous au **192**.

303

Vous payez les 50 Eb nécessaires.

Le D.D.N.C. (Dance Dance Night City) est ouvert 24h/24, et 7 jours sur 7. La notion de jour ou de nuit n'a aucune importance dans cet endroit souterrain, où toutes les sources de lumières sont électroniques. En effet, seul le volume sonore peut sembler aussi agressif que les projecteurs laser, installés tous les 3 mètres.

Vous réalisez qu'il est totalement illusoire d'espérer obtenir des renseignements dans un tel vacarme. De toute façon, qui auriez-vous pu interroger ? Il ne vous reste plus qu'à chercher l'issue de secours, que la victime a du emprunter.

Vous devez faire le tour des salles plusieurs fois avant de finalement la trouver, entre les toilettes et un distributeur de produits énergisants. Malheureusement, vous ne trouvez rien qui puisse vous aider dans votre enquête. Vous emprunter donc vous-même la sortie. Peut-être aurez-vous plus de chance à l'extérieur ?

Rendez-vous au **18**.

304

– Est-ce que ça va ?

Elle écarquille les yeux et vous montre le collier qu'elle porte. Comment avez vous-pu le rater !? Les Trois occupantes de la pièces portent des baillons électroniques. Ces colliers très spéciaux sont programmés pour réagir à la moindre sollicitation du larynx. Si son porteur essaye de produire le moindre son, le choc électrique immédiatement produit par le collier bloque les muscles de la gorge et les cordes vocales avant même que celles-ci aient eu le temps de vibrer. Vous n'avez jamais expérimenté vous-même ce genre d'engins, mais d'après ce que vous avez lu, les décharges sont extrêmement douloureuses en plus d'être particulièrement efficaces.

Vous vous approchez d'elle et passez dans son dos. Le mécanisme de fermeture est lui aussi électronique, et nécessite un code à 6 chiffres. Inutile d'insister, vous ne parviendrez à rien sans ce code. De plus, Satori est toujours attachée à la cheville par une chaîne solide. Là, pas d'électronique, mais un anneau en acier ancré au sol que vous allez avoir beaucoup de mal à desceller.

Que comptez-vous faire à présent ?

Vous tentez d'arracher la chaîne, à condition d'être équipé d'un bras cybernétique, rendez-vous au **343**.

Vous tentez de briser la chaîne en tirant dessus avec votre pistolet, rendez-vous au **182**.

Vous appelez du secours sur votre téléphone portable, rendez-vous au **267**.

Vous utilisez une grenade HEP pour faire exploser la chaîne, rendez-vous au **278**.

305

Vous posez une photo sur le comptoir. Mais de qui s'agit-il ?

Si votre mission est d'éliminer Herman Brummer, rendez-vous au **85**.

Si vous essayez de retrouver une jeune femme, rendez-vous au **96**.

306

Vous portez votre premier coup avec toute la force dont vous êtes capable. Vous l'entendez crier au moment où votre arme transperce ses défenses et attaque le peu de véritable chair qu'il lui reste. Vous l'avez non seulement blessé, mais vous l'avez aussi surpris. Il recule de quelques pas, et change totalement d'attitude. Il semble maintenant prêt à un combat sérieux avec vous et sort un grand couteau de sa ceinture. Si vous avez pu l'examiner à l'aide d'un senseur de température, vous savez parfaitement où vous devez frapper, et cela vous donne le droit de réduire sa protection à 1 au lieu de 3. Dans tous les cas, vous devez maintenant affronter ce monstre.

Cyber garde du corps

Habilité 10 / Endurance 24

Protection (intégrale) : 3 Points

Arme (Couteau et bras cybernétique) : 4 Points de dommages

Si, par miracle, vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **300**.

307

Vous ramassez le corps de Jeanne, qui ne s'est toujours pas réveillée. Difficile de passer inaperçu après une telle fusillade, surtout lorsque l'on porte en plus une femme nue et inconsciente dans les bras. Il semble soudain y avoir de l'agitation dans la rue. Des groupes de gens se forment et regardent dans votre direction. Vous ignorez totalement combien de personnes peuvent être impliqués dans le trafic mais vous avez tout intérêt à ne pas trop traîner dans le secteur. Comme si cela ne suffisait pas, il commence à tomber quelques gouttes.

Si vous êtes venu en voiture, rendez-vous au **34**.

Sinon, rendez-vous au **266**.

308

Vous faites quelques pas dans la pièce les mains en avant. Soudain, c'est votre pied qui heurte ce qui semble être un gros carton. Vous trébuchez et vous vous rattrapez sur des planches de bois, sûrement une espèce de caisse. Mais comme vous n'y voyez strictement rien, vous décidez qu'il est plus sage de faire demi-tour. Vraisemblablement, cet endroit sert d'espace de stockage, mais pour quoi ?

Vous ne le saurez que si vous trouvez une source de lumière.

En attendant, faites demi-tour, reprenez les escaliers dans l'autre sens et tentez votre chance au premier étage, rendez-vous au **165**.

309

Vous ouvrez brusquement la porte et vous faites feu sur le premier garde qui s'effondre. Vous parvenez même à en blesser un deuxième avant que le troisième riposte, vous obligeant à faire marche arrière et à vous abriter derrière l'une des tables de la pièce où vous étiez. Malheureusement, tout le bruit provoqué va attirer de nombreux autres gardes qui vous prendront à revers. Vous ne pourrez jamais tous les affronter en même temps, et c'est finalement le corps criblé de balles que vous échouerez dans votre mission.

310

Vous vous exécutez et vous leur tendez votre carte de 100 Eb.

– Quoi c'est tout ?

Furieux, le premier vous donne un nouveau coup, vous perdez de 2 points d'endurance. Une fois qu'ils se sont assurés que vous ne possédiez rien d'autre, il fichent le camp, emportant avec eux votre bien le plus précieux, votre arme ! Rendez-vous au **187**.

311

Votre premier réflexe est de tenter d'obtenir un maximum d'informations, et de voir s'il n'y aurait pas de points communs entre ces quatre personnes... autres que le fait qu'elles soient prostituées bien-sûr. Lorsque les filles sont convaincues que vous vous intéressez réellement à ce qui leur arrive et que vous avez la volonté de comprendre ce qui se passe, certaines se montre plus coopératives. Il semble que ces quatre filles étaient jeunes (la plus jeune avait 15 ans), en bonne santé et que c'était pratiquement les quatre plus jolies filles de la troupe. C'était donc également les meilleures "gagneuses" pour Gregory. Vous commencez donc à vous demander s'il ne s'agirait pas d'un règlement de compte entre mac, mais un dernier témoignage bouleverse vos théories.

En effet, l'une des filles connaît au moins une autre personne à avoir disparue, et cette dernière n'était pas prostituée, mais serveuse dans un bar. A sa connaissance, elle n'avait aucun lien avec Gregory. De plus, elle aurait entendu parler d'une autre disparition, une danseuse dans une boîte de nuit... Bref, cette histoire est peut être beaucoup plus compliquée que prévu.

Rendez-vous au **264**.

312

L'adresse vous conduit sur une simple page avec une photo et quelques lignes de texte. La photo est celle de la cible, un certain Herman Brummer. Les informations fournies sont peu nombreuses. Il s'agit apparemment d'un ex employé de BioTechnica, l'une des corporations les plus importantes en matière de santé et de chimie moléculaire. L'homme se trouverait actuellement dans un bâtiment situé dans les quartiers sud de la ville. Il serait protégé par une équipe de sécurité, sans compter son principal garde du corps. Ce dernier serait d'ailleurs le principal obstacle, car il s'agirait d'un être entièrement cybernétisé, et parfaitement entraîné à toutes les techniques de combat. Le texte ne précise pas en revanche les dispositifs de sécurité électroniques mis en place, ni les autres systèmes de protection éventuels. La dernière information concerne le montant de la paye, 15000 Eb (dont 1500 d'avance), ce qui représente une somme très élevée, certainement à la hauteur des risques encourus.

Vous acceptez ce contrat, rendez-vous dans ce cas au **8**.

Vous choisissez de retourner à l'After Life pour tenter de trouver autre chose, rendez-vous au **198**.

Dans tous les cas, vous devez rayer 2 Eb de votre inventaire, l'utilisation du dataterm n'est pas gratuite.

313

Vous attendez quelques instants mais plus aucun bruit ne se fait entendre. Vous remarquez néanmoins de gros tuyaux en fonte qui passent dans la pièce. Si quelqu'un dans cet immeuble à décidé de jouer au Tam-tam sur l'un de ces tuyaux, cela aura sûrement fait un sacré vacarme dans tout l'immeuble, avec un son probablement proche de celui que vous avez entendu.

Vous réalisez aussi que vous n'avez plus une minute à perdre, il faut rapidement retrouver votre cliente avant que tous les gardes se demandent où est passé leur copain. Le fond de la pièce donne sur un couloir que vous décidez d'emprunter. Rendez-vous au **290**.

314

Quatre personnes entrent dans la pièce, vous allez devoir les combattre selon les règles habituelles de combat à distance. Votre abri improvisé vous donne un léger avantage et leurs scores d'habileté en tient déjà compte. Toutefois, vu leur nombre, ils vont essayer de "déborder" votre position pour vous prendre à revers, et ils pourraient bien réussir.

Si durant le combat vous ne réussissez pas à blesser au moins un de vos adversaires, et cela deux assauts de suite, rendez-vous immédiatement au : **174**.

S'il vous reste des grenades HEP, c'est peut être une bonne occasion pour les utiliser, n'hésitez pas à vérifier leur fonctionnement au **124** (notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir revenir !).

Homme de main n°1

Habileté 5 / Endurance 16

Protection (vêtements blindés): 1 Point

Arme : Pistolet-mitrailleur H&K MPK9 9mm : 3 x (1D6-1)

Homme de main n°2

Habileté 4 / Endurance 17

Protection (vêtements blindés): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°3

Habileté 7 / Endurance 15

Protection (vêtements blindés): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Homme de main n°4

Habileté 6 / Endurance 18

Protection (vêtements blindés): 1 Point

Arme : Pistolet Lourd : 1D6 Points de dommages

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, et qu'il vous reste encore au moins 4 points de vie, reprenez votre souffle et rendez-vous au **358**.

Si vous êtes toujours en vie mais que votre total d'endurance est inférieur à 4, rendez-vous au **276**.

315

Au moment où vous sortez de votre cachette, il se retourne. Trop tard ! Votre arme s'abat sur sa tempe avec un bruit sourd, et il s'écroule lourdement sur le sol. Vous écoutez attentivement, mais il semble que personne n'ait entendu. Vous dissimulez le corps à l'endroit même où vous vous étiez caché. Rendez-vous au **271**.

316

Vous vous éloignez discrètement tout en surveillant la scène du coin de l'œil. L'un d'eux a attrapé la fille qui s'est mise à hurler, et les deux autres se charge de son petit copain, qui a une jambe cybernétique... enfin plus pour très longtemps, car il ne fait aucun doute qu'il va vite la perdre, et sans anesthésie. Avec de la chance, il survivra, et la fille n'a pas grand chose à craindre si elle n'a pas de cybernétique sur elle. A moins bien-sûr qu'ils décident de la punir pour avoir osé fricoter avec cet homme "impur". Rendez-vous au **44**.

317

- Ouais, je dois avoir ce genre de choses.

Raoul disparaît quelques instants derrière une pile de caisse, puis revient vous voir, les bras chargés de boîtes diverses.

- Voyons voir ce que je vais pouvoir te trouver là-dedans...

Il fouille dans ses cartons et sort finalement 3 grenades HEP et une grenade EMP, ainsi que deux chargeurs pleins pour votre pistolet. C'est avec un sourire non dissimulé que vous prenez possession de cet équipement.

Pour connaître le Fonctionnement de ces grenades, allez faire un tour au paragraphe **124**, mais notez bien le numéro de celui-ci (317) pour pouvoir y revenir ensuite.

Raoul vous vous tend enfin un petit morceau de papier.

- Mon numéro... Préviens moi dès que tu as des nouvelles.

Vous mémorisez le numéro puis vous glissez le morceau de papier dans votre poche.

Il est temps de prendre congés de votre employeur. La ruelle dans laquelle vous ressortez est déserte. Tout est parfaitement calme. Vous avez une mission, de l'équipement... La vraie vie va pouvoir commencer.

Rendez-vous au **193**.

318

Pour entrer à l'intérieur, il vous faudra déboursier 50 Eb.

Vous payez les 50 Eb, rendez-vous au **303**.

Vous renoncez et vous jetez un œil à l'extérieur, rendez-vous au **18**.

319

C'est le moment de faire un peu de shopping. Votre fournisseur s'appelle Jessie, mais tout le monde l'appelle Jess, ou "Jesskitfo", car c'est ce qu'il n'arrête pas de répéter à tout bout de champs. Son "echope" (quelques caisses empilées à l'arrière d'une camionnette) est ouverte de minuit à 6 heures du matin. Vous trouvez son véhicule, stationné comme d'habitude à l'angle de deux ruelles mal éclairées.

- Hey Jess !
- Ca alors, mais c'est mon pote ! Qu'est ce je peux faire pour toi ?
- Il me faut des armes, des munitions, et tout ce que tu peux avoir en stock qui fait boom...
- Pas de problèmes, j'ai ce qu'il te faut !

Il vous propose le matériel suivant :

Armes, munitions et protections :

- Un pistolet avec son chargeur (si vous avez perdu le vôtre) au prix de 500 Eb
- Des grenades hautement explosives (HEP) au prix de 400 Eb l'unité
- Des grenades EMP, prévues pour court-circuiter tous les systèmes électroniques, 600 Eb
- Des chargeurs de rechange pour votre arme, au prix de 50 Eb le chargeur (8 balles)
(Notez que vous ne pouvez pas porter sur vous plus de 6 chargeurs au total)
- Balle à l'unité : 10 Eb
- Un ensemble (pantalon plus veste) légèrement blindé (1 point de protection) au prix de 700 Eb

Divers :

- Un viseur laser au prix de 600 eb
- Un silencieux au prix de 300 eb
- Des microperfs de dorph au prix de 300 Eb la dose

En terme de jeu, voici comment fonctionne le matériel que vous pouvez obtenir :

Pour les grenades, allez faire un tour au paragraphe **124** pour connaître leur fonctionnement, mais notez bien le numéro de ce paragraphe (319) pour pouvoir y revenir ensuite.

Le viseur laser vous permettra d'augmenter votre habilité au tir de 2 points, tandis que le silencieux vous permettra de faire feu en toute discrétion, mais réduira également votre habilité d'1 point à cause du poids supplémentaire à l'avant de l'arme. Notez qu'il est possible d'utiliser ces deux accessoires simultanément.

Vous pouvez vous injecter une dose de dorph à n'importe quel moment. Chaque dose vous fera gagner 1D6 points d'endurance, et vous permettra d'ignorer les malus dus à une blessure grave.

Vous pouvez acheter tout ce qui vous fait plaisir, à condition bien-sûr de pouvoir payer.

Lorsque vous aurez fini vos achats, rendez-vous au **352**.

320

Vous examinez Jeanne. Son état n'a pas évolué et il ne vous reste plus qu'à la porter pour la sortir d'ici. Ce boulot n'était décidément pas assez payé... Vous espérez que Raoul saura se montrer reconnaissant à l'avenir. Vous ignorez totalement si il y a d'autres gardes ou hommes de main dans la bâtiment, mais si c'est le cas, ils doivent commencer à avoir peur car vous ne croisez personne et vous retournez à la pharmacie sans difficultés. Vous jetez prudemment un oeil à l'extérieur. Il est possible qu'ils aient appelé des renforts d'une manière ou d'une autre... A moins qu'ils aient décidé de fuir et de laisser tomber cette planque définitivement. Pour le moment la seule chose que vous distinguez, c'est la pluie qui commence à tomber. De toute façon, il va bien falloir sortir. Vous quittez de la pharmacie, toujours avec Jeanne sur les épaules.

Si vous êtes venu en voiture, rendez-vous au **34**.
Sinon, rendez-vous au **266**.

321

Vous avancez lentement dans sa direction. Il est tellement concentré qu'il ne vous entend pas, et avant qu'il est pu réagir, votre coup de crosse l'assomme pour un bon moment. La jeune femme est toujours inconsciente.

Si vous travaillez pour Raoul, rendez-vous au **103**.
Dans la cas contraire, rendez-vous au **56**.

322

Vous entamez les hostilités avant qu'il n'ait eu le temps de réagir. Votre premier coup fait mouche automatiquement. Poursuivez selon les règles du combat au corps à corps. Si votre adversaire réussit à vous toucher 2 fois de façon consécutives, rendez-vous au **138**.

Pharmacien

Habilité 7 / Endurance 15
Arme : Points (1 point de dommages)

Lorsque vous aurez vaincu votre adversaire, rendez-vous au **207**.

323

Vous portez le premier coup, mais votre arme lui entame à peine la peau. Il semble que votre couteau ripe sur des plaques en métal sous-dermiques qui lui ont été implantées sur tout le corps. Malheureusement, l'inverse n'est pas vrai, et vous encaissez très mal son coup de poing fulgurant. Complètement sonné, vous ne pouvez rien faire lorsque qu'il s'approche pour en finir avec vous. Lorsqu'il vous aura achevé, vous aurez définitivement échoué dans votre mission.

324

Vous attendez que le garde traverse la pièce. Cela en fera au moins un en moins en face de vous. Vous avancez alors prudemment en direction de la porte d'où il venait. La porte est encore entre-ouverte et cela vous permet d'apercevoir trois autres gardes, assis dans un vieux canapé, en train de feuilleter... des magazines pornos !

Au moins, ils aurait pu choisir des revues sur les armes ou sur les nouveaux équipements cybernétiques. Vous étiez vous-même abonné à "Chrome", l'une des meilleures revues du genre. Vous réalisez alors que ce n'est pas le moment de rêvasser ou de s'interroger sur leurs fantasmes. Au contraire, l'action, la vraie, va pouvoir commencer car il est totalement impossible de passer discrètement.

Si vous avez "nettoyé" la pièce remplie de garde au deuxième étage, rendez-vous au **260**.
Si les gardes dans cette pièce sont toujours en vie, rendez-vous au **309**.

325

Les balles fusent autour de vous, mais vous avez réussi à trouver un abris solide. Il va vous falloir affronter ces trois gardes l'arme à la main. Vous avez le droit de diminuer leurs habilités d'un point, en raison du couvert que vous avez trouvé.

Si vous avez une grenade et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **205**.
Sinon combattez-les tous les trois.

Souvenez-vous que tant qu'ils sont tous debout, vous risquez de prendre 3 balles à chaque assaut !

1^{er} Garde

Habilitété 9 / Endurance 15
Protection (Torse et jambes): 1 Point
Arme : Pistolet automatique

2^{eme} Garde

Habilitété 7 / Endurance 12
Protection (Torse et jambes): 1 Point
Arme : Pistolet automatique

3^{eme} Garde

Habilitété 8 / Endurance 16
Protection (Torse et jambes): 1 Point
Arme : Pistolet automatique

Si, au bout du 8^{ème} assaut, vous n'avez toujours pas réussi à vous débarrasser de vos adversaires, rendez-vous au **168**.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, allez au **295**.

326

Cela fait déjà plusieurs jours que vous n'avez pas consulté votre messagerie. Vous entamez donc le tri habituel entre les messages potentiellement importants, et les très nombreuses publicités. Vous ne conservez finalement que deux messages, un bon de réduction pour un abonnement à Chrome, l'un des meilleurs magazines disponibles, et un petit coucou de Sam, un vieux collègue qui vous a souvent tiré du pétrin. Rien d'autre n'attire votre attention, et vous n'avez pas vous-même de message à envoyer.

Vous pouvez maintenant, et vous ne l'avez pas déjà fait, regarder les petites annonces, rendez-vous au **51**, lire les nouvelles du jour, rendez-vous au **228** ou vous déconnecter et reprendre votre carte, rendez-vous dans ce cas au **114**.

327

Essoufflé, et couvert de blessures, vous faite une petite pause avant de fouiller soigneusement vos attaquants.

Rendez-vous au **340**.

328

Le nom de Kurosawa est assez répandu, mais le seul qui soit enregistré à Night City dans votre base de donnée est... Mr Nobukazu Kurozawa, "responsable de la sécurité d'Arasaka EU"... Rien que ça...

- Cette jeune fille aurait-elle un lien de parenté avec Mr Nobukazu Kurozawa ?
- En effet, c'est sa fille.

Rendez-vous au **150**.

329

Vous activez la grenade et l'envoyez en direction de votre adversaire. Celui-ci, visiblement surpris, ne semble pas réagir. De votre côté, vous vous jetez rapidement à couvert.

Boom !

Nuage de poussière dans la pièce, vous avez de la chance et n'êtes pas blessé. Alors que vous alliez vous retourner pour voir ce qu'il était arrivé à votre adversaire, vous sentez quelqu'un vous agripper et vous soulever avec force avant de vous plaquer contre le mur. Cette grenade n'a visiblement pas eu d'autre effet que de le mettre très en colère. Les dernières choses dont vous vous souviendrez sont la façon avec laquelle votre tête a frappé ce mur de béton à plusieurs reprises, un bruit de craquement, et ce sang qui vous coulait sur le visage... forcément le vôtre...

Vous êtes mort, et c'est la fin de vos aventures.

330

Vous jetez un oeil du côté de la fenêtre par laquelle Brummer a essayé de s'enfuir. Une fois ouverte, vous découvrez une échelle de secours contre le mur. Facilement atteignable depuis la fenêtre, elle permet de descendre dans la rue en contrebas. C'est probablement la meilleure option pour quitter cet endroit, et vous entamez la descente. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du sol, vous êtes foudroyé par une violente décharge électrique qui vous paralyse complètement. Les muscles encore totalement contractés, incapable même de respirer,

vous ne pouvez rien faire pour empêcher un homme de s'approcher et de vous planter l'aiguille d'un pistolet hypodermique dans le cou. Pchhhiit. La bonne nouvelle, c'est que tous vos muscles de décontracte instantanément. La mauvaise, c'est que vous avez soudain très envie de dormir... dormir....

- Désolé mec, ton employeur, enfin le mien maintenant, s'est aperçu que tu valais un bon paquet de blé. Et puis, se faire bien voir de Petrochem, j'imagine que ça n'a pas de prix. Dickens sera sûrement ravi de te revoir.

Evidemment, si votre employeur a découvert que Petrochem était à votre recherche, et que Dickens devait être prêt à allonger un max de fric pour vous récupérer, entre devoir vous payer ou vous vendre, le choix a du être vite fait. L'homme qui vous a capturé ira probablement aussi vérifier que vous avez bien fait votre job.

C'est sur cette pensée que vous perdez connaissance. Au moins, Dickens a voulu vous récupérer en vie. Probablement pour avoir le plaisir de vous faire lui-même souffrir le plus longtemps possible...

331

Ce n'est décidément pas votre soir. A peine vous êtes vous retourné que le coup de feu est parti. Sous la violence du recul, le tireur a laissé tomber votre arme. Vous la voyez rapidement avant que tout ne devienne noir. Il ne devait jamais avoir eu l'occasion de se servir de ce type de pistolet. Malheureusement, il a du avoir ce que l'on appelle la chance du débutant, car la balle vous a atteint en pleine tête... presque à bout portant.

Soyons clair, vous êtes mort, et c'est la fin de vos aventures.

332

Très vite, vous comprenez qu'il y a un vrai malaise et la plupart des filles que vous interrogez refusent de répondre ou sont visiblement trop effrayées pour vous dire ce qu'elles savent. Vous parvenez toutefois à localiser Laura, la meilleure amie de Jeanne qui se montre un tout petit peu plus bavarde. Elle vous confirme que sa disparition remonte à quatre jours. La dernière fois qu'elle a été aperçue, elle montait dans la voiture d'un client, et depuis, plus de nouvelles. Le problème, c'est que cette disparition est la quatrième en moins de deux semaines, ce qui rend Gregory (leurs mac à qui elles reversent la modique somme de 90% de ce qu'elles gagnent) de plus en plus hargneux, et donc de plus en plus violent. L'une des filles aurait même eu la mauvaise idée de lui avoir reproché de ne pas les protéger suffisamment. La pauvre serait actuellement à l'hôpital dans un état grave.

Vous décidez de rendre une visite à ce Gregory, rendez-vous au **23**.

Vous essayez d'en apprendre un peu plus sur les autres disparues, rendez-vous au **311**.

333

Bravo c'est réussi... Avec tout le boucan que vous venez de faire, tous les gardes de l'entrepôt doivent être en train de se précipiter dans votre direction. Une alarme commence d'ailleurs à retentir. Vous rentrez rapidement le code de sécurité ce qui a pour effet de couper l'alarme, mais aussi et surtout d'aveugler les cameras de surveillance. Quelques instants plus tard, la pièce est inondée de lumière, les gardes ont allumés tous les projecteurs du hangar.

L'avantage, c'est que vous n'avez maintenant plus aucune difficulté à repérer la Shiva tant convoitée. Elle trône sur un stand circulaire au centre de la salle dans laquelle vous êtes. Vous voyez également trois gardes, situés en hauteur sur un balcon de sécurité. L'un d'eux vous a déjà repéré.

Vous vous précipitez sur la Shiva, rendez-vous au **349**.

Vous essayez d'éliminer les trois gardes, rendez-vous au **325**.

334

La première réaction qu'elle a eu montre qu'elle a du déjà avoir affaire à ses ravisseurs. Vous notez que ses vêtements sont déchirés par endroit et vous remarquez surtout une vilaine trace au niveau de son ventre. De forme rectangulaire, on dirait une sorte de brûlure, quoi que ce soit la façon avec laquelle elle s'est déplacé montre qu'elle en souffre toujours. Ses yeux sont maintenant plongés dans les vôtres et cela ne vous laisse pas insensible. La faible luminosité ambiante est largement suffisante pour voir qu'elle est aussi jolie que sur la photo. Il vous faut même quelques secondes pour réagir et vous décider enfin à lui libérer les mains. Pendant ce temps, elle continue de vous regarder sans rien dire.

Rendez-vous au **304**.

335

Vous sortez rapidement de votre cachette. Heureusement, Jeanne n'a pas été blessée, elle semble même respirer normalement mais si elle n'a pas repris conscience. Vous entendez alors un grand vacarme dans les escaliers. Il est trop tard pour essayer de fuir, surtout avec une personne inconsciente dans les bras. Vous n'avez pas d'autre choix que de vous préparer à affronter toutes les forces de sécurité de cette soit-disante pharmacie. Au prix d'un violent effort, vous retournez le lit en métal sous lequel vous étiez pour le mettre en position vertical. Il vous fournira au moins un abri convenable. Vous avez à peine le temps de traîner Jeanne derrière et de récupérer le pistolet-mitrailleur que vos assaillants pénètrent dans la pièce.

Si vous décidez d'utiliser le H&K MPK9 au lieu de votre pistolet, notez que :

Il est impossible de viser la tête de l'adversaire.

Au lieu de lancer un dé pour déterminer les dommages, vous lancerez 3 fois un dé, mais vous devrez soustraire 1 au résultat de chaque dé (3 fois 1D6-1 donc). Néanmoins chaque balle fera de toute façon au moins 1 point de dommages. De plus, si votre adversaire dispose d'une protection, vous devrez appliquer cette protection aux lancers de chaque dé, ce qui rend cette arme peu efficace contre les adversaires lourdement blindés. Notez enfin que vous avez suffisamment de munitions pour tirer 4 rafales, et pas une de plus.

Il est maintenant temps de voir si vous allez vous en sortir.

Rendez-vous au **314**.

336

Vous jetez un coup d'œil au pilote, mais il a l'air plus mort que vif. Vous redressez la moto et partez dans la direction du sud de la ville. Notez que vous venez de perdre 2 points d'humanité, il y avait sûrement d'autres moyens de parvenir à vos fins.

Il ne vous faut qu'une demi-heure en moto pour parvenir à quelques centaines de mètres de l'adresse que vous recherchez. Là, vous décidez de finir le trajet à pied, rendez-vous au **256**.

337

Chance ou habilité ? Quoi qu'il en soit, la fléchette vient se planter précisément à l'endroit visé. Le visage narquois de votre adversaire se transforme en une grimace crispée, au moment où tous ces muscles cessent de lui obéir, poumons compris. Il ne faut que quelques secondes pour que sa respiration cesse totalement et que son corps s'écroule sans vie à quelques mètres de vous.

Rendez-vous au **300**.

338

Au point où vous en êtes, vous n'avez plus grand chose à perdre... Vous activez donc votre grenade EMP et l'envoyez rouler en direction de votre adversaire qui semble plutôt surpris. A cette distance, vous serez forcément vous aussi dans le rayon d'action. Blam ! La grenade produit un espèce de flash. Tous les équipements cybernétiques que vous avez cessent de fonctionner. Heureusement, cela ne vous empêche pas de vous déplacer. En ce qui concerne votre adversaire en revanche, il semble que les choses soient plus compliquées. Il a totalement cessé de bouger. Toute son électronique à du être court-circuitée. D'ailleurs, il semble qu'il ait même des problèmes pour respirer. Vous décidez d'en profiter pour filer d'ici.

Rendez-vous au **300**.

339

Malheureusement, le garde a eu le temps de donner l'alarme et beaucoup d'autres vont bientôt arriver. D'ailleurs, des bruits de pas se font déjà entendre de l'autre côté du bâtiment. Il faut fuir le plus rapidement possible.

Rendez-vous au **64**.

340

Dans l'un des sacs tombés à terre, vous trouvez :

- Un couteau de combat à double tranchant (3 points de dommages)
- 300 Eb en liquide
- Un ordinateur portable

Vous décidez de garder le sac à dos, ce qui vous permet d'emporter tout ou partie de la liste ci-dessus.

Rendez-vous au **60**.

341

Tout ce que vous avez réussi à faire, c'est à attirer l'attention sur vous. Tous les inquisiteurs se précipitent maintenant dans votre direction, bien décidés à vous apprendre le respect de leur ordre. Rendez-vous au **61**.

342

Vous vous approchez du bar et vous commandez un verre. (Ce verre vous coûte 3 Eb, faites les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure). Lorsque le barman vous sert, vous lui dites que vous voulez parler à Gregory. Il hoche la tête, semble trafiquer quelque chose sous le bar, puis vous montre la porte de l'arrière salle.

– Vous pouvez y aller, il vous attend.

Quelques regards se tournent vers vous lorsque vous vous dirigez vers la porte, mais personne ne bouge. Vous entrez dans l'arrière salle.

Rendez-vous au **129**.

343

Vous vous agenouillez et tirez sur la chaîne de toutes vos forces, mais rien n'y fait. Il semble d'ailleurs que c'est le plancher qui céderait avant la chaîne. Peut-être que si vos deux bras avaient été cybernétisés, vous auriez pu vous y prendre autrement, mais ce n'est pas le cas. Bref, vous n'avez réussi qu'à faire pas mal de bruit. Il vous faut rapidement trouver autre chose.

Vous tentez de briser la chaîne en tirant dessus avec votre pistolet, rendez-vous au **182**.

Vous appelez du secours avec "votre" téléphone portable, rendez-vous au **267**.

Vous utilisez une grenade HEP pour faire exploser la chaîne, rendez-vous au **278**.

344

Un bon combat au corps à corps.

Visiblement, il n'attendais que cela. Le problème c'est que pour réussir à le blesser, il va falloir que ayez une puissance de frappe conséquente (ou une lame suffisamment tranchante).

Si, lors de vos frappes au corps à corps, vous faites plus de 3 points de dégâts, rendez-vous au **306**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **323**.

345

La pièce est en fait un grand débarras. De nombreuses caisses et cartons jonchent le sol. La quantité de poussière et de toiles d'araignée est impressionnante. Vous vous approchez de la caisse la plus proche. Elle est totalement vide, mais d'après l'étiquette, elle devait contenir du matériel médical. Vous fouillez rapidement quelques cartons. Certains sont vides, d'autres contiennent du matériel hors d'usage. Vieux contrôleurs numériques, morceaux de prothèses, poches de sang, anesthésiants périmés, ... sans parler de tout un tas de trucs dont l'utilité vous échappe complètement. Il faudrait au moins des semaines pour inventorier la pièce.

Il n'y a malheureusement pas grand chose de plus à découvrir ici. Vous décidez donc de faire demi-tour, et de monter au premier étage. Rendez-vous au **165**.

346

Il est grand temps de sortir d'ici. Vous vous approchez de la fenêtre, craignant un instant qu'ils ne vous ait pas attendu. Mais l'échelle de corde est toujours présente, et vous parvenez à grimper jusqu'au toit de l'immeuble. Un homme armé est posté devant un AV7 luxueux, posé au milieu du toit. Vous avancez rapidement. La portière arrière est ouverte et vous vous entrez dans le véhicule où vous retrouvez Satori confortablement installée. A peine êtes-vous assis que l'homme à l'extérieur referme la portière, et se dirige vers l'avant du véhicule. Quelques instants plus tard, c'est sans le moindre bruit que le véhicule s'élève et prend la direction du centre. Votre premier trajet dans un véhicule anti-gravitationnel.

Satori est maintenant totalement hors de danger, et cela vous donne le droit de rajouter 4 points à votre score.

Rendez-vous au **360**.

347

– Jeanne ?

Elle semble encore bien shooté et a beaucoup de mal à ouvrir les yeux.

- Mmm.....Qu'est ce qui se passe...
- Vous êtes bien Jeanne, la soeur de Raoul ?
- ... Oui... Qui êtes-vous ?
- Un ami de votre frère, on va sortir d'ici.

A cet instant elle repère le corps de Max, et semble également prendre conscience de sa nudité.

- Mais qu'est ce qui s'est passé, qu'est ce que je fais ici !?

Elle vient presque de crier, et semble affolée. Quelques larmes commencent à perler le long de ces yeux, vous aller devoir la rassurer rapidement.

Faites un jet d'humanité :

Si vous échouez, rendez-vous au **55**.
Si vous réussissez, rendez-vous au **71**.

348

On vous l'a souvent répété, lorsque on veut faire quelque chose, on le fait complètement, ou on ne le fait pas. Il n'y a pas de demi-mesures, pas de boulot "à moitié" fait. Vous activez donc toutes vos grenades et les envoyez au milieu de la pièce après avoir brusquement ouvert la porte et l'avoir aussitôt refermée.

BOOBOOOBOOM !

Vous surgissez à l'intérieur de la pièce, l'arme à la main, prêts à abattre tout ceux qui auraient réussi à survivre au carnage. Un seul des gardes, grièvement blessé, est encore en vie. Il tente de prendre son arme au moment où vous lui logez une balle dans la tête avec un petit sourire :

- Tiens mon pote, de la part du caïd.

Bien-sûr, vos méthodes manquent de discrétion, mais chacun sa technique et la vôtre est efficace, à défaut d'être subtile. Votre regard s'illumine alors lorsque vous apercevez un pistolet-mitrailleur sur l'un des corps.

Rendez-vous au **270**.

349

Lancez un dé.

Si vous obtenez 1,2 ou 3, rendez-vous au **111**.
Si vous obtenez 4,5 ou 6, rendez-vous au **140**.

350

Vous essayez de savoir quelle va être sa réaction face à votre refus, mais il semble totalement imperturbable.

- Très bien... Je comprend. Garde quand même la photo, juste au cas où.

Vous acquiescez, et vous ressortez dans la ruelle, où curieusement, personne ne vous attend. La voie est donc libre, et vous vous dirigez sans encombre en direction de l'After Life.

Rendez-vous au **243**.

351

Malheureusement le "bip" des touches achève de convaincre le garde qu'il y a bien quelqu'un. Vous n'avez pas le temps de finir le code qu'une lampe torche est braquée sur vous.

– Halte! Qu'est ce que vous faites là !?

Vous allez devoir le neutraliser rapidement.

Vous tirez sur lui, rendez-vous au **118**.

Vous l'attaquez au corps a corps, rendez-vous au **180**.

352

Avez-vous toujours suffisamment d'argent pour vous rendre au sud de la ville ?

S'il vous reste 20 Eb ou plus, rendez-vous au **28**.

Sinon rendez-vous au **7**.

353

Vous sortez votre carte. L'homme qui est en face de sort son PDA et insère votre carte à l'intérieur. Ce mode de transfert ne nécessite pas d'authentification, et lorsque il vous la rend, vous voyez sur l'affichage SED de la carte qu'elle a effectivement été débitée de 300 Eb.

– Bonne journée mon pote... N'oublie pas si tu repasses dans le coin que ce droit de passage n'est valable que 24 heures...

Vous préférez ne rien répondre, et puisqu'ils vous laisse passer, vous pouvez maintenant sortir du réseau sous-terrain en vous rendant au **245**.

354

Vous n'avez pas d'autre choix que d'utiliser la lampe torche du garde.

Vous pouvez faire le tour du hangar, rendez-vous au **155**.

Vous inspectez le centre de la pièce, rendez-vous dans ce cas au **144**.

355

A peine avez-vous entamé votre monologue qu'ils n'ont plus aucun doute à votre sujet. Vous représentez tout ce qu'ils haïssent, en fait, dans leur esprit vous êtes pire que cet homme avec sa cyber-jambe. Lui au moins, n'a peut-être pas eu le choix. Vous, vous semblez accepter la cybertechnologie, et trouver son utilisation acceptable. Bref, ils vont devoir laver ce monde d'un nouvel esprit corrompu... le vôtre ! S'étant rapproché lors de votre tentative de persuasion, ils sont déjà tous au contact et ils vous tombent dessus avant que vous n'ayez eu le temps de sortir votre arme.

Rendez-vous au **130** pour les combattre au corps a corps.

356

Back-zero repart à l'assaut de son clavier.

- C'était il y a trois ou quatre jours, je me baladais sur un serveur, juste pour voir, et je suis tombé sur une demande de création de compte... BINGO !

Cette fois-ci, vous n'avez pas besoin qu'il vous explique ou qu'il vous traduise ce qu'il y a sur l'écran, c'est largement assez explicite. Visiblement Mademoiselle Satori Kurozawa est une toute nouvelle cliente de Global Watch. En tant que telle, elle dispose d'un système portatif, probablement implanté, permettant de la localiser n'importe où sur la planète. Une fois le système activé, Global Watch s'engage à intervenir dans les 10 minutes où que vous soyez sur la planète, et à vous tirer d'affaire quelque soit le problème. Le contrat prévoit d'ailleurs un "nettoyage" de la zone, avant et après récupération de votre corps, que vous soyez encore en vie ou pas. Leurs contrats sont évidemment totalement hors de prix, et seules les personnes disposant de revenus vraiment très élevés peuvent se permettre ce genre de chose.

- On peut la localiser ?
- Du calme, pour ça, il faudrait que son émetteur soit activé, et pour le moment ce n'est pas le cas.
- Et dans quels cas ce bidule s'active au juste ?
- Si l'utilisateur appuie sur le bouton... Mais il peut aussi s'activer automatiquement en cas blessure grave ou en cas de mort du client à condition de coupler l'émetteur à un monitoring de pression artérielle ou n'importe quoi d'autre dans le genre. Enfin, dernière possibilité, l'émetteur peut être activé à distance, sur ordre express de "personnes de confiance" qui sont indiquées par le client au moment de la signature du contrat.
- Et qui est autorisé à déclencher son émetteur pour la localiser ?
- Je regarde... Personne.
- Merde.
- Ouais... Elle a du signer ça de son côté, sans demander l'avis de personne. Certainement le genre de fille à ne pas vouloir être surveillée en permanence par ses parents. Et vu les parents, note bien que ça peut se comprendre...

Vous restez tous les deux silencieux un moment.

Back Zero reprend la parole le premier, en se frottant les mains :

- Bon je repose ma question de tout à l'heure, qu'est ce que tu me donnes si je la localise ?
- Tu pourrais faire ça ? Qu'est ce que tu veux ?
- En ce moment je discute avec un type chelou dans la matrice... Il a des choses à me dire mais visiblement, il ne me les dira pas on-line. Et moi IRL, j'ai pas confiance. Bref, je veux que tu sois mon garde du corps, et plus globalement que tu te charges de ma protection chaque fois que ce sera nécessaire... Une association en quelque sorte, informations contre protection. Alors ?
- Alors... Ca marche.
- Ok. A moi de jouer alors...
- Comment tu comptes faire ça ?
- Tu t'es jamais demandé d'où venait mon pseudo ? "Back Zero" C'est le caractère qui code une fin de chaîne. Tu vois si j'interroge son dossier, il ne m'affiche aucune personne autorisée à déclencher son émetteur, parce qu'en fait, le champ "nom" est une liste vide, ou plus exactement le seul élément de la liste est une chaîne vide. Techniquement, c'est un pointeur "null", et donc il y a bien en réalité une personne qui est autorisée à le faire, c'est Monsieur "null", tu comprends ?
- ... Tu... heu... tu va te faire passer pour heu... un... un poiteur null... c'est ca ?
- Et bien... vu l'ancienneté de leur moteur applicatif et avec une injection bien sentie.... oui c'est l'idée en effet

Vous n'avez en réalité strictement rien compris à ce qu'il vient de raconter mais vous décidez de le laisser faire. 35 minutes plus tard, l'émetteur de Satori devient finalement actif !

- Voilà, il semble émettre depuis cette adresse, c'est une pharmacie, au sud de la ville. N'oublie pas hein... Tu es mon garde du corps, chaque fois que j'aurai besoin de tes services.
- Ouais, c'est noté, un deal est un deal, tu peux compter sur moi.

Il est temps maintenant d'aller voir cette fameuse pharmacie de plus près.

Rendez-vous au **352**.

357

Vous entendez la porte s'ouvrir et un homme traverser la pièce, puis sortir par la porte par laquelle vous êtes arrivé. C'est le moment de le suivre. Vous le voyez descendre d'un étage et disparaître par l'une des portes. Il va falloir agir discrètement.

Si vous avez un silencieux pour votre arme à feu, c'est probablement le moment de l'utiliser, rendez-vous au **15**.

Si vous n'en avez pas, ou si vous préférez des méthodes plus musclées, rendez-vous au **196**.

358

Vous vous dirigez vers Jeanne. Il est grand temps de quitter cet endroit. Mais alors que vous vous penchez vers son corps, un nouvel arrivant entre lentement dans la pièce. Vous reculez vivement, alors qu'il avance, visiblement très sûr de lui. Sa carrure est impressionnante, tout comme l'arme qu'il porte sur lui. Vous n'aviez encore jamais vu un pistolet de cet taille. Quel calibre peut-il bien utiliser ? Heureusement il ne semble pas vouloir la dégainer. Pour le moment il se contente de vous regarder avec un sourire mauvais. Puisqu'il se trouve entre vous et la seule sortie possible, vous n'avez pas d'autre choix que de l'affronter.

Rendez-vous au **298**.

359

Cela fait maintenant une semaine que vous avez libéré Jeanne. Raoul vous a remis les 500 Eb promis et vous a même proposé un petit squat temporaire que vous vous êtes empressé d'accepter. La réussite de cette mission vous permet d'augmenter votre score de 3 points.

Toute cette histoire vous laisse une impression curieuse. Comme si vous étiez finalement passé à côté de quelque chose, une affaire plus importante. Mais ce qui est fait est fait, et vous pouvez déjà être fier. Se faire 500 Eb et de bonnes relations avec le dirigeant d'un gang finalement bien sympathique, le tout en une seule soirée est déjà une belle performance.

En ce qui concerne "l'affaire du siècle" celle qui vous permettra d'obtenir une vraie renommée dans votre milieu, vous devrez attendre de voir ce que l'avenir vous réserve... **FIN**.

360

Le pilote de l'AV4 entame un virage à droite, et l'inclinaison du véhicule vous permet alors de contempler la ville comme vous ne l'aviez jamais vu. Le contraste entre les abords de la ville, véritable no-man's land, amas de ruines, parfois fumantes, et le cœur de la ville, constitué de gratte-ciels ultra-modernes, atteignant pour certains plus d'un kilomètre de long, est profondément saisissant. C'est dans cette direction que se dirige maintenant votre appareil.

Vous jetez un coup d'œil à Satori. Ce spectacle qu'elle contemple de son côté a l'air de la laisser totalement de marbre. Visiblement plongée dans ses pensées, elle ne semble pas non plus se soucier de votre présence. Ce qui est bien dommage d'ailleurs, car vous avez le sentiment curieux qu'un sourire de sa part pourrait vous servir de seule récompense. Quoi que...

Vous regardez à nouveau le centre ville. Au fur et à mesure que l'appareil se rapproche, vous distinguez de plus en plus nettement tout ce que vous n'aviez jamais pu approcher jusqu'alors. Des rues parfaitement propres, des patrouilles de sécurité, épaulés par des robots de surveillance à chaque coin de rues. Pourtant, une bonne partie du trafic se fait dans les airs, et vous commencez à croiser beaucoup d'autres véhicules aériens. Vous n'aviez même pas idée qu'il pouvait y en avoir autant au dessus du centre de Night City. Les immeubles, véritables villes verticales contiennent tous les commerces imaginables. Vous apercevez même des stations de loisir aquatique, sans parler des jardins occupant généralement un étage complet. L'appareil tourne une nouvelle fois et vous vous dirigez maintenant vers l'un des immeubles les plus haut

de la ville. un emblème en forme de trèfle occupe une bonne partie de la façade. L'emblème d'Arasaka.

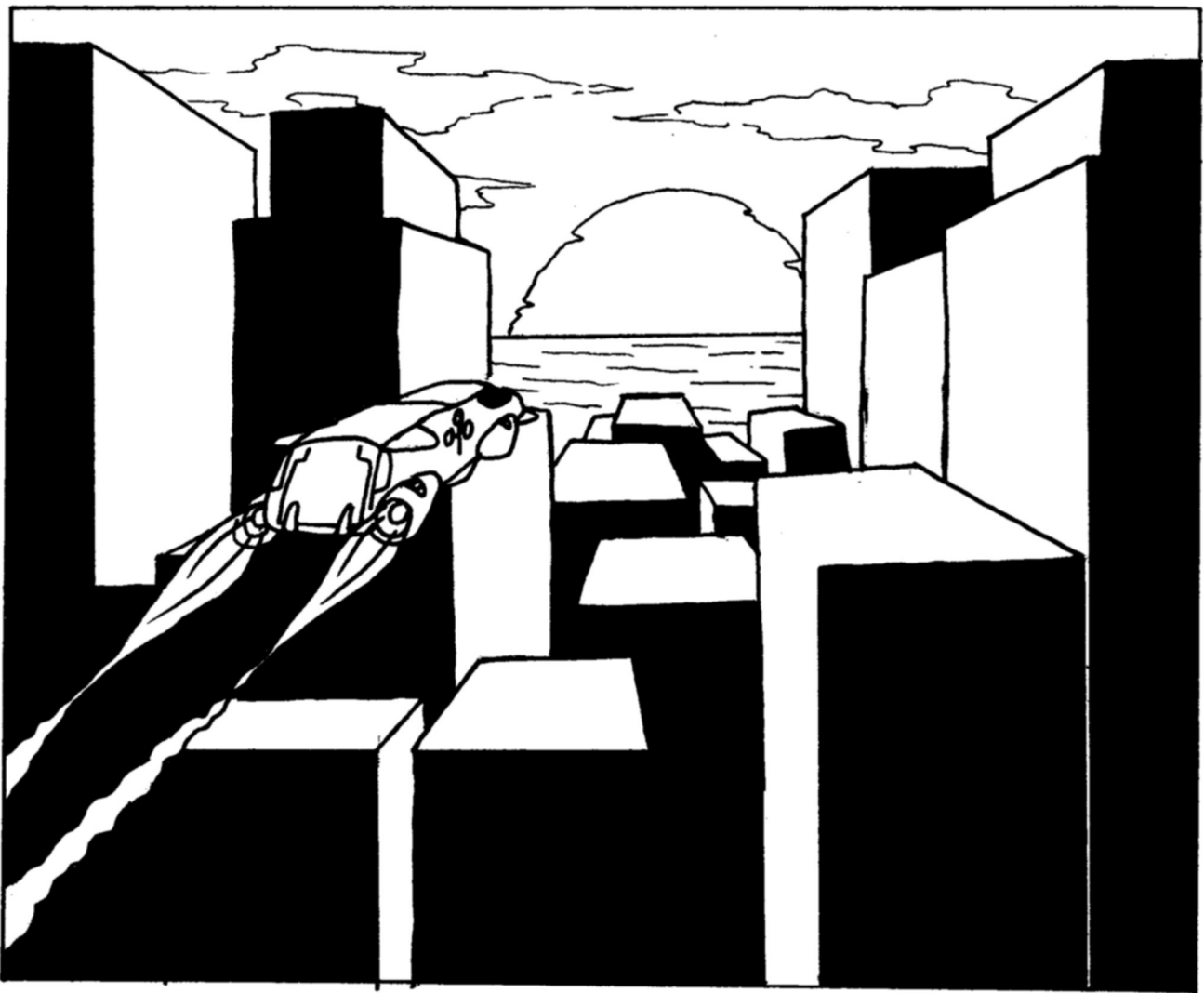
Soudain, les premiers lueurs de l'aube apparaissent. Au même moment, vous sentez une main se poser sur la vôtre. Vous tournez la tête, juste assez pour que le regard malicieux de Satori plonge dans le vôtre.

–Je ne vous ai pas encore remercié. Merci d'être venu me chercher. Ne vous inquiétez pas, mon père saura sûrement se montrer reconnaissant.

Vous n'avez pas le temps de répondre, et encore moins de calmer votre rythme cardiaque qu'elle a déjà retiré sa main et qu'elle tourne la tête pour regarder à nouveau dans la direction opposée. Vous cherchez désespérément une réplique, quelque chose qui pourrait sembler naturel à dire dans ces circonstances, mais vous ne trouvez finalement rien d'autre à marmonner qu'un minuscule "pas de quoi..." à peine audible et qui ne la fait pas se retourner dans votre direction. Finalement, vous décidez donc vous aussi de continuer à regarder la paysage, tandis que l'AV4 s'apprête à se poser sur le toit de l'immeuble au trèfle vert. Vous ne savez rien du centre ville, vous ne connaissez ni les règles, ni les manières à respecter dans ce genre d'endroit, mais vous savez qu'il va falloir apprendre vite, car la seule chose dont vous êtes bien certain, c'est que vous allez tout faire pour rester ici, aussi longtemps que possible.

Votre arrivée chez Arasaka et votre probable embauche vous font encore gagner 5 points de score. Si votre total est maintenant arrivé à **25**, vous pouvez vraiment être fier de vous ce soir. Votre repos sera bien mérité.

Votre réussite est totale.



Lexique

Tri-di	tri-dimensionnelle... Une photo tri-di est en réalité un hologramme réalisé à partir de photos d'une personne prise sous différents angles.
AV1	Moto "volante", les roues sont remplacés par des moteurs antigrav de faible puissance.
AV4	Véhicule volant lourd et blindé, ressemblant extérieurement à un camionnette de transport de fond des années 2000
AV7	véritable voiture volante (souvent très luxueuses et très rapides, réservés aux hommes les plus riches)
BasseDef / BD	Diminutif de "base définition", également le surnom d'un algorithme de compression "mp5" qui fut utilisé pour le transfert de vidéos sur appareils mobiles, codec qui n'est plus vraiment utilisé vu l'augmentation croissante de la bande passante.
Braintech	La braintech est en quelque sort la bibliothèque du futur. Les enregistrements proposés sont effectivement directement envoyés au cerveau. Capable de reproduire les cinq sens, la lecture de ces enregistrements plonge donc le "lecteur" au coeur de la scène enregistrée, lui faisant tout ressentir comme s'il était lui même présent au moment de l'enregistrement.
Cercueil	C'est l'hôtel du pauvre. Ces casiers sont juste suffisamment grand pour permettre à une personne de s'allonger. Les plus luxueux disposent d'un mini écran tactile, permettant de se connecter au réseau et de recevoir les chaînes câblées.
Chombata	Argot, synonyme de "mon pote".
DataTerm	Vue de loin, un dataterm ressemble à un gros bloc de béton. Cette borne massive protège en fait un écran tactile et quelques périphériques. Les dataterm proposent un accès rapide à la matrice (anciennement Internet). Ils sont le plus souvent équipés de lecteurs de cartes et de HD-BRD (High density blue-ray disc). Certains possèdent également un combiné scanner/imprimante. Dans un monde ou de plus en plus de gens s'équipent de brouilleur ou d'instruments perturbants les ondes des cellulaires, ces bornes fixes garantissent un accès fiable et "peu onéreux" au réseau, y compris dans les quartiers les moins favorisés.
Euro Solo	La rumeur veut que les meilleurs solos, la crème de la crème, finissent par quitter les états-unis et aillent travailler en Europe. La bas, la sécurité est beaucoup plus importante, les contrats sont tous beaucoup plus risqués, mais les sommes versées sont aussi beaucoup plus importantes...
IRL	In real life , dans la vraie vie ! par opposition à IML (in the matrix life)
Microperf	Minuscule ampoule plastique sous pression, permettant de s'injecter rapidement un liquide quelconque. (à jeter après usage).
PDA	Pocket Digital Assistant, un assistant numérique personnel.
Solo	Homme de main, "porte flingue" travaillant au contrat et généralement seul (d'ou son nom)
syntexta	Cette drogue de synthèse tire son nom d'une ancienne drogue populaire auprès des jeunes, l'extasie. Cette version "hitech" beaucoup plus puissante et considérée comme l'une des plus dangereuses en libre circulation en 2020. La dépendance ne vient en effet que très progressivement, mais ces effets a long terme sont dévastateurs.
URL	Uniform Resource Locator , Adresse matricielle intégrant à la fois le protocole d'accès et la localisation d'un objet dans la matrice.
wolfers	Ces lames rétractables dissimulées dans les avants bras sont illégales dans la plupart des états. Son inventeur s'est probablement inspiré d'un héro d'une très ancienne BD datant d'avant l'utilisation massive de cybernétiques...

Remerciements :

Tout d'abord je tiens à remercier ma femme (merci de m'aimer :). Je veux aussi remercier mon illustrateur, ami et ancien maître de jeu à Cyberpunk, monsieur Jean-Yves Roger. Un très grand merci aussi à Nicolas Cornette qui réalisé la relecture de ce livre, allégé le style et corrigé probablement plus d'un millier de fautes. C'est aussi lui qui à réalisé la couverture de ce livre, en utilisant une photo découverte ici : <http://blog.gino-caron.com/>. Je remercie donc également Gino Caron qui nous à autoriser à utiliser gracieusement sa photographie.

Enfin je dédicace cette oeuvre à notre fils, qui n'aura pas vécu assez longtemps pour voir dans quel monde de merde nous vivons...