

LES HIT MARKS RÊVENT—ILS DE MOUTONS ÉLECTRIQUES ?

Ce scénario s'adresse à des joueurs aguerris, si possible sans Adeptes du Virtuel, ni encore trop introduits dans le milieu des Traditions. Toute Cabale suffisamment soudée au-delà des clivages conviendrait en fait parfaitement.

Le cadre est Paris mais vous pourrez facilement le localiser ailleurs.

L'Expérience Interdite

Tout a commencé du côté des Adeptes du Virtuel qui sont allés un peu trop loin dans leur recherche sur la Toile Numérique. Il existe plusieurs façons de pénétrer cet espace umbral, sorte de vaste internet aux relents de Matrice des univers cyberpunks : soit par simple transmission informatique avec du matériel spécifique, soit par immersion umbrale, soit par numérisation complète du corps.

C'est cette dernière voie que les Adeptes du Virtuel ont exploré. En effet, la numérisation n'était a priori possible que dans la Toile Numérique. Mais, en poussant leur recherche, ils ont découvert un moyen de numériser l'Avatar sur une carte mère informatique. Cela permettait un accès immédiat avec la Toile Numérique qui devenait une quasi-nouvelle Réalité pour l'Avatar désincarné.

Seulement, le rituel magique à mettre en œuvre pour extraire l'Avatar et le plaquer sur la carte mère se rapproche de beaucoup du Gilgul, et les Adeptes se sont dits qu'ils étaient allés un petit peu trop loin. L'intégralité des Avatars, ceux des Eveillés comme ceux des Dormeurs, étaient mis en danger par cette découverte ; les membres de ce projet ont décidé de le faire complètement disparaître.

C'était sans compter l'opiniâtreté de certaines personnes de la Technocratie et plus spécialement d'un Construct d'Itération X masqué sous les traits d'une société : I-Tech,. Or donc, certains agents ont été mis au courant des recherches des Adeptes et se sont montrés intéressés au plus haut point : ceux-ci essayaient en effet de pallier la faiblesse majeure du HIT Mark, à savoir leur incapacité à utiliser la magie.

La découverte des Adeptes du Virtuel tombait à pic puisque cela permettait, au moyen de la carte mère, d'incarner un Avatar au sein d'un HIT Mark et, en quelque sorte, de "l'éveiller". Des employés d'I-Tech mirent en place une opération et volèrent les prototypes, les plans, la carte, bref tout de l'expérience des Adeptes du Virtuel.

Seulement ces manoeuvres ne sont pas passées inaperçues du Nouvel Ordre Mondial : intégrer la magie dans un HIT Mark est quand même une hérésie par rapport à l'idéologie que propage la Technocratie. Le NOM a eu vite fait de rappeler à l'ordre tout ce petit monde qui s'est gentiment exécuté.

Tous, sauf un, Michel Becy, chef du projet, qui a persévéré dans ses recherches interdites. Car le matériel n'a pas été détruit pour permettre des études futures dessus. De fait, Becy a continué en cachette les expériences pour permettre au nouvel HIT Mark de voir le jour (une sorte de Docteur Frankenstein moderne en quelque sorte).

Seulement, ces recherches réclament de l'argent et du matériel et Becy ne pouvait guère espérer des financements du Syndicat. Il a donc employé des méthodes plus "traditionnelles" et est parti vendre quelques secrets de technologie à une antenne d'un service secret installé dans la région parisienne (peu importe lequel, le tout étant de lui faire conserver une aura de mystère autour). Ces secrets sont mineurs mais étant donné l'avance technologique d'Itération X, ils peuvent valoir très chers aux yeux des Dormeurs.

En même temps, Becy avait besoin d'un Avatar. La tâche apparaissait compliqué. Becy est parti fouiller dans les dossiers de la Technocratie pour trouver un sujet et a réussi à localiser un mage isolé, bien plus facile à atteindre qu'une Cabale. Celui-ci, Sassoua M'Bala, habitait un squat dans le XIXème arrondissement de Paris. Se faisant passer pour un marabout, il vivait seul. Becy profita de ses « bonnes » relations avec le service secret pour commander un enlèvement de cet homme. L'opération se passa sans problème (Becy avait quand même bien souligné que l'homme était puissant et c'est un véritable commando qui s'est occupé de l'opération). C'est à peine si les rares habitants du quartier ont remarqué des hommes en noir et des coups étouffés.

Becy entreprit d'extraire l'Avatar de son nouveau prisonnier. Mauvaise idée ! Pressé par le temps et manquant de mots de passe, Becy n'a pu voir la note adjointe au fichier : M'Bala est certes un mage mais surtout un Nephandus. De puissance limitée certes mais un Nephandus quand même. Becy n'eut pas le temps de s'en rendre compte puisqu'il numérisa très vite son Avatar et l'intégra dans son prototype de HIT Mark.

Sa créature était prête à agir et Becy décida de la tester sur le terrain. Et pour commencer en douceur, il lui intégra simplement un programme de POGROM contre un Mage des Traditions parmi ceux listés par la Technocratie. Et comme il se doit, le mage en question est un des joueurs.

Entre-temps, bien des choses se sont déroulées. Après une enquête minutieuse, les Adeptes ont découvert les responsables du vol dans les membres d'I-Tech. Ils s'apprêtent justement à tenter de récupérer leur matériel. Bien entendu, ils n'ont soufflé mot de cette affaire à aucune autre Tradition étant donné les graves conséquences que cela pourrait avoir pour eux.

Justement, Becy, sentant la situation se dégrader (un HIT Mark lâché dans la nature finit toujours par se faire remarquer) a décidé de se réfugier et de disparaître chez ses "nouveaux amis". Il compte rapatrier son petit matériel ainsi qu'une ou deux innovations destinées à payer sa naturalisation dans le pays étranger.

Mais ses manigances ont été aussi surprises. Découvert, Becy dut s'enfuir précipitamment et se réfugia à temps dans le repaire de l'antenne de ses "amis". Heureusement pour lui, une bonne part du matériel de ses recherches était entreposée dans un autre endroit qu'I-Tech. Une fois en sûreté, il chargea un des agents de partir le récupérer.

Entretemps, les Adeptes ont suivi tous ces mouvements et même s'ils n'ont pas vraiment saisi les dissensions au sein de la Technocratie, ils sont parvenus à savoir qu'une camionnette partait chercher une partie de leur projet et vont chercher à le récupérer. Ils ont donc monté une embuscade pour l'intercepter sur le chemin du retour.

C'est à peu près à ce moment que l'aventure va démarrer pour les joueurs qui vont malencontreusement croiser le chemin de cette camionnette.

Mise en place

Il faut avant tout que vous preniez votre joueur qui a le plus à se reprocher avec la Technocratie. Pas celui qui a fait une ou deux petites infractions à la Réalité, non celui qui traîne le plus de cadavres, de destructions derrière lui. Bref, votre joueur le plus Gros Bill. Ce sera lui la cible de 2110001.

Où les joueurs plongent sans le vouloir dans les problèmes

Les Adeptes du Virtuel, en raison de l'enjeu, se sont parfaitement équipés pour l'embuscade : cagoules, pistolets mitrailleurs, ils n'ont rien laissé au hasard. Sauf que tout ceci a été préparé comme dans un jeu vidéo. Les Adeptes vont chercher à faire caler la voiture au moyen de magye coïncidentale et ensuite la prendre d'assaut. Il fait nuit noire, nous sommes à un croisement d'une départementale en Grande Banlieue, quelque part au sud de Paris.

A quelques mètres de là, les joueurs rentrent d'une soirée / colloque / sortie et avancent à allure normale en direction de ce croisement.

Un Adepté du Virtuel prépare son effet d'entropie. C'est le moment pour vous de jeter les dés derrière votre écran et de prendre un air consterné. L'effet rate, entraînant un contrecoup du Paradoxe qui ne peut échapper aux joueurs.

Chez les Adeptes, cela tourne rapidement à la panique : les tirs fusent de partout, comme dans un shoot'em up. La camionnette tente de slalomer mais est rapidement tellement criblée de balles qu'elle s'arrête net.

Les joueurs, de leur côté, se retrouvent pris sous le feu. Gageons que dans cette obscurité, et alors que les Adeptes du Virtuel ont tout mis en oeuvre pour arriver à leurs fins (armes et magye coïncidentale), les joueurs se portent au secours du "pauvre conducteur". Si cela n'est pas le cas, n'hésitez pas à faire diriger les attaques

vers eux, les Adeptes du Virtuel croyant avoir affaire à des complices. Dans tous les cas, au moindre signe de riposte, les Adeptes du Virtuel décampent, croyant tomber sur du renfort de la Technocratie. A ce stade, il est indispensable que les joueurs ne fassent pas de prisonnier. Tout effet pour arrêter les Adeptes se verra contré par leur contremagie.

Premières inspections

Les PJ se retrouvent donc seuls en plein champ. Le coin est complètement désert et le carrefour a des allures de voie bosniaque. Les douilles jonchent le sol et la camionnette, percée de partout est sur le point de prendre feu. Ils ont peu de temps entre l'embrasement de la voiture et l'arrivée des pompiers / policiers pour récolter des indices.

Première certitude : le chauffeur est mort et bien mort. S'ils étudient ses schémas de Prime, ils pourront déterminer qu'a priori, ce n'est pas un Eveillé. Il a bien un portefeuille qui comporte papiers d'identité, permis et une somme d'argent relativement importante (5000 francs en coupures). Mais tout cela ne sera pas très utile : les papiers sont bien entendu faux, tout comme la plaque d'immatriculation. En fait, c'est comme si cette personne et cette voiture n'avait jamais existé. Si vos joueurs sont suffisamment paranoïaques, ils vont peut-être se mettre à soupçonner le Nouvel Ordre Mondial derrière. A vous de les entretenir sur cette fausse piste si le coeur vous en dit.

Plus intéressant, l'intérieur de la camionnette. Le matériel est transporté dans des caissons d'isolation : ce sont essentiellement des pièces détachées. Il sera facile de repérer d'après leur ergonomie et leurs matériaux qu'elles ont une origine "magique".

Une étude approfondie par un spécialiste permettra de déterminer que ce sont vraisemblablement des pièces servant à l'assemblage d'un HIT Mark mais leur conception est pour le moins inhabituelle, notamment au niveau des connexions électroniques (les circuits sont plus nombreux et plus complexes).

A partir de là, aux joueurs de faire jouer leurs talents magiques (par exemple, une étude des schémas de Matière) et leurs relations pour remonter la trace d'I-Tech.

Prémises d'enquête

Vos PJ partent avec peu d'éléments. Vous pouvez leur faciliter ou compliquer la tâche en fonction de leur esprit d'initiative, de leurs contacts et de leurs trouvailles.

Les paragraphes qui suivent sont essentiellement indicatifs et n'indiquent pas un sens linéaire de l'aventure. Ils peuvent toutefois permettre de faire rebondir le scénario dans certains cas.

I-Tech, Centre d'essais de Saclay-Palaiseau, 91

En remontant la piste des pièces détachées, les PJ devraient finir par aboutir à cette société écran. I-Tech est donc un construct d'itération X qui se présente sous la forme d'une entreprise hyper-technologique. Le bâtiment est tout en verre, le hall d'accueil bardé d'écrans et l'atmosphère générale très aseptisée.

I-Tech est principalement un centre technique, c'est-à-dire qu'elle se compose de laboratoires et de zones de test. C'est aussi un construct. Même si les HIT Marks ne se promènent pas à l'air libre, l'endroit est blindé côté sécurité. Donc à moins que vos joueurs y aillent en finesse en se présentant comme des hommes d'affaires, ils seront très vite repérés s'ils se mettent à tourner un peu trop autour du périmètre.

Du côté d'I-Tech, la priorité est à la discrétion : il faut que l'effet société-écran joue à fond. Si les hommes d'ItX se sentent menacés, ils n'interviendront cependant pas en force : une habile neutralisation des gêneurs permettra de les enfermer dans les caves du bâtiment où l'on est plus à l'aise pour discuter.

Leurs investigations seront donc difficiles et les résultats dépendront vraiment des moyens mis en oeuvre. Les informations sur tout ce qui s'est passé avant (le vol de la carte, le développement du nouveau modèle d'HIT Mark, les problèmes avec le NOM...) seront donc à distiller en fonction.

Rencontre avec un HIT Mark

La rencontre peut se faire quand vous le souhaitez ; elle est idéale pour relancer l'intrigue si vos joueurs piétinent.

Une espèce de grand Noir (Becy a gardé les traits de M'Bala) tentera d'intercepter le PJ que vous aurez retenu (qui devra être de préférence seul).

Dès le début, le HIT Mark utilise sa magye pour ralentir le PJ. Celui-ci ne devrait pas demander son reste : un HIT Mark, c'est déjà dangereux alors un HIT Mark utilisateur de magye, cela devient carrément suicidaire. Son unique salut est dans la fuite.

Facilitez lui la tâche, le but de cette rencontre étant avant tout de lui faire peur.

Les Adeptes du Virtuel

Suite à leur déroute lors de l'embuscade, les Adeptes du Virtuel vont chercher à reprendre l'initiative. Leur première action va être de retourner sur les lieux de la veille ; au moyen d'un effet de Temps, ils identifient les mystérieux Technocrates présents, qui s'avèrent être les joueurs. Il ne leur faudra pas trop de temps pour qu'ils les identifient correctement comme des membres des Traditions.

Cela ne change pour autant rien à la situation. L'affaire de cette carte-mère sur laquelle on peut numériser un Avatar est trop grave pour eux pour qu'aucune information ne filtre.

LE grain de sable que représentent les joueurs est dangereux d'autant que les Adeptes, croyant la trouver dans la camionnette, pensent que les PJ l'ont dorénavant. Ils vont donc tenter manipuler les PJ. D'un côté, ils vont essayer de se faire des alliés chez les joueurs en les convaincant que ceux-ci viennent de mettre la main sur une opération très sensible de la Technocratie (ce qui n'est pas entièrement faux) et de l'autre, ils vont tout faire pour récupérer les éléments.

Concrètement, au moment que vous choisirez opportun, faites retentir le téléphone. A l'autre bout du fil, une voix brouillée, se présentant comme un Adeptes du Virtuel, les invite à se rendre aux Halles, à 14h30 en précisant que cela a rapport avec l'affaire de la camionnette et que tout ceci doit rester confidentiel, la Technocratie étant en alerte permanente. La conversation est ensuite coupée.

Laissez vos joueurs se préparer comme ils l'entendent, surtout s'ils croient à un piège. L'objectif des Adeptes pour cette rencontre est double : prendre contact avec les personnages et leur présenter leur version de l'histoire et en même temps, comme ils les ont éloignés de leur domicile, le cambrioler pour retrouver la carte-mère.

Forum des Halles

A 14h30, les PJ n'auront pas de mal à identifier le groupe de cyber-allumés comme étant leurs contacts. Les Adeptes se montrent très avenants, cherchant à sympathiser tout de suite. Autour d'un café, ils présentent brièvement l'affaire : Itération X est en train de mettre au point une nouvelle génération d'HIT Mark fait de métal coulant. Un des leurs avait réussi à dérober quelques pièces mais il a été lâchement abattu lors de l'embuscade d'hier par le Nouvel Ordre Mondial (en fait eux). Toutefois, en arrivant sur les lieux de l'attentat, les Adeptes ont pu voir par un effet de Temps que les joueurs avaient été présents. C'est donc leur concours qu'ils demandent au nom de la fraternité entre les Traditions. A la fois leur procurer les éléments qu'ils ont trouvé (les Adeptes espèrent bien trouver la carte-mère) et faire échouer cette nouvelle manoeuvre de la Technocratie.

Il est sûr que si vous avez déjà organisé la rencontre avec le HIT Mark, les joueurs ne vont pas interpréter de la même façon cette version. Mais les Adeptes se défendront en stipulant que leurs informations sont pour le moins floues et que la discrétion est primordiale.

Bien entendu, il est extrêmement impoli d'utiliser la magie dans ce genre de réunion. Cela dénote un manque de confiance impensable entre Traditions...

Une fois que les Adeptes ont acquis la certitude de la coopération des joueurs, ils leur donnent rendez-vous pour le soir même en banlieue Sud-Est, à un petit pavillon de Vitry. D'ici-là, les PJ ont largement le temps de découvrir leur résidence cambriolée. Les Adeptes ont en effet profité de cette occasion en les tenant éloignés de chez eux pour tout fouiller. Et comme cela ne coûte rien de faire d'une pierre deux coups, ils ont déguisé cette opération comme une action des Technocrates.

Dès que les joueurs rentrent, ils retrouvent leur logis dévasté. S'ils n'ont pas pris de précautions pour dissimuler les pièces détachées, elles auront naturellement disparues. Leur enquête, qu'elle soit magique ou classique (interrogation dans le voisinage), aboutira à la même conclusion : ce sont des hommes en costume noir qui ont pénétré chez eux.

Mais les joueurs n'auront pas le temps de pousser très loin leurs recherches ; ils ont à nouveau rendez-vous ce soir.

Ca se passe à Vitry sur Seine

Pendant ce temps-là, les Adeptes se rendent compte que la carte-mère n'est pas dans les éléments volés. Cela les laisse perplexes : soit les joueurs les ont doublé et ne leur ont pas tout donné, soit ils ne la possèdent effectivement pas. Mais ils vont encore attendre avant de poser les vraies questions.

Le rendez-vous de ce soir concerne une opération contre les locaux d'I-Tech que les Adeptes ont monté. Leur objectif est la destruction pure et simple de ce Construct afin d'effacer toute trace du projet, surtout si des prototypes de carte sont encore là-bas. Les joueurs sont conviés mais toujours pour accréditer la thèse de l'HIT Mark au métal coulant dont I-Tech serait le laboratoire.

L'endroit du rendez-vous est un pavillon anonyme, à la lisière de Vitry. A l'intérieur, les PJ découvriront un véritable arsenal. Les PJ pourront voir les Adeptes s'équiper lourdement (UZI, grenades, explosifs, cagoules). Attention ! les Adeptes ne sont pas des imbéciles et ils auront pris soin de prendre d'autres calibres et tenues que le soir de l'embuscade afin de ne pas se faire confondre. Le matériel est essentiellement des armes automatiques de calibre moyen et des petits explosifs. Et comme nous sommes avec les Adeptes du Virtuel, on trouve aussi toute une panoplie d'ordinateurs portables surpuissants. Les PJ seront invités à piocher allègrement et une demi-heure après, la petite troupe s'ébranlera dans des vans garés juste à côté.

Les PJ seront accompagnés d'une douzaine d'Adeptes. C'est avant tout une opération commando qui se prépare. Peu avant l'arrivée à I-Tech, les Adeptes déconnecteront facilement par réseau l'alimentation électrique, les systèmes de sécurité etc. L'attaque sera lancée juste après en profitant de la confusion qui règne dans le Construct.

Pour le déroulement de la scène, revoyez les meilleurs moments de Piège de Cristal. Les hommes et les machines d'ItX opposeront une résistance mais la débauche de moyens et de feu de la part des Adeptes aura vite raison de l'issue du combat. En quelques minutes, les Adeptes se rendent maîtres de la place : juste le temps pour eux de placer des charges explosives aux endroits stratégiques, d'aller récupérer les fichiers informatiques concernant leur projet ainsi que les composantes technologiques (dont des prototypes de cartes). Si possible faites en sorte que les joueurs soient présents avec eux. L'ordre d'évacuation est ensuite donné et les Adeptes se ruent hors du Construct.

Arrivés au van, ils retournent leurs armes contre les joueurs pour les empêcher de monter. Si ces derniers se sont laissés mener de bout en bout dans cette affaire, ils risquent de ne pas comprendre ce revirement de situation. Pourtant, c'est logique : maintenant que les Adeptes ont récupéré les éléments de leur projet, ils veulent éviter que les PJ mettent leur nez dedans.

La confrontation risque d'être tendue : les Adeptes n'ont pas l'intention de les éliminer mais juste de les neutraliser, au moyen de la magie s'il le faut. Les joueurs risquent de se voir bloqués sur le site, en ayant intérêt de prendre la fuite pour échapper à la Technocratie, rapidement sur les lieux pour constater les dégâts.

Pour information, les environs de Saclay sont constitués de grands champs et de petites villes donc s'y dissimuler ou trouver une aide est une tâche ardue.

De leur côté, les Adeptes rentrent rapidement à leur Fondation et détruisent le matériel récupéré, ne conservant que les fichiers informatiques qu'ils vont crypter et archiver définitivement. L'affaire est close pour eux.

L'heure des bilans

Si tout s'est bien passé, les joueurs se sont faits plus ou moins bernés par les Adeptes et cela ne leur a pas plu.

Mais la vengeance sera difficile : c'est à l'ensemble de la Tradition sur Paris qu'ils doivent s'attaquer et celle-ci a de très bonnes raisons pour ne pas fléchir.

Et bien entendu, si les joueurs font appel aux autres Traditions, la procédure sera longue, pénible et incertaine.

Surtout que pour eux, l'affaire n'est pas close. 2110001 est toujours en liberté et représente une vraie menace.

2110001 ne répond plus

Le HIT Mark est effectivement en cavale mais un processus étrange s'est produit.

L'Avatar de M'Bala a en effet retrouvé une partie de sa conscience originelle et vient entraver le fonctionnement de la machine qu'il est devenu. Il reste toutefois sous l'emprise du programme d'élimination du PJ et ne pourra redevenir indépendant qu'une fois le logiciel exécuté. Car, en raison de ces dysfonctionnements, Michel Becy a perdu tout contact ; seul le PJ constitue une barrière et 2110001 / M'Bala va concentrer tous ses efforts dessus.

Dans tous les cas, il est la meilleure preuve à apporter aux Adeptes que l'affaire n'est pas terminée. C'est seulement en fonction de ces arguments que les Adeptes renoueront avec les PJ et leur livreront le fin mot de l'histoire. Mais ce qui est vraiment intéressant se trouve dans les fichiers informatiques. Ils récapitulent l'ensemble du projet et indiquent à la fois le nom du chef du projet 2110001, Michel Becy. En revanche, ces fichiers indiquent aussi que ces recherches ont été abandonnées selon la directive 2B3 – 17K/L du Nouvel Ordre Mondial. Et pourtant 2110001 existe bien.

Les PJ n'ont plus qu'à partir à la recherche de ce Michel Becy.

Retour à I-Tech ?

Logiquement, les PJ devraient y revenir. Mais bien entendu, ils ont intérêt à se faire très discrets. En fonction de leur recherche, ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- Michel Becy a bien travaillé ici mais est absent depuis quelques jours
- Le NOM est effectivement intervenu pour stopper net les recherches
- L'adresse de son domicile

S'ils se rendent à ce dernier, ils pourront voir une demeure complètement vide. Manifestement, Becy a disparu.

Trouver des indices ne sera pas aisé, les hommes du service secret ayant effectué un nettoyage scrupuleux (disque dur formaté, papiers détruits). Mais rien ne résiste à un peu de magye, n'est-ce pas ? C'est de cette façon que les joueurs pourront découvrir :

- que Becy a continué ses recherches à titre personnel
- qu'elles ont abouti
- qu'il a procédé à l'extraction d'un Avatar (l'identité n'est en revanche pas précisée)
- qu'il a pris contact avec des services secrets

Retrouver Michel Betsy

Autant le dire, même pour des mages, c'est chercher une aiguille dans une botte de foin. Alors, à moins qu'ils n'aient fait des jets spectaculaires dans l'étape précédente, il ne leur reste qu'un moyen, pour le moins douloureux : la Technocratie !

Betsy est en effet un traître à ses yeux. En négociant habilement, les PJ peuvent s'assurer la collaboration de leurs ennemis en leur offrant de le dénoncer. Ce n'est pas joli mais la Guerre de l'Ascension est avant tout une Guerre. La Technocratie mettra alors en oeuvre tous ses moyens et Michel Betsy sera rapidement localisé.

Pour pénétrer la propriété qui n'est rien de plus qu'une maison sans défense particulière, les PJ pourront faire la descente en compagnie des Technocrates. C'est surtout après qu'il va falloir jouer finement pour récupérer des informations sur 2110001 et c'est aux PJ de jouer maintenant un coup fourré aux Technocrates. Il y a plusieurs possibilités : vos joueurs ont profité de la confusion pour disparaître discrètement avec Betsy ; ou encerclent les forces de la Technocratie après l'assaut etc. Le tout est de leur subtiliser Betsy. Celui-ci sera tellement terrorisé qu'il ne se fera pas prier pour tout raconter. C'est a priori à ce stade que les joueurs prendront conscience de la vraie nature de 2110001 et qu'ils auront une chance de le pister en remontant la trace de M'Bala.

Ils peuvent aussi laisser la Technocratie régler ce problème mais avec le danger de remettre un exemplaire de carte mère à leurs ennemis après leur avoir tout subtiliser.

La fin est donc très ouverte en fonction de la stratégie des PJ. Les Technocrates n'ont pas de raisons de se méfier outre mesure donc laissez suffisamment de marge à vos joueurs.

Localiser 2110001 ne sera pas très difficile : soit le PJ l'attend comme appât, soit ils le débusquent à son ancienne adresse où il s'est réfugié. Mais il faut faire vite : 2110001 sera rapidement complètement opérationnel. Le combat sera serré et tout le monde devrait s'en tirer avec des bleus. Au final, le HIT Mark disparaîtra dans un grand contrecoup de paradoxe dès que les PJ lui arracheront sa carte-mère.

Générique et distribution des rôles

Les PJ devraient s'en tirer à bon compte, la Technocratie leur étant d'une certaine façon reconnaissante ou au moins suspendant le POGROM. Jusqu'à la prochaine fois...

2110001

Alors que ItX cherche à développer le HIT Mark VI basé sur les nanotechnologies (voir Technocracy: Iteration X), Michel Betsy a cherché à concevoir une version VBis basé sur la technologie trinaire (d'où le 2) et sur la carte-mère capable de numériser un avatar.

F5D2V5 C2(*)M4(*)A4 P3I4(*)A4(*)

Compétences : Vigilance 3, Bagarre 3, Armes 4, compétences à 3 (dont méditation et furtivité *), connaissances à 3 (dont occultisme et cosmologie*)

Entéléchie : 5 *

Sphères* : Forces 2, Entropie 3, Vie 4, Matière 3, Psyché 3, Prime 3, Esprit 4.

Paradoxe : 3*

Quitessence : 3*

Volonté : 5

Niveau de santé : OK (x5), -1, -5, HS

Armure : 4

Attaques/Pouvoirs : mitrailleuse (diff 7, dégât 8) ; griffes (dégât 8)

* anciennes caractéristiques de M'Bala

Michel Betsy

Constamment caché durant tout le scénario, il ne devrait de toute façon pas poser de gros problèmes aux joueurs une fois qu'ils l'auront retrouvé.

Caractéristiques notables : Informatique 5, Science : HIT Mark 5, Technologie : HIT Mark 5, Cosmologie 4

Entéléchie : 6

Sphères : Forces 4, Prime 4, Correspondance 3, Vie 3, Matière 3, Psyché 3.

Les gros bras des services secrets

Caractéristiques notables : F4D4V4

Armes à feu 4

Arts martiaux 3 ou bagarre 4

Les gros bras de la sécurité d'I-Tech

Idem que ci-dessus mais vous pouvez rajouter un ou deux cyborgs (cf. le livre de base)

Mathieu Reversé