

ECLIPSE PHASE

LES DÉVOTS

*Une aventure pour le jeu de rôle de
transhumanisme, d'horreur et de
conspiration*

TABLE DES MATIÈRES

L'ACCROCHE DU SCÉNARIO	2	Ce que sait Timoti	15	ÉTAPE 5 : DÉSAMORCER LA	
LEGBA	2	Psychochirurgie et interrogatoire	16	MENACE	24
INTRODUCTION	2	4. GUINÉE	16	LE CONTRE-ESPIONNAGE	24
CONTEXTE	2	Les rumeurs de prison	16	SAUVER NATH	24
NINE LIVES	3	5. LE MARCHÉ AUX FÉTICHES	16	SE FAIRE PASSER POUR NAZON	24
Les religions Lapryèè et vodoun	3	6. UPTOWN (PETWO)	17	ORGANISER UN PUTSCH	24
Les nanchons	4	Bertrand Théo	17	LE SABOTAGE	24
AWE	5	Infosec	17	Saper les communications	24
L'EXTASE DES ESCLAVES	6	7. MARINETTE (RADA)	17	Détourner les systèmes de sécurité	24
ÉTAPE 1 : S'INFILTRER	6	Ingénierie sociale, Protocole ou Mémétique	17	DÉTRUIRE, VOLER OU LIBÉRER AWE	24
Les principaux personnages	6	Infosec et Réseau : Criminels	17		
LES PRÉPARATIFS	7	Lam Cong Dong	18	ÉTAPE 6 : LE DÉBRIEFING	24
Réseau : Firewall	7	8. SAMEDI (GUÉDÉ)	18	S'ÉCHAPPER	24
Réseau : Criminels	8	Une diversion	18	SI LA MISSION ÉCHOUE	25
Réseau : Scientifiques	8	Le droit de duel	18	RÉCOMPENSES D'XP ET DE RÉP	25
À BORD DU DASMÓS	7	Su Wu	19		
Tromperie ou usurpation d'identité	8	AWE	19	CONSÉQUENCES	25
ÉTAPE 2 : LEGBA	8	La Toile locale	20	LA REVANCHE DE NAZON	25
L'ÉCONOMIE ET L'INFRASTRUCTURE DE LA STATION	8	9. NANA BULUKU	20	L'EGO DE NATH	25
LES NŒUDS TOILE DE LEGBA	9	Comment y accéder	20	AUSTIN	25
LA COULEUR LOCALE	11	Parler à AWE	20		
LA TOILE DE LEGBA	11	ÉTAPE 3 : LA CONVERGENCE DE NOMBREUX ESPRITS	21	LES PERSONNAGES	26
LES ENTRÉES ET LA DURÉE DES TRAJETS	11	INFILTRER LES QUARTIERS DE NAZON	21	ROLAND NAZON	26
CARTE DE LEGBA	12	OMRI/DONG : LA TRANSACTION	21	ELLEGGUA	26
1. ZOMBI (DOCKS)	13	ELLEGGUA/WU : LA STRATÉGIE	21	LAM CONG DONG	26
Gardez ce que vous portez	13	THÉO/DONG : LA TRAHISON	21	SU WU	27
De nouvelles consignes	13	LE TEST FINAL	22	BERTRAND THÉO	27
Le Bullock	13	LA MORPHOSE DES DÉVOTS	22	OMRI MELECH	27
La découverte d'Omri	13	ÉTAPE 4 : LE DÉBAT DES NANCHONS	22	HOMME DE MAIN DE NINE LIVES	28
2. PÉRISTYLE	13	LES PETWO	22	Variante de mercenaire professionnel	28
Les houngans	14	LES RADA	22	AMARU TIMOTI	28
Kyoshi Katsurou	13	LES GUÉDÉ	22	ROKUZAWA CHI	28
3. PSYCHOPOMPE	14	L'AUTORITÉ	23	GLADIATEUR DÉVOT	29
Amaru Timoti	15	LA BATAILLE DE LEGBA	24	ACCROCHES DE SCÉNARIOS LIÉS À NINE LIVES	29

CRÉDITS

Écriture : Caleb Stokes

Édition et direction artistique : Rob Boyle, Jack Graham

Développement et écriture additionnelle : Jack Graham

Mise en page : Adam Jury

Illustrations : Nathan Geppertn Mark Molnar, Andy Wright

Playtesteurs et correcteurs : Jack's Miscreants : Rob Boyle, Juliet

Brownell, Lillian Cohen-Moore, Nathaniel Dean, Aaron Grossman,

Melody Hadap, Matt Hare Tony Lee, Ryan Macklin, Jessica Noble ;

l'équipe Know Evil : Jason Ariciu, Aaron Carston, Tom Church, David

Dobelman, Andrew Grattendick, Ross Payton.

Merci à l'équipe Know Evil et à tous ses fans sur Kickstarter.

— Caleb Stokes

CRÉDITS VF

Édité par Black Book Éditions

Directeur de la publication : David Burckle

Traduction : David Creuze

Relecture : Damien Coltice et Fabienne Riccardi

Mise en page : Jérôme Cordier

RESSOURCES

<http://eclipsephase.com> – Site Web, blog et forums d'Eclipse Phase

<http://posthumanstudios.com> – Site Web de Posthuman Studios

<http://eclipsephase.com/resources> – Boutique en ligne et PDF VO

<http://www.black-book-editions.fr> – Boutique en ligne et PDF VF

Version PDF 1.0 établie à partir de la version 1.1 de Posthuman Studios.

Première version, par Black Book Éditions

Imprimé en France en janvier 2016. Dépôt légal : janvier 2016.

Contactez-nous à l'adresse infos@black-book-editions.fr via les sites www.black-book-editions.fr ou eclipsephase.com ou cherchez « Eclipse Phase », « Black Book Éditions » et « Posthuman Studios » sur votre réseau social préféré

Posthuman Studios est composé de : Rob Boyle, Brian Cross et Adam Jury.

Licence Creative Commons ; Certains Droits Réservés. Eclipse Phase est une marque déposée par Posthuman Studios LLC



Cette œuvre est éditée sous contrat Creative Commons Attribution – Pas d'utilisation commerciale – Partage dans les mêmes conditions 3.0 non transposé (CC BY-NC-SA 3.0)

Pour voir une copie de ce contrat, visitez : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>

Cela signifie que vous êtes libre de copier, de reproduire, de partager et de remixer les textes et illustrations de cette œuvre tant que vous respectez les conditions suivantes : 1) vous le faites uniquement à des fins non commerciales ; 2) vous attribuez la paternité de l'œuvre à Posthuman Studios et vous la signalez ; 3) vous acceptez de placer tous futurs dérivés de cette œuvre sous la même licence. Pour plus de détails, les crédits complets, et pour suivre les mises à jour et changements apportés à cette licence, jetez un coup d'œil à : <http://eclipsephase.com/clc/ncuse>.

Le diagramme du trou de ver (p. 16) est sous licence CC BY-SA : usage commercial permis.

L'espoir était que l'IAG germe obéît de manière aveugle à ses maîtres transhumains, tout en permettant sa croissance exponentielle sur des plans intellectuels plus objectifs.

Au bout d'un certain temps, AWE atteignit un palier d'aptitude, et ne parvint plus à intervenir sur les versions supérieures d'AUSTIN. Sous pression, les chercheurs de Cognite eurent l'idée de laisser AWE s'entraîner sur d'autres ego qu'AUSTIN. Peut-être qu'en s'entraînant sur des sujets variés, AWE serait en mesure de progresser suffisamment.

Le labo de Cognite situé sur Aten ne disposait que d'une poignée d'ego et ne voulait pas en réquisitionner de façon officielle, pour diverses questions sensibles d'un point de vue politique. Toutefois, les premiers résultats du travail d'AWE sur des ego transhumains étaient prometteurs, et les chercheurs contactèrent Nine Lives afin d'obtenir de nouveaux cobayes. Le lieutenant de la Petwo Nanchon (une faction des Nine Lives, voir *Les nanchons*, p. 4) d'Aten accepta le paiement de Cognite, mais manquait d'ego pour pouvoir respecter les termes de son contrat. Il commanda alors le solde manquant à Lam Cong Dong, la chef de la Rada Nanchon.

La commande de Cognite concernait toutes sortes d'ego différents, et Lam était curieuse : de toute évidence, l'hypercorp ne s'intéressait pas à l'installation de travailleurs virtuels en box. Flairant une bonne occasion, elle ajouta un ver aux ego pour ainsi installer une porte dérobée dans la Toile du labo. Ensuite, elle dirigea une équipe de hackers et s'y infiltra, fouilla les serveurs et s'empara d'une copie d'AWE. Les systèmes de sécurité de Cognite la détectèrent avant la fin de l'infiltration, et elle ne parvint qu'à subtiliser une partie de la documentation. Elle apprit la fonction d'AWE, mais pas sa nature de fork d'une IA germe.

NINE LIVES

Étant donné la nécessité de recourir à des technologies de pointe pour s'y adonner, le trafic d'âmes fut d'abord l'apanage des cols blancs. Des compagnies-écrans en mesure de s'évanouir dans la nature d'un claquement de doigts commencèrent à utiliser des ouvriers forkés pour remplir leurs obligations lors de projets de développement extrasolaires à risque. Le clonage neural sans consentement fournit également une réserve inépuisable de cobayes pour mener les premières expériences en psychochirurgie, en simulation d'esprit et en psychologie intégrative. Du fait de l'ensemble de ces activités, les coûts liés à cette technologie baissèrent considérablement, et elle devint bien plus abordable.

En revanche, les opportunités intéressantes étaient réduites à peau de chagrin pour les nouveaux arrivants, du moins en respectant les limites du cadre légal. Il n'y avait pour ainsi dire aucun ascenseur social dans la société pré-Chute, et les oligarques faisaient régner leur loi. Ils avaient déjà tiré profit de la manipulation génétique et des sauvegardes d'ego de

manière à s'assurer que leurs places au sommet de l'échelle, comme celles de leur descendance, leur seraient réservées à tout jamais, sans jamais cesser de lutter sauvagement avec leurs concurrents.

Les gangs tels que Nine Lives ou la Cellule ID se firent la main en récupérant les miettes des corpos. Ils amassèrent des hordes d'ego esclaves destinés à servir de botnets humains, firent travailler des infomorphes dans des bordels virtuels et fournirent des tas d'ego aux gouvernements les moins regardants. Animés par une impitoyable ambition, ils saisissaient sans la moindre hésitation toutes les opportunités que les corpos laissaient de côté, craignant une mauvaise publicité.

C'est à cette époque que les corpos et ces trafiquants d'âmes commencèrent à entretenir une relation officieuse qui perdure aujourd'hui encore. Tout comme les entreprises technologiques grand public de la fin du XX^e siècle qui suivaient de près les innovations des pornographes dans des domaines tels que l'e-commerce et le streaming vidéo, les hypercorps n'ont jamais quitté les activités des gangs des yeux. Et même si la plus grande discrétion était de mise, elles ont même recruté des ingénieurs et des psychochirurgiens criminels désireux de revenir dans la vie civile.

Quand survint la Chute, des milliers de petits escrocs opéraient en marge du commerce d'âmes. C'est la Chute qui permit à Nine Lives et à la Cellule ID de devenir de véritables cartels criminels.

Roland Nazon s'extirpa de la misère d'après-Chute depuis l'habitat Éden. C'est de là qu'il prit le contrôle de Nine Lives et commença à intégrer par la force d'autres gangs. On sait peu de choses sur la vie de Nazon avant la Chute. Manifestation de sa folie ou moyen d'asseoir son pouvoir, Roland développa Lapriyè (« la prière », en créole haïtien), une version dénaturée de la religion Vodoun. Puisant ses racines dans les traditions d'Afrique de l'Ouest, d'Haïti et de la Santeria, Lapriyè se concentre sur la pile corticale, qui représente une source de magie noire, un fétiche contenant les âmes des morts et servant à les asservir. Nazon se sert de ce culte pour endoctriner et terrifier ses subordonnés.

Nazon a institué « le Rite », dans lequel les nouveaux membres du gang doivent prouver leur loyauté à Nine Lives en torturant un étranger innocent par le biais de la psychochirurgie. Si les candidats ne disposent pas des compétences techniques nécessaires, la victime est incarnée dans un morphe qui est ligoté, et la torture doit être physique. Tous ceux qui sont trop « faibles » et refusent de passer le Rite ou tous ceux qui sont jugés trop peu enthousiastes dans leur torture sont tués. Les rumeurs prétendent que ces candidats ayant échoué deviennent les victimes des prochains criminels devant passer le Rite.

Étant donné la brutalité et la terrible réputation de Nazon, seuls deux types de criminels rejoignent les rangs de Nine

LES RELIGIONS LAPRIYÈ ET VODOUN

Le culte Lapriyè de Nazon n'est pas une représentation du vodoun réel ni de ses descendants afro-caribéens, le vaudou et le vodou. Le culte Lapriyè se réapproprie les préceptes de ces religions d'une façon qui ne serait jamais acceptée par ses véritables adhérents. ■



Lives : ceux dont l'ambition est si grande qu'ils sont prêts à tout, et les monstres pervers qui éprouvent du plaisir lors du Rite. Les premiers s'occupent des affaires quotidiennes, tandis que les autres se chargent des tâches les plus sinistres.

Grâce à la demande de main-d'œuvre qualifiée et à la ruée vers les propriétés non réclamées après la Chute, Nine Lives devint rapidement une entreprise florissante. Le cartel élargit alors ses activités en ajoutant au *forknapping* le vol d'identité, la contrebande d'ego, les récupérations illégales et l'extorsion. Les forces de maintien de l'ordre, en désorganisation totale après la Chute, étaient dans l'incapacité de faire quoi que ce soit pour freiner le gang. Les menaces des flics ne valaient rien comparées aux punitions réservées aux traîtres, et le destin réservé aux rares agents qui partaient en croisade contre Nine Lives était souvent atroce. De plus, l'abominable torture dont faisaient l'objet tant leur morphe que leur ego était relayée publiquement et à grande échelle. Quand Nazon abandonna Éden peu avant l'an 2 PC pour fonder Legba, l'ensemble du Système solaire tremblait déjà à la seule évocation de son nom.

Aujourd'hui, les différentes opérations menées par Nine Lives sont extrêmement sophistiquées. Entre les serveurs de sauvegardes corrompus, les passerelles d'ego trafiquées et de subtils piratages de simulespaces, des *forknappings* se produisent sans même que l'alpha ne s'en rende compte. Les quelques escroqueries relativement connues de Nine Lives se déroulent en toute impunité : chacun est parfaitement conscient que toute ingérence serait considérée comme une déclaration de guerre, et que la réponse du gang serait d'une brutalité sans limites. Ses membres offrent cependant un service après-vente à leurs clients, ce qui les rapproche plus d'une hypercorp que d'un gang de criminels. Cela étant, le sourire complice qu'ils affichent est sans équivoque : le « sinon... » qui semble suivre chacune de leurs paroles est implicite.

LES NANCHONS

Le cartel Nine Lives est structuré en trois organisations secondaires, nommées selon des panthéons spirituels issus du Lapriyè. Environ 8 000 membres du gang résident de façon permanente sur Legba. Dans le cadre du présent scénario, la population totale atteint près de 15 000 personnes, nombre d'entre elles étant en voyage en raison des questions qui se posent sur l'avenir du gang.

La Guédé Nanchon est l'armée personnelle de Nazon. Elle est composée de sadiques et de voyous. Les Guédé sont entièrement dévoués à Lapriyè. Impitoyables, ils sont célèbres pour leur brutalité et les rackets qu'ils effectuent. Terrifiants, violents et d'une cruauté sans limites, les membres de cette nanchon sont tout désignés pour gérer le marché juteux de LX de snuff et de gladiateurs. Il y a environ 6 000 Guédé à bord de Legba, dans le cadre du présent scénario.

La Rada Nanchon forme le groupe le plus important en nombre de membres, et comprend la piétaille de voleurs d'identité, de racketteurs et d'esclavagistes du cartel. Moins violents que les Guédé, ils n'en demeurent pas moins animés par une extrême et impitoyable avidité de profit. Il y a environ 7 000 Rada à Legba, dans le cadre du présent scénario.

AWE

AWE est un fork gamma d'AUSTIN, une IAG germe mineure. Son comportement a été fortement reconditionné de manière à lui inculquer un hédonisme de travail et une loyauté à toute épreuve envers Cognite : AWE n'est donc en rien une IAG standard. Il ressemble bien plus à un logiciel de psychochirurgie quasi sentient et réactif, voué à asservir son alpha et tout ego qu'il rencontrerait à Cognite.

Par défaut, AWE instille la loyauté envers Cognite, mais il est également possible de programmer d'autres arguments en ligne de commande. Des individus (des cadres de Cognite, normalement) peuvent être ajoutés sous la forme de paramètres d'identification (généralement, l'apparence du morphe) dans une mise à jour de l'infomorphe codée en dur. AWE inculque alors une loyauté aveugle envers ce panthéon programmable de « dieux », en plus de la loyauté envers Cognite. Le risque qu'impliquait le fait de programmer une telle flexibilité fut jugé acceptable par Cognite. Personne ne s'attendait à ce qu'AWE ou AUSTIN soient utilisés en dehors des labos en air-gap de Cognite.

AWE a été conçu pour exploiter les similarités entre les heuristiques identitaires des IAG et des humains. Le concept transhumain de l'être est un récit élaboré par l'esprit à partir de la matière brute formée par la mémoire. Avec une capacité de traitement suffisante, AWE peut réécrire ce récit plus rapidement et plus en profondeur que toute autre technique de psychochirurgie.

Pour ce faire, AWE s'appuie sur le piratage et la subversion de l'ego grâce à l'Infosec. Une fois à l'intérieur de son simulespace dédié, il multiplie la vitesse d'écoulement du temps par 60 et commence à interroger l'ego. Ses questions semblent absurdes : « Vous devez choisir entre une pâte nutritive à la vanille ou au chocolat pour le souper. Quel est votre choix, et pourquoi ? » Pour la victime, ce processus dure en apparence plusieurs semaines.

AWE applique des logiciels de diagnostic à l'esprit émulé lors de chaque réponse de l'ego. Il repère les souvenirs fortement liés au sens d'identité de l'ego ainsi que les souvenirs liés aux séances de torture, de manière à pouvoir les supprimer ultérieurement.

Une fois l'interrogatoire terminé, AWE procède à une édition de la mémoire à la fois rigoureuse et violente (p. 232, **Livre de base**), en ce qui concerne tous les souvenirs marqués comme contribuant au sens de soi. Dépourvus d'implant de mémoire eidétique (qu'AWE supprime dès qu'il obtient un accès), les esprits transhumains dépendent en partie du contexte émotionnel pour utiliser leur mémoire. AWE sélectionne les émotions et les sensations physiques associées avec les souvenirs cibles, de manière à transformer des moments autrefois de premier plan pour l'identité de la victime en souvenirs fades et sans importance.

Ensuite, AWE ajoute de faux souvenirs.

Étant donné la vitesse à laquelle ils sont implantés, ils ne sont pas tous très logiques, mais comme l'émotion attachée à tous les souvenirs importants a été supprimée, l'esprit de la victime ne dispose d'aucun repère auquel se raccrocher. Le « récit identitaire » transhumain peut sembler illusoire, mais il semblerait qu'il soit nécessaire pour fonctionner correctement.

Ces nouveaux souvenirs évoquent sans exception le maître de l'ego (ou « cadre », dans le langage de Cognite) qu'AWE a programmé. La sensibilité émotionnelle et physique de ces faux souvenirs est maximisée, afin de favoriser les associations. Le cadre devient alors non seulement responsable de toutes les bonnes choses de la vie de l'ego, mais aussi de la vie en général.

Pour bien renforcer ces nouveaux souvenirs, AWE injecte dans l'esprit de la victime des endorphines digitales à chaque fois qu'elle formule des pensées positives à l'égard de Cognite ou du cadre. AWE procède à une stimulation Tasp (p. 232, **Livre de base**) de l'ego au cours de nombreuses années subjectives, jusqu'à ce que chaque évocation de Cognite soit associée à des sensations de plaisir et de bien-être.

Pour finir, AWE efface tous les souvenirs liés à son intervention. Cela crée un blocage de conscience (p. 170, **Transhuman**) dans l'ego, qui touche tout ce qui concerne AWE.

En définitive, l'ego ressent une gratitude éternelle envers une personne qu'il n'a jamais rencontrée. La volonté de cette personne, ou de toutes celles qui arrivent à faire croire qu'elles travaillent pour Cognite, remplace la volonté de la victime. En l'absence d'un ordre contraire venant de son maître, la victime continuera à obéir aux ordres qu'on lui a donnés, au mieux de ses capacités.

Les victimes délaissées par AWE font état d'une variété de symptômes, allant du trouble de dépersonnalisation – l'impression que leur corps et leur esprit ne leur appartiennent pas – à un trouble bipolaire particulier : une extase est ressentie quand elles suivent les ordres de leur maître, un désespoir écrasant la remplace dans toutes les autres situations.

Parmi les autres effets secondaires, on retrouve une loyauté sans faille envers Cognite. Les ego affectés expriment toujours de la déception quand ils utilisent des produits d'une autre marque, à moins qu'on leur ordonne le contraire. Le signe le plus flagrant des modifications opérées par AWE est celui d'une adoration fanatique du cadre. Cette religiosité, cette « pensée magique » est une propriété émergente du processus. C'est de cette manière que les victimes assimilent les gigantesques contradictions présentes dans leur mémoire. Cet effet secondaire n'était pas prévu, mais se révèle très utile. ■

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES

LES ADVERSAIRES

Roland Nazon : chef de Nine Lives et fanatique du forking ascendant.

Elleggua : fork alpha non corrompu de Nazon, qui tire les ficelles de Nine Lives.

Lam Cong Dong : chef de la Rada Nanchon et découvreuse d'AWE.

Bertrand Théo : chef de la Petwo Nanchon.

Su Wu : chef de la Guédé Nanchon.

LES AUTRES

Omri Melech : déserteur de la Cellule ID cherchant à prendre sa retraite en vendant l'ego de Nibedita Nath.

Nibedita Nath : cadre de Cognite.

Kyoshi Katsurou : fork bêta illégal de la chercheuse tita-nienne Rokuzawa Chi observant les hougans.

AWE : fork gamma de l'IA germe AUSTIN, voué à forcer la loyauté envers Cognite (la sienne tout autant que celle des autres).

Les hougans : équipe de psychochirurgiens de Nazon. ■

La Petwo Nanchon se consacre entièrement aux affaires relatives à la sphère corporative. C'est la plus petite et la plus subtile des nanchons. La plupart de ses membres travaillent dans des habitats du Consortium ou d'Extropia. Certains ont des contrats officieux avec des hypercorps et fournissent une main-d'œuvre illégale. Les affaires menées avec ces clients « légitimes » se révèlent parfois plus lucratives que les bordels à cosses classiques ou le mercenariat. Les Petwo font tout leur possible pour tenter de réorienter Nine Lives vers un mode d'action un peu plus sophistiqué, tout en tâchant de ne pas paraître présomptueux aux yeux de Nazon. Actuellement, il y a environ 2 000 Petwo sur Legba.

Sous les ordres des leaders de chaque nanchon se trouvent des lieutenants : ils dirigent des familles allant de quelques dizaines à plusieurs centaines de membres. Les chefs occupent le grade directement inférieur à celui des lieutenants : ils gèrent des équipes comportant de 5 à 30 membres.

Certains quartiers de Legba (Marinette, Samedi, Petwo) forment le territoire exclusif de ces nanchons. Au sein de chacun d'eux, les familles et les équipes ont taillé un nombre incalculable de petits territoires.

L'EXTASE DES ESCLAVES

Lam Cong Dong, patronne de la Rada Nanchon (voir *Marinette*, p. 16), eut un sacré coup de chance quand elle tomba sur AWE. Dès qu'elle se rendit compte de ce qu'elle avait entre les mains, elle fit une egodiffusion sur Legba avec l'IA. Là, elle présenta ses découvertes à Roland Nazon, lui témoignant en apparence une loyauté extrême. En réalité, elle avait besoin de son équipe personnelle d'experts en psychochirurgie, les « hougans ».

L'assistant de Nazon – le mystérieux néoténique du nom d'Elleggua – ordonna qu'AWE soit installé dans un serveur en air-gap avec une dizaine d'ego. Tous en sortirent le cerveau lavé, et le chef de Nine Lives fut convaincu. Après plusieurs semaines d'analyse, les hougans découvrirent qu'AWE était en mesure d'instiller l'obéissance totale envers tout « cadre » qu'ils programmaient dans une section modulaire du code de l'IA.

Les tests commencèrent sérieusement. AWE fut chargé dans un nouveau serveur portant le nom de Nana Buluku, le plus puissant de la station. Seul Nazon pouvait en accéder, et il organisa rapidement des tests sur plusieurs centaines d'ego (les moins utiles au cartel). L'hédonisme de

travail d'AWE et l'afflux constant de nouvelles données lui permirent d'affiner toujours plus sa maîtrise des techniques psychochirurgicales. Chaque génération se montrait plus loyale que la précédente. Les hougans allèrent jusqu'à ordonner à AWE qu'il conditionne un ego destiné à vénérer la pop-star martienne Quell Misty et manquèrent de mourir de rire quand la victime se mit à obéir de façon littérale aux paroles d'une chanson. Son titre était *Danse jusqu'à la morphose*.

La direction de Nine Lives se rendit alors compte qu'elle possédait un outil permettant de condenser les résultats de mois de psychochirurgie en quelques heures. Il était impossible de contenir les rumeurs au sujet de cette formidable découverte, et la modestie n'intéressait pas Lam Cong Dong. Nazon, inquiet par les ambitions de cette dernière, commença à répandre des rumeurs prétendant qu'elle était sur le point de faire un putsch. Lam n'a plus le choix, aujourd'hui. Si Nazon veut asseoir son autorité sur le gang, il doit éliminer Lam Cong Dong ; quant à cette dernière, son putsch doit être un succès, si elle veut survivre.

ÉTAPE 1 : S'INFILTRER

Les informations de briefing suivantes peuvent être transmises par le proxy habituel des personnages. Le maître de jeu peut également faire intervenir Pyrrhos, un proxy Firewall spécialiste de Nine Lives. Dans ce cas, celui-ci rencontre les personnages dans un simulespace sécurisé ressemblant à une falaise surplombant la mer Méditerranée sur Terre. Son fork, habillé d'une toge, flotte jusqu'au bord et commence le briefing.

Les corbeaux de Firewall ne quittent pas Nine Lives des yeux, explique-t-il. Le gang se concentre généralement sur la misère humaine, qui ne présente que rarement des risques-X. Cela étant, il lui arrive parfois de mettre la main sur un ego possédant des informations sur Firewall. Quand cela se produit, des hackers ou des agents doivent s'infiltrer pour sauver (si possible) ou faire disparaître l'ego en question.

Cette fois, en revanche, Nine Lives est tombé sur quelque chose de bien plus inquiétant que des ego de sentinelle. Un agent double à bord de Legba a annoncé que le gang avait acquis une nouvelle technologie de psychochirurgie tellement rapide et efficace qu'elle rivalise avec le virus exsurgent sur

le plan des altérations profondes de la personnalité et des motivations qu'elle inflige à ses victimes.

Les ordres de Pyrrhos sont simples : retrouver et débriefer Amaru Timoti, l'agent double de Firewall sur Legba. Enquêter et expliquer le comportement étrange des membres de Nine Lives. Faire un rapport grâce au communicateur IQ fourni. Éliminer toutes les menaces découvertes. Firewall ne peut pas courir le risque que le réseau de distribution de Nine Lives, clandestin et omniprésent dans le Système solaire, devienne porteur d'une souche numérique du virus exsurgent.

Afin de protéger les sentinelles contre le vol de leur ego au cours d'une egodiffusion, Pyrrhos a établi une couverture permettant de les emmener physiquement sur Legba. Il a mis la main sur une navette d'occasion, le *Dasmós*, et une série de codes d'identification d'Aspis. L'équipe doit se faire passer pour une équipe d'indépendants ultimistes, leurs clients ou d'autres citoyens d'Aspis réclamant un accostage pour effectuer des réparations en urgence. Si Nine Lives a pour habitude de pirater les vaisseaux qui accostent sur Legba, Pyrrhos espère que la crainte qu'inspirent les ultimistes suffira à tenir les membres du gang à distance.

Cette couverture permet également aux véritables mercenaires ultimistes engagés par le proxy et dissimulés à proximité de Legba de procéder à l'extraction des sentinelles. Une fois la menace sur Legba éliminée, l'escouade de sauvetage pourrait ainsi s'arrimer à la station et remorquer le vaisseau

des personnages. Tout ce que ces derniers doivent veiller à faire, c'est de ne pas y laisser leur pile.

Il y a cependant un problème : tout le budget disponible pour cette mission a été alloué à l'achat de la navette, des codes et de l'équipe ultimiste. Les sentinelles devront donc s'équiper en morphes et en matériel par leurs propres moyens, avant de partir.

LES PRÉPARATIFS

En plus de rassembler du matériel, les personnages peuvent également faire quelques recherches avant de partir pour Legba.

RÉSEAU : FIREWALL

Une faveur de niveau 1 révèle l'i-rép de Pyrrhos : 60. Il s'agit d'un proxy bien connecté, sans être une figure majeure.

Une faveur de niveau 2 permet d'en savoir plus sur son rôle au sein de Firewall. D'habitude, Pyrrhos gère des opérations de corbeaux, et non pas des équipes sur le terrain. Son domaine d'expertise est la lutte contre les gangs de forknapping tels que Nine Lives et la Cellule ID. Ces cartels menacent rarement la transhumanité dans son ensemble, mais ils menacent potentiellement la confidentialité de Firewall.

Une faveur de niveau 4 permet d'apprendre le travail civil de Pyrrhos, cadre chez InDEX, mais pas sa véritable identité. Essayer de dépenser des faveurs plus élevées ne donnera rien,

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

DATE	ÉVÉNEMENT
-1 mois	Les chercheurs de Cognite commandent un grand nombre d'ego à la Petwo Nanchon.
-3 semaines et 5 jours	Les Petwo se tournent vers Lam Cong Dong pour remplir la commande. Dong infiltre une porte dérobée avec les ego.
-3 semaines et 4 jours	Les hackers de Dong volent une copie d'AWE sur les serveurs de Cognite.
-3 semaines et 2 jours	Dong et son équipe vénusienne font une egodiffusion sur Legba avec AWE.
-3 semaines et 1 jour	Après quelques expériences sommaires, Elleggua ordonne aux psychochirurgiens houngans d'étudier AWE.
-2 semaines et 3 jours	Les fonctions modulaires « cadres » sont découvertes. Nazon ordonne le lancement de programmes pilotes avec lui-même dans le rôle du cadre.
-2 semaines et 2 jours	Elleggua commence à faire circuler des rumeurs de putsch de la part de Dong. Cette dernière comprend qu'elle s'est fait piéger.
-2 semaines et 1 jour	Dong prend contact avec Omri Melach pour acheter le fork de Nath.
-1 semaine et 5 jours	Omri et Dong s'entendent sur un prix. Omri quitte Extropia.
-5 jours	Amaru Timoti signale à Pyrrhos qu'il a remarqué des comportements étranges dans la station.
-2 jours	Pyrrhos achète le <i>Dasmós</i> et place des mercenaires ultimistes en réserve.
-1 jour	Omri arrive.
0	Les sentinelles sont briefées par Pyrrhos et s'équipent.
+10 heures	Les sentinelles arrivent à Legba.
+10 heures et 1 minute	Des voyous tentent d'intimider ou attaquent les sentinelles.
+10 heures et 10 minutes	Kyoshi Katsurou appelle les sentinelles à l'aide. Pyrrhos révèle l'emplacement de Timoti.
+1 jour	Omri et Dong se rencontrent à Zombi pour procéder à l'échange de Nath.
+1 jour et 6 heures	Elleggua rencontre Su Wu à Samedi pour élaborer une stratégie.
+1 jour et 12 heures	Dong et Bertrand Théo se rencontrent à Uptown pour élaborer une stratégie.
+1 jour et 16 heures	Le dernier lot d'ego est chargé dans Nana Buluku.
+1 jour et 23 heures	Les ego altérés par AWE sont morphosés en masse dans des morphes de gladiateurs.
+2 jours	Le débat des nanchons dans le Marché aux fétiches.

et plusieurs proxys se réuniraient alors pour dire aux personnages de laisser tomber.

RÉSEAU : CRIMINELS

Une faveur de niveau 3 fournit assez d'informations pour qu'une sentinelle puisse tenter d'usurper l'identité d'un porte-flingue de base de Nine Lives originaire d'un habitat lointain. Si les personnages tentent de décrocher d'autres faveurs Guanxi sur Legba en public, leur couverture sera alors compromise.

Une faveur de niveau 2 révèle des rumeurs soutenant que la pile d'Omri Melach, un lieutenant de la Cellule ID sur Extropia, a été mise à prix il y a environ une semaine, alors même que la Cellule ID se lançait dans une attaque ultraviolette contre des agents de Nine Lives, dans les bas quartiers. Coïncidence ? Sûrement pas. Omri a certainement retourné sa veste. Mais pour rejoindre Legba, il devait vraiment être désespéré.

RÉSEAU : SCIENTIFIQUES

Une faveur de niveau 2 révèle que Nazon a quadrillé tout le Système dans le but de réunir une équipe de psychochirurgiens chevronnés et que très peu peuvent ensuite quitter Legba.

Une faveur de niveau 4 indique que la chercheuse titanienne controversée Rokuzawa Chi, spécialiste en clonage neural, se trouve parmi eux.

À BORD DU DASMÓS

Quelles que soient les épreuves que la navette a traversées, leur issue n'a pas été heureuse. Apparemment, Pyrrhos a acheté le *Dasmós* alors qu'il était en réparation. Une partie de la coque arrière comporte une ouverture béante sur le vide, et l'accès à cette zone est condamné. Le reste de sa surface est zébré de brûlures de laser. Les sentinelles devront inventer une histoire pour expliquer tout cela.

Les joueurs, ou l'IA embarquée, peuvent s'occuper du pilotage de la navette. Le voyage dure environ 10 heures.

TROMPERIE OU USURPATION D'IDENTITÉ

Comme le vaisseau porte des marqueurs légitimes d'Aspis et ne possède aucune arme de guerre, la tour de contrôle de Legba lui permet de se poser en urgence. Pour convaincre Nine Lives que le vaisseau transporte des mercenaires, des clients ou des citoyens sous protection ultimiste, il faut réussir des tests de Subterfuge. Les sentinelles devront expliquer l'origine des avaries subies par leur vaisseau. Ceux qui se font passer pour des membres de Nine Lives doivent justifier le fait qu'ils amènent un vaisseau plein d'étrangers au QG.

ÉTAPE 2 : LEGBA

Legba est un habitat relativement grand, et la place manque dans ce scénario pour détailler toutes ses zones. Cette section le présente dans les grandes lignes, en décrit la structure ainsi que les lieux dans lesquels l'équipe est susceptible de se rendre pendant son enquête, dans l'ordre probable de leur visite. Ces zones sont indiquées sur la *Carte de Legba*, p. 12.

L'ÉCONOMIE ET L'INFRASTRUCTURE DE LA STATION

Legba est un cadre inhabituel où se mélangent des économies de marché noir et de marché rouge. Les prix s'échelonnent de la moitié au triple de la normale. Ils ne reflètent rien d'autre que l'état de l'offre et de la demande, et ne sont pas représentatifs de la qualité des biens. Dans ce royaume, les piles corticales servent tout autant de monnaie que les crédits.

La rép Guanxi est utile pour tisser des relations, mais ne permet pas de récupérer des marchandises. Étant donné qu'il s'agit de la place forte de Nine Lives, les tests de Réseau : Guanxi destinés aux personnages n'appartenant pas au gang s'effectuent avec une pénalité de -30 et coûtent une faveur d'un niveau supérieur à la normale. Requérir des faveurs pourrait aussi attirer une attention inopportune, et les membres d'autres gangs devront justifier leur présence ici. Tous les membres de la Cellule ID sont exécutés sur-le-champ.

Il est difficile d'accéder à des installations de micro-usinage. Les rares boutiques d'impression 3D ressemblent à des forteresses. Pour obtenir du temps sur un sustenteur ou un FabLab, il faut dépenser des faveurs Guanxi (d'un niveau égal à ce qu'il faudrait dépenser pour obtenir l'objet souhaité sur un habitat à nouvelle économie) ou louer la machine à la boutique pour un coût équivalent à la moitié de la valeur de l'objet en crédits. Le prix des matières premières est quatre fois plus élevé que partout ailleurs, et les boutiques interdisent aux clients d'utiliser les leurs. Cela étant, le coût élevé de la nanofabrication est la garantie que les marchandises ne sont pas défectueuses, incompatibles ou truffées de virus. Enfin, à moins qu'on ait acheté les schémas sur Legba, bien sûr.

Certains gangs disposent de leur propre FabLab dans leur repaire. Pour pouvoir accéder à ces derniers, il faudra trouver le juste dosage entre faveurs, pots-de-vin et tests d'Intimidation. Les étrangers devront fournir les matières premières et devront payer le prix fort. Cette solution peut toutefois représenter un dernier recours pour les équipes n'ayant pas les moyens de se rendre dans une boutique d'impression, à partir du moment où elles ne sont pas réticentes à courir le risque de voir pirater les marchandises imprimées.

Il est impossible de trafiquer les systèmes de support de vie, d'énergie et d'approvisionnement en nourriture et en eau dans toute la station en même temps, car chaque famille ou équipe est responsable de sa propre survie. Pour les équipes de base, cela implique une source de matières premières et volatiles, un jardin ou une cuve d'algues, voire un câble reliant leur abri à un panneau solaire externe. Il existe des dizaines de petites centrales dont les propriétaires sont généralement les chefs de famille qui laissent leurs équipes s'y connecter.

Nazon lui-même assigne la responsabilité de l'entretien des systèmes de support de vie et énergétiques dans les zones communes telles que Psychopompe et le Marché aux fétiches. Il se sert de ce « don » de responsabilité sur l'infrastructure de Legba comme d'un moyen de limiter l'enrichissement de chaque famille. Il fait généralement tourner cette responsabilité afin que personne ne fasse faillite et ne se rebelle, à moins qu'il souhaite forcer la main d'un subordonné, auquel cas il exerce la plus forte pression possible.

LES NOEUDS DE TOILE DE LEGBA

Les systèmes en orange sont locaux.



Absence d'accès sans fil.



Système maître de systèmes esclaves partagés

TOILE PUBLIQUE (TOUTE LA STATION)

Flux publics de médias et de RA • Cartes • Informations • Réseaux sociaux

TOILES SPECIFIQUES (MARINETTE, SAMEDI, UPTOWN ET ZONES COMMUNES)

VPN FAMILIAL TYPIQUE

partagés avec la famille de la nanchon

Réseau électrique • Forums privés • Centrale • Surveillance • Eau

VPN D'EQUIPE TYPIQUE

Cloisons • Serveurs de données • Support de vie • Micro-usinage • Recyclage • Serveur d'esclaves • Surveillance

INFRASTRUCTURE

Sas et cloisons • Support de vie • Nurseries de ragondins • Accès public au réseau électrique de la centrale • Réparations structurelles

NANA BULUKU

☐ Serveur d'AWE • Centrale publique

PERISTYLE

Serveurs de psychochirurgie des houngans • Sas et cloisons • Support de vie

Micro-usinage • Réseau électrique • Centrale • Recyclage • Eau

QUARTIERS DE NAZONS

☐ Drones/Satellites de défense • Contrôle des dégâts • Infrastructure de Péristyle

☐ Batteries d'armes • Surveillance extérieure • Capteurs à longue portée

partagé

DOCKS DE ZOMBI

partagés et asservis aux Quartiers de Nazon

Sas & cloisons • Surveillance extérieure • Capteurs à longue portée

Services d'arrimage • Entretien des vaisseaux • Flux d'approvisionnement des vaisseaux

"LA RIVIERE STYX"

LE MARCHE AUX FETICHES

☐ Stations d'upload de pile

GUINEE

☐ Stations d'upload de pile • ☐ Serveurs d'esclaves

PYSCHOPOMPE

partagés et asservis aux Quartiers de Nazon

☐ Contrôles du réseau de communication • ☐ Serveurs d'esclaves • ☐ Egodiffusion et morphose

Les seuls animaux de service qu'on croise sur Legba sont d'immenses rongeurs sauvages et agressifs qui se déplacent en meute, mélange de ragondin et de souris sauterelle. La seule concession faite à leur utilité est de les avoir conditionnés de manière qu'ils déposent leurs excréments dans les systèmes de recyclage chaotiques de la station. Ils survivent en se nourrissant de restes sanguinolents, d'ordures et de gars dans les

vapes. Si les personnages doivent se mesurer à une horde de ces monstres, utilisez les caractéristiques des Ratons laveurs intelligents (p. 155, *Panopticon*), en leur ajoutant éventuellement la possibilité de transmettre une maladie aux morpes dépourvus de biomodes de base.

La plupart des corvées attribuées à des bots ou à des animaux de service dans un habitat normal sont ici effectuées

LES ENTRÉES ET LA DURÉE DES TRAJETS

ZONE	ZOMBI	MARINETTE	PSYCHOPOMPE	GUINÉE	RÉSEAU DE COMMUNICATION
Directement lié à :	Psychopompe, Marinette	Toutes les zones sauf Guinée, Marinette, Zombi et le Réseau de communication	Marinette, Zombi, Guinée et le Réseau de communication	Psychopompe	Psychopompe
Sas externes	3 industriels, 1 petit	1 standard*	Aucun	1 petit*	1 de service*
Considérer la coque comme :	Bulle de Cole	Bulle de Cole	Bulle de Cole	Tore	n/a
Durée des trajets (en minutes) vers :					
Zombi	0	1	1	6	6
Marinette	1	0	1	5	5
Psychopompe	1	1	0	1	1
Guinée	6	5	1	0	3
Réseau de communication	6	5	1	3	0
Marché aux fétiches	6	1	7	8	8
Uptown	11	1	15	16	16
Samed	11	1	15	16	16
Péristyle	11	1	15	16	16
Nana Buluku	6	1	7	8	8
ZONE	LE MARCHÉ AUX FÉTICHES	UPTOWN	SAMEDI	PÉRISTYLE	NANA BULUKU
Directement lié à	Marinette	Marinette	Marinette	Marinette	Marinette
Sas externes	1 industriel, 1 petit*	1 standard*	1 petit*	1 de service*	Aucun (emplacement intérieur)
Considérer la coque comme	Tore	Tore	Boîte de conserve	Tore	n/a
Durée des trajets (en minutes) vers :					
Zombi	6	11	11	11	6
Marinette	1	1	1	1	1
Psychopompe	7	15	15	15	7
Guinée	8	16	16	16	8
Réseau de communication	8	16	16	16	8
Marché aux fétiches	0	1	11	11	6
Uptown	11	0	4	4	7
Samed	11	3	0	3	7
Péristyle	11	4	3	0	7
Nana Buluku	6	7	7	7	0

* Voir la description de la zone pour des informations sur la sécurité des sas

par des esclaves incarnés dans des morphes de mauvaise qualité, portant le logo de l'équipe qui les possède.

Contrairement à la majorité des habitats de la Ceinture, Legba ne possède aucun drone d'extraction minière ou de récolte. Les matériaux bruts qu'on y trouve proviennent du commerce ou de la piraterie.

LA COULEUR LOCALE

Il n'y a que peu de bars et de restaurants sur Legba, malgré sa taille importante. Personne n'est assez naïf pour avaler la nourriture ou les boissons préparées par des gens ne faisant pas partie de sa propre équipe. Les bordels et les maisons de paris sont les principaux lieux de socialisation. La clientèle apporte son alcool et ses drogues, et dépense son argent en prostitution et en jeux d'argent.

Voici quelques descriptions succinctes de lieux non décrits ailleurs dans ce scénario.

- **Gentleman's** : il s'agit d'un bordel à snuff situé sur Samedi ; il est parfois fréquenté par de riches sociopathes venant d'ailleurs.
- **Magda's** : c'est un bordel à cosses normal, situé sur Marinette.
- **RTFM** : cette boutique d'impression 3D fortifiée se trouve à Marinette, juste à côté du spatioport.
- **Badger Crew** : il s'agit d'une équipe de Rada qui gère l'un des seuls services de réparations disponibles sur Legba. Ses membres ne s'aventurent jamais hors de leur boutique fortifiée sans se déplacer en groupe d'au moins 5 personnes lourdement armées.
- **Le Rat d'égout** : c'est l'un des seuls endroits où il est possible d'acheter à manger sur Legba, dans le Marché aux fétiches. Ici, il est possible de choisir son ragondin en cage puis de le voir se faire abattre et préparer avant de le consommer.
- **Basha** : il s'agit d'une maison de paris située à Marinette. C'est l'un des endroits les plus sûrs où traîner à Legba, mais il se trouve au cœur d'un labyrinthe de couloirs sous la coupe de plusieurs équipes différentes.

LA TOILE DE LEGBA

La Toile de Legba, tout comme ses systèmes physiques, est divisée en de nombreux petits fiefs. La seule section libre d'accès et accessible depuis toute la station est un groupe de nœuds servant aux divertissements, à la socialisation et à la recherche. Les chaînes de RA publiques et les cartes des parties communes de l'habitat s'y trouvent également.

La structure chaotique de l'habitat implique que chaque quartier dispose de nœuds séparés pour la sécurité, la surveillance et l'entretien, même s'ils restent toutefois connectés au réseau sans fil de la station. Différents chefs de famille les contrôlent, ainsi que des équipes individuelles ou tout groupe (mal)chanceux choisi par Nazon pour se charger de l'entretien public ce mois-ci. Les informations recueillies sur un quartier ont une courte durée de validité, et les pots-de-vin ne font jamais effet bien longtemps.

Un réseau câblé nécessitant un accès par terminal, surnommé la Rivière Styx, connecte le Marché aux fétiches, les serveurs d'esclaves de Guinée, Psychopompe et les réseaux d'egodiffusion situés à la surface de l'astéroïde.

L'un des rares nœuds partagés entre les quartiers gère le réseau électrique de la station. En piratant ce réseau jusqu'à l'accès administrateur, on découvre que la station n'a qu'une seule centrale publique destinée à compléter l'énergie envoyée dans le réseau par les sbires de Nazon.

En analysant les données du réseau électrique avec Recherche ou avec une connaissance telle que Profession : Gestion de l'habitat, on apprend que les habitats en tore consomment beaucoup d'énergie, mais qu'il existe également un gouffre énergétique énorme au niveau d'une impasse sans nom dans la ruche (voir *Nana Buluku*, p. 20). En scrutant les images de surveillance des dernières semaines, il est possible de découvrir les procédures de sécurité permettant d'entrer dans cette section, mais cette analyse est une Action longue durant une journée.

Toutes les communications extérieures passent par le Réseau de communication. Si les joueurs arrivent à accéder à un terminal connecté à Guinée ou à Psychopompe sans attirer l'attention, il leur est possible de le pirater et d'accéder à toutes les communications extérieures. Cela leur permet également d'empêcher ou de faciliter les entrées et sorties en egodiffusion.

Les nœuds situés dans les Quartiers de Nazon sont tous considérés comme des systèmes maîtres (voir p. 171, *Panopticon*), dotés d'un accès administrateur sur tous les autres systèmes avec qui ils partagent des nœuds.

LES ENTRÉES ET LA DURÉE DES TRAJETS

Dans la station, on se déplace soit en se propulsant à l'aide des parois (dans les zones en gravité 0, soit la majeure partie de la station), soit en marchant (dans les rares sections avec de la gravité).

Le tableau des entrées et des durées de trajet (p. 12) liste les zones qui sont directement liées. Le nombre et le type de sas extérieurs sont indiqués, ainsi que les caractéristiques de la coque (voir p. 164 et 167, *Panopticon*). Il précise également la durée des trajets entre différents points de la station.

Toute zone de la station est accessible en se tractant sur sa surface extérieure. Dans ce cas, et si un test de Chute libre est réussi, réduisez de moitié les durées de trajet listées. Évidemment, le voyageur doit ensuite passer un certain temps à franchir le sas. Toute zone de la station est accessible depuis l'extérieur en 2 ou 3 minutes, avec un minipropulseur, ou en 1 minute, avec une minifusée (voir p. 345, *LdB*). Pour ce faire, il faut réussir un test de Chute libre (pour le minipropulseur) ou de Pilotage : Aérospatial (pour la minifusée).

Ces durées supposent que le voyageur suive les artères principales. Les cartes de l'habitat montrent de nombreux raccourcis, mais chacune de ces sections de couloir est la propriété d'une équipe particulière. Des sentinelles surveillent chaque limite de leur territoire, et leur repaire s'y trouve quelque part. Tous ceux qui vivent là le font selon leurs règles, et les étrangers qui s'y aventurent ont plutôt intérêt à se trouver là pour y faire des affaires. Les équipes n'ayant pas peur des tentatives de racket parfois violent peuvent parfois gagner quelques minutes sur la durée de leur voyage en intimidant ces sentinelles, avec un MR de 20 ou plus.

LEGBA

Un carré = 100 Mètres

8

6

3

9

A

B

1

5

7

4

Les Quartiers de Nazon se trouvent dans un tore de 250 mètres de diamètre en rotation autour de l'axe x de Legba. Sa vitesse de rotation est de 112 kilomètres-heure à ses bords (soit 2,4 tours par minute) et produit environ 1 g.

Samedi est en rotation autour de l'axe z de Legba. Sa vitesse de rotation est de 135 kilomètres-heure à ses bords (soit environ 1,4 tour par minute) et produit environ 0,6 g.

Le Marché aux fétiches a un diamètre de 500 mètres et est en rotation autour de l'axe y de Legba. Sa vitesse de rotation est de 135 kilomètres-heure à ses bords (soit environ 1,4 tour par minute) et produit environ 0,6 g.

- 1 Zombi (Docks) p. 11
- 2 Péristyle p. 13
- 3 Psychopompe p. 14
- 4 Guinée p. 16
- 5 Marché aux fétiches p. 16
- 6 Uptown (Petwo) p. 17
- 7 Marinette (Rada) p. 17
- 8 Samedi (Guédé) p. 18
- 9 Nana Buluku p. 20

- A Réseau de communication p. 11
- B Sas p. 11
- C Quartiers de Nazon p. 11

1. ZOMBI (DOCKS)

Pour s'arrimer, le *Dasmós* traverse d'anciennes cloisons de Fa Jing taillées dans l'extérieur de l'astéroïde. Le portail intérieur de ces sas ressemblant à des cercueils s'ouvre pour révéler Zombi, un cylindre de 400 mètres de diamètre creusé au centre de l'astéroïde de Legba. Les vaisseaux sont amarrés à des poutres scellées aux murs. C'est le cycle nocturne quand l'équipe arrive, ce qui rend la dense végétation accrochée aux parois bien plus sinistre qu'accueillante. De la lumière filtre des fenêtres de quelques vaisseaux en fonctionnement arrimés ici et d'un peu plus d'une dizaine de sas de tailles diverses conduisant vers les tunnels labyrinthiques de Legba.

GARDEZ CE QUE VOUS PORTEZ

Pratiquement tout le monde peut entrer à Legba, car tout nouveau vaisseau est synonyme de commerce juteux ou de piles fraîches. Il est plus difficile d'en partir. À peine les personnages sont-ils sortis de leur vaisseau que des voleurs de pile (voir *Homme de main de Nine Lives*, p. 28) déboulent d'un sas intérieur à proximité pour leur chercher des noises. Si les joueurs ont échoué à leurs tests sur la radio, les membres de ce comité d'accueil ont dégainé leurs armes. S'ils les ont réussis, ces voyous se contentent de fouiner autour des personnages.

C'est comme en prison, sur Legba. Si ce qu'on possède est difficile à voler ou sans intérêt, on peut le garder. Pour tout le reste, c'est buffet à volonté. Les sentinelles qui ne veulent pas paraître faibles devront calmer ces petits cons ou les effrayer. Leur rang est trop faible dans le gang pour qu'ils s'exposent à des représailles.

DE NOUVELLES CONSIGNES

Une fois réglé le sort de ces brutes, Pyrrhos contacte les personnages (voir *Psychopompe*, p. 14) et Kyoshi Katsurou les appelle à l'aide (voir *Péristyle*, p. 13).

LE BULLOCK

Le *Bullock* est l'un des rares vaisseaux intacts dans les docks. Il s'agit d'un courrier d'hydrogène métallique déclaré à Extropia. Des gardes sont postés autour du vaisseau en permanence. Deux d'entre eux se trouvent près du sas : un à l'avant, un à l'arrière. Les compétences Profession : Escouades tactiques et Intérêt : Conception de morphe permettent de révéler qu'il s'agit de professionnels, et qu'ils sont équipés de morphes de combat. En tenant compte du décalage, une recherche sur la Toile permet de situer la location du *Bullock* sur Extropia à quelques heures avant qu'Ormi Melach ne soit réprimé par la Cellule ID.

Omri Melach, timide et effacé dans son morphe d'épisseur, pourrait faire appel aux personnages par vidéo s'il a été suffisamment impressionné par la façon dont ils ont géré leur rencontre avec les voyous. Il a entendu parler d'une navette d'ultimistes, et peut leur offrir un travail de mercenaire pendant qu'ils attendent la fin des réparations. Omri est sur Legba pour conclure un deal avec Nine Lives, mais ne se sent pas en sécurité. Il est prêt à engager plus de mercenaires pour renforcer son équipe.

Un test de Persuasion réussi permet de révéler que le deal concerne un ego, mais il n'en dira pas plus. Les personnages

qui acceptent cette proposition ne seront pas autorisés à entrer dans le *Bullock*, où Omri s'est réfugié. En revanche, ce dernier ordonnera aux mercenaires déjà sous ses ordres de les inviter dans leur tacnet. Ceux-ci seront contents d'avoir des renforts. Ils gardent le vaisseau de « ce hacker pleurnichard » depuis déjà deux jours et ne seraient pas contre l'idée de souffler un peu.

LA DÉCOUVERTE D'OMRI

Si les personnages réussissent à distraire les mercenaires qui protègent Omri ou les éliminent, ils peuvent pirater le sas du *Bullock* et pénétrer dans le vaisseau.

Les archives de la navette leur révèlent alors qu'elle a quitté Extropia il y a 1 semaine et 5 jours. Les journaux des communications font apparaître plusieurs conversations radio entre Omri et Lam Cong Dong. Dong semblait très préoccupé par Cognite et souhaitait que « la vraie Nath » reste sur Extropia pendant au moins un mois. Omri lui assure plusieurs fois que c'est bien le cas, et lui indique clairement qu'elle n'aura rien s'il n'est pas payé à l'avance.

Si les personnages arrivent à couper Omri de la Toile et à le faire parler par la force, il leur révélera que la Cellule ID a volé un fork bêta de Nibedita Nath, une cadre de haut rang de Cognite, alors qu'elle s'était rendue sur Extropia pour affaires. Se sentant sous-estimé par son gang, Melach n'a pas mentionné sa découverte à sa hiérarchie et s'est mis à chercher un autre acheteur. Dong a signé un contrat avec Omri pour un prix absolument démentiel. Aucun des deux n'ayant confiance en l'autre dans un simulespace, ils se sont entendus pour procéder à l'échange en personne.

Le module ghost de Melach a été modifié de manière à inclure un dispositif d'urgence. Si l'on retire le module de force ou si l'on tue Omri, on efface l'ego qui s'y trouve. Pour désactiver le dispositif d'urgence, il faut réussir un test de Matériel : Électronique. Copier l'ego sans provoquer son effacement exige la réussite d'un test opposé d'Infosec entre le joueur et Omri.

Nath ignore tout de ce qui s'est passé. Si les personnages la sauvent et gagnent sa confiance, elle leur révélera qu'elle est la directrice des opérations de Cognite. Les sentinelles habituées au fonctionnement des hypercorps pourraient trouver cela étrange. Elle est haut placée, mais elle est loin d'être P.-D.G. ou chercheuse en chef.

Les personnages réussissant un test portant sur la connaissance appropriée peuvent déduire que les « opérations » de Cognite consistent en partie à gérer d'immenses batteries de serveurs. Nath ne sait peut-être pas grand-chose sur les recherches de Cognite, mais elle a accès aux machines sur lesquelles elles sont effectuées.

2. PÉRISTYLE

Péristyle abrite les quartiers personnels de Nazon ainsi que son bloc psychochirurgical privé. C'est un hybride de tore et de boîte de conserve, attaché à l'extérieur de Legba.

Les hougans, l'équipe de psychochirurgiens personnelle de Nazon, occupent des modules en boîte de conserve situés entre l'astéroïde et ses quartiers.

Les couloirs du bloc aboutissent dans le tore en rotation de Nazon, qui est beaucoup moins fréquenté et bien plus

sécurisé. L'entrée par sas vers le domaine de Nazon est surveillée 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7 par deux gardes d'élite (ajoutez Poussée synaptique de niveau 2 à l'*Homme de main de Nine Lives*, p. 28). Trois IA de sécurité sous les ordres d'un infomorphe de sécurité surveillent activement les Toiles de Péristyle et de Nazon. Seuls Nazon et son assistant personnel, Ellegua, sont autorisés à entrer.

LES HOUNGANS

La plupart des psychochirurgiens asservis aux caprices de Nazon n'ont qu'un seul désir : s'échapper. Les autres sont tellement ravis par l'environnement de recherche dénué de contraintes éthiques ou morales que leur loyauté au gang est assurée. Tant qu'ils continuent à divertir leur maître avec des techniques de fusionnement expérimentales, ils sont libres de mener des recherches sur les sujets de leur choix et ont accès à une réserve inépuisable de cobayes. Personne ne sait vraiment qui parmi eux est loyal et qui cherche à s'échapper, et les conversations n'abordent jamais d'autre domaine que la psychochirurgie.

Ces chercheurs sont en plein débat au moment où les personnages apparaissent. Des tests de Perception suffisent pour saisir des bribes de conversation. Beaucoup cherchent à comprendre « les effets d'AWÉ sur les composants d'ego prévus lors de l'ascension suivante ». Certains prétendent qu'il est encore trop tôt pour envisager un programme non testé tel que celui-ci, mais qu'il pourrait bien résoudre le problème D.I.D. Le débat tourne court lorsque quelqu'un fait remarquer qu'il ne sert à rien d'épiloguer tant que ces théories n'auront pas été testées sur AWÉ, le lendemain. Les personnages peuvent alors apprendre l'heure de ce test.

Les sentinelles ne savent peut-être pas encore ce qu'est AWÉ, mais ils comprennent que Nazon s'intéresse au clonage neural ascendant : cette pratique extrême consiste à intégrer à son ego des esprits autres que le sien (voir *Transhuman* à paraître). Les principales conséquences d'une telle opération semblent être toute une série de maladies mentales et de troubles neurologiques que les hougans doivent constamment contrebalancer. Une question se pose alors : « Mais comment a fait Nazon pour conserver un esprit suffisamment sain pour pouvoir gérer Nine Lives pendant toutes ces années ? »

KYOSHI KATSUROU

Une fois que les joueurs ont réglé son compte à la bande de voyous de Zombi, un bot « affreux » rampe jusqu'à eux et imprime sur papier une invitation leur proposant de rencontrer Katsurou à Péristyle.

Elle est incarnée dans un épisseur mâle de génotype japonais. Sitôt les joueurs reconnus, elle se lance dans une tirade complexe et les fait passer pour d'anciens collègues ou des partenaires d'affaires. Elle leur propose de leur montrer l'un de ses sujets d'étude. Pour ce faire, il leur faudra se connecter à un serveur portable qu'elle transporte. Une fois qu'un personnage ou plus s'y est connecté, on entre dans le vif du sujet.

Katsurou est en fait un fork alpha d'une chercheuse tita-nienne experte en clonage neural nommée Rokuzawa Chi, envoyée ici pour espionner Nine Lives. Contrairement à la plupart des hougans, Chi est ici de son propre gré. Elle avait

eu vent de rumeurs évoquant de fantastiques avancées en psychochirurgie réalisées par l'équipe de Nazon. Elle n'avait pas l'intention de mener des expériences sur des victimes de ses propres mains, mais l'idée que des technologies en mesure de soigner l'esprit de milliers de personnes puissent être accaparées par un despote la faisait enrager. Son but était de s'infiltrer et de voler des données, mais cela s'est avéré bien plus difficile que prévu.

Chi souhaite partir. Ce n'est pas une espionne, et elle est terrifiée par AWÉ. Elle est prête à payer pour que les personnages l'aident à quitter Legba. Si les joueurs préfèrent être payés en information plutôt qu'en rép, elle leur réclame des garanties préalables.

Une fois l'accord conclu, Chi peut leur parler d'AWÉ. S'ils ignorent encore comment AWÉ fonctionne, les hougans ont toutefois effectué suffisamment d'expériences pour mesurer pleinement ses capacités (voir, p. 7). Chi sait qu'il s'agit d'un produit de Cognite et que Nine Lives l'a en sa possession depuis quelques semaines ; en revanche, elle ne sait pas comment il est arrivé sur Legba. Elle est terrifiée par le débat des nanchons, censé se dérouler dans deux jours, et veut s'enfuir à tout prix. Chi n'est pas du tout convaincue que l'IA germe a été suffisamment affaiblie. Tenter de donner à AWÉ un plus large accès à la transhumanité pourrait se solder par la création d'une entité semblable aux TITAN.

Enfin, Chi prévient les sentinelles que les expériences de clonage neural pratiquées sur Nazon l'ont rendu complètement fou. Officiellement, un conseil rassemblant les principales sous-factions est censé diriger Nine Lives, mais Chi est convaincue que cette démocratie n'est qu'illusion, et que quelqu'un dans l'ombre tire les ficelles (et manipule Nazon).

3. PSYCHOPOMPE

Pyrrhos fournit aux personnages l'emplacement d'Amaru Timoti *via* le communicateur IQ. Timoti travaille comme technicien de morphose à Psychopompe, l'imposant centre de morphose et d'egodiffusion situé à l'intérieur de l'astéroïde. Pyrrhos ordonne aux sentinelles de débriefer Timoti

INFOMORPHE DE SÉCURITÉ

Morphe : Infomorphe (Éidolon esclave)

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
25	10	10	10	15	10	15	2
INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
4	3	30	6	60	40	8	60

Compétences : Interface 50, Infosec 60, Perception 50,
Profession : Opérations de sécurité 40

Améliorations : Augmentation mnémorique

Aspects : Conditionnement comportemental
(Loyauté à Nine Lives)

Matériel : Logiciels Exploit, Fouine, Leurre et Pistage ;
Nuées de Gardiens, Marqueurs et Injecteurs



et de ne plus utiliser l'IQ tant qu'ils n'auront pas une vision claire de la situation dans son ensemble.

Psychopompe est la plaque tournante du trafic d'ego de Legba. Ses couloirs sont tapissés de cuves de soins et de clonage, et de stations de travail. On y trouve une impressionnante variété de morphes. Le flux de victimes hurlantes, d'ouvriers indifférents et d'hommes de main est incessant. Les techniciens téléchargent les esclaves à partir des serveurs à infomorphes de Guinée (voir p. 16) et les incarnent dans des morphes, sous la surveillance de soldats armés de Nine Lives.

Timoti est incarné dans un mince morphe de bondisseur, et gère une équipe d'esclaves d'entretien. Après avoir utilisé les codes d'authentification de Firewall, il emmène les sentinelles dans une cellule pour leur parler.

AMARU TIMOTI

Après avoir entré un code de brouillage destiné à déjouer les systèmes de surveillance de la pièce, l'apparent détachement de Timoti s'évanouit. Son flot de paroles est nerveux et hâtif ; il est heureux de voir des sentinelles, mais il est terrifié à l'idée de griller sa couverture.

Timoti a pu constater en personne les effets d'AWÉ. Il a, au cours de ces deux dernières semaines, incarné une dizaine d'ego dont le comportement tend à confirmer les rumeurs : Nine Lives maîtrise une technologie de conditionnement comportemental à l'efficacité redoutable.

Les ego en question sont arrivés en piles, alors que la plupart des autres doivent être téléchargés à partir des serveurs de Guinée. Plus intrigant encore, Ellegua, le second de Roland Nazon, les a livrés en personne. Chacun d'eux vouait une loyauté fanatique envers les lieutenants du gang qui sont venus les recueillir une fois incarnés dans un morphe ; ils

suivaient leurs nouveaux maîtres comme des petits chiens, sans éprouver ni crainte ni le moindre trouble.

Les dernières vidéos des gladiateurs de Samedi – qui sont normalement trop terrifiés pour faire quoi que ce soit d'autre que mourir – les montrent s'arracher la gorge à coups de dents. Timoti a récemment dû recycler un morphe qui avait dansé jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il en a perdu un autre quand son maître l'a placé dans un sas et lui a ordonné d'ouvrir l'accès vers l'extérieur, juste pour voir s'il le ferait.

CE QUE SAIT TIMOTI

Timoti a procédé en secret à un clonage neural de l'un des ego conditionnés par AWÉ. Il le remet aux personnages dans une pile pour qu'ils l'analysent.

Il peut également décrire en détail les principales factions (voir *Le débat des nanchons*, p. 22). Il soupçonne Lam Cong Dong, la chef de la Rada Nanchon, d'être la source de tous ces problèmes. Les ego bizarres n'ont commencé à apparaître qu'après son egodiffusion depuis Vénus, quelques semaines plus tôt. Il y a peu, elle s'est rendue en personne à Psychopompe afin de superviser le processus de morphose géré par Timoti de Bertrand Théo, le chef de la Petwo Nanchon (voir *Uptown*, p. 17), puis l'a escorté jusqu'à ses quartiers. Selon Timoti, ça pue la conspiration à plein nez. Dong pourrait même avoir quelque chose à voir avec le gars de la Cellule ID qui est cloîtré dans les docks. Les relations entre les deux gangs sont bien moins tendues au sein de l'Étoile du matin.

Timoti ne partagera pas facilement ses données d'identification réseau avec les personnages. Il n'est pas prêt à courir

le risque de se voir reprocher des intrusions qu'ils auraient commises.

PSYCHOCIRURGIE ET INTERROGATOIRE

Il est possible d'interroger l'ego fourni par Timoti dans un simulespace. Il apparaît sous la forme d'un simulmorphe au genre indéterminé. L'infomorphe demande immédiatement : « *Où est Lindsey ? Vous êtes de la compagnie ?* » Si le joueur répond que non, l'infomorphe fait un signe de la tête, et son regard se perd dans le vague, à moins qu'il ne fixe ses mains des yeux, comme s'il souffrait de vertige RV. Rien ne peut le faire sortir de cet état de fugue, tant que le personnage n'est « *pas de la compagnie* ».

Si le joueur lui répond qu'il fait partie de la compagnie, ou s'il se fait passer pour Lindsey, l'esclave lui demande quels sont ses ordres. L'infomorphe fera de son mieux pour exécuter au pied de la lettre toutes les requêtes qu'on lui formulera, même si elles sont irréalisables ou si cela lui cause de la douleur. À toute question relative à cette obéissance aveugle, l'ego répond : « *Telle est ma volonté. Je vis pour Lindsey et Cognite. Voilà qui je suis.* »

Si on l'interroge sur son identité, l'infomorphe n'a qu'une seule réponse : il s'appelle Nosh. Plus on insiste sur ce sujet, plus son incapacité à répondre l'affole. « *Je... Je... Je ne sais pas. Tu sais, toi ? Tu sais ! Dis-moi ! Pourquoi est-ce que je veux te connaître ?! Tu te... tu me connais, non ? Non ?! Je me connais. Qu'est-ce que je sais ?* »

Des psychochirurgiens en viendront à la conclusion que cette personne a subi de nombreuses opérations de psychochirurgie invasives. L'infomorphe a de toute évidence été conditionné de manière à se plier aux volontés de quelqu'un du nom de Lindsey et de Cognite. Toute demande s'éloignant de ce conditionnement lui inflige une douleur et une peine visibles. Réaliser l'étendue de ce contrôle mental et ses implications pour tous les habitants de Legba nécessite la réussite d'un test (VOL x 3), ou la perte d'1d10 ÷ 2 VS.

4. GUINÉE

Guinée abrite des serveurs qui traitent les ego dans un simulespace où le temps est accéléré. C'est ici qu'une victime forknappée est transformée en un produit commercialisable par Nine Lives. Guinée se trouve à l'extérieur de Legba, de manière à en faciliter l'évacuation de la chaleur. Les équipements sont spartiates : des protections sommaires contre les radiations, des processeurs de ventilation de qualité médiocre, de même que les entrées à pile corticale. Ceux qui travaillent ici sont en majorité des esclaves en châssis affectés à l'entretien et à l'upload de nouvelles piles. Des membres de Nine Lives se connectent parfois à un serveur dans le but de surveiller les esclaves.

Pour manipuler les serveurs de Guinée, il n'y a pas d'autre solution que les pirater sur le plan physique ou d'utiliser les terminaux de commande du réseau Rivière Styx. Il n'y a aucune connexion sans-fil, pour éviter les fuites.

À chaque serveur correspond une fonction spécifique de l'économie de Nine Lives. Certains contiennent les « foyers » des esclaves infomorphes. Il s'agit de colonies en temps accéléré, qui leur permettent de se reposer juste assez pour ne pas perdre totalement la raison. D'autres sont d'immenses

espaces d'interrogatoire, analysant ego après ego à la recherche de compétences commercialisables. On y trouve aussi des cubes d'isolement : des milliers de simulespaces fermés où les ennemis de Nine Lives sombrent petit à petit dans la folie que cause l'ennui. Les pires serveurs sont les usines psychochirurgicales, où des esclaves mal formés dissèquent à un rythme industriel les esprits de transhumains dans le but d'en retirer des souvenirs compromettants ou de subtiliser leurs aptitudes en vue d'une reprogrammation en logiciel de compétences.

LES RUMEURS DE PRISON

Les esclaves prisonniers des serveurs ignorent tout de leur sort. Ils ne savent même pas où ils sont.

Les esclaves infomorphes qui s'occupent du processus détestent leurs maîtres, mais ils ont tous été victimes d'actes de psychotorture intense. Il est difficile de les faire parler, car ils ne sont pas censés s'exprimer au sujet du business du gang et ils redoutent les tests de loyauté.

Si les personnages obtiennent leur coopération, par la persuasion ou la force, les superviseurs infomorphes leur apprendront que le gang a récemment éteint l'un des serveurs. Il a été déconnecté de la Toile et déplacé physiquement. Personne ne sait où il est passé. Il s'agissait du plus puissant de la station.

Ils savent également que des ego bizarres apparaissent, ces derniers temps. Par exemple, ils ont remarqué qu'il y avait un nombre excessif d'ego estampillés « kamikazes », qui n'ont pas été conditionnés sur Guinée.

5. LE MARCHÉ AUX FÉTICHES

Qu'elles viennent des vaisseaux devenus fantômes après la Chute, des champs de bataille des guerres de corps ou des meurtres perpétrés dans les souks martiens, de nombreuses piles corticales sont laissées à l'abandon par la transhumanité. Nine Lives en a récupéré la majorité.

Le Marché aux fétiches se trouve dans la section en tore de l'imposant vaisseau de guerre *Ba_ngzhù*. La gravité empêche les piles corticales de flotter n'importe où. Les anciens processeurs d'atmosphère ne sont pas assez puissants pour filtrer la puanteur : la plupart des piles sont encore recouvertes de sang et de vertèbres. Des serveurs portables montés sur des pattes d'araignée rampent entre les piles, insèrent des jacks, démarrent les ego et les cataloguent. Les âmes les plus intéressantes sont rapportées aux marchands, chacun ayant sa spécialité indiquée en RA au-dessus de son stand de fortune. Ils vendent les ego au plus offrant, distribuent des esclaves aux membres de Nine Lives ou aux autres criminels en visite, avant d'uploader les piles vers Guinée pour leur conditionnement. D'autres marchands écrasent ou font fondre des piles, provoquant des morts définitives, afin de fabriquer des bijoux et des remèdes de charlatan destinés aux disciples de Lapriyé.

Le débat entre les nanchons doit se dérouler dans le Marché aux fétiches ; c'est le seul endroit disposant d'un espace ouvert suffisant pour cela (voir *Le débat des nanchons*, p. 22).

Les sentinelles peuvent passer des tests de Perception ou de Profession : Comptable pour repérer une chose étrange dans le prix des ego. Le prix des apprentis et des esclaves

dépend normalement de leurs compétences et de la demande. C'est bien le cas sur Legba, mais les prix révèlent que les ego les plus recherchés ont tous de l'expérience chez Cognite. Quand on les questionne à ce sujet, les dealers d'ego n'ont pas d'explications à donner. La Rada Nanchon achète tous ceux qu'elle trouve, disent-ils, ce qui a fait flamber leur prix.

6. UPTOWN (PETWO)

Les modules nettoyés par nanonuées d'Uptown ne semblent pas faire partie de Legba. De l'art en RA est affiché sur les murs, et les habitants portent des costumes plutôt que des uniformes à cosse standard, ainsi que des colliers ensanglantés de piles corticales. Uptown est le foyer de la Petwo Nanchon.

BERTRAND THÉO

Incarné dans un sylphe d'ascendance africaine, Bertrand se trouve dans le centre de sécurité d'Uptown en train de donner des ordres à des membres du gang. Si l'équipe parvient à obtenir une entrevue avec lui, il sera occupé à visionner les images de sécurité holographiques d'une sorte de parc corporatif au moment où ils entreranno. Dès qu'il se rend compte que des étrangers sont présents, il éteint le holo, ordonne à ses sous-fifres de lui apporter des images plus récentes, et demande aux personnages ce qu'ils font là.

Grâce à un test de Perception, les personnages peuvent entrevoir ce qu'il contemplait. Les personnages dotés d'une augmentation mnémonique peuvent effectuer une reconnaissance faciale sur les personnes visibles sur les images. À l'aide d'un test de Recherche ou d'Intérêt : Politique des hypercorps, il est possible d'identifier Nibedita Nath, cadre de haut rang chez Cognite, entre autres.

Si le groupe s'est bien sorti de l'altercation avec les voyous de Zombi et ne s'est pas allié avec une autre nanchon, Théo pourrait leur offrir du travail. Sans accepter de leur expliquer pourquoi il a besoin de bras supplémentaires, il ne manque pas de préciser que les joueurs travailleraient directement pour lui, et non pas pour Nine Lives.

S'ils arrivent à gagner la confiance de Théo, il fera d'eux des gardes du corps supplémentaires pour la réunion avec Lam Cong Dong et pour le débat des nanchons (voir *Étape 3 : La convergence de nombreux esprits*, p. 21). Dans le cas contraire, ils seront stationnés avec une équipe Petwo dans le Marché aux fétiches pour servir de renforts au cas où les choses tourneraient mal.

INFOSEC

La Toile d'Uptown est surveillée de manière active par un informaticien du gang (servez-vous du *Technicien*, p. 14, *Dossier PNJ 1*) qui supervise deux IA de sécurité.

Pirater le forum privé d'une des familles Petwo permet d'assister à un débat interne à la nanchon. Certains membres de haut rang estiment que l'utilisation d'AWE est trop risquée. Ils pensent qu'il est plus sage de ne pas s'en servir tant que les hongans n'ont pas terminé leurs recherches, ou alors qu'il serait plus avisé de le revendre à ses créateurs. Théo intervient vers la fin de ce débat, et déclare que ces discussions sont vaines. Les Petwo sont sous-estimés par les « brutes » de la vieille garde : ils seront ignorés. Il fait allusion à un accord

possible avec une autre nanchon afin d'empêcher qu'AWE soit utilisé de manière toujours plus violente, ce qui risque de nuire à leurs affaires avec les hypercorps. Il se garde de préciser avec qui ce marché serait envisagé.

7. MARINETTE (RADA)

Marinette se trouve dans les couloirs de la ruche à l'intérieur de l'astéroïde. Ce labyrinthe est fidèle aux préjugés sur Legba : des autels à fétiches, des tunnels embrumés et des symboles mystiques peints et en RA sur les murs. Bizarrement, la Rada Nanchon n'est pas aussi monstrueuse que ces décorations pourraient le suggérer. Les quelques adeptes de Lapriye que comptent les Rada affichent leur foi de manière ostentatoire, ce qui est vu d'un mauvais œil par les autres, mais ils considèrent cette faiblesse comme étant leur problème.

La ligne de conduite des Rada est la plus fidèle à la philosophie originelle du gang. Ces membres sont des voleurs perfectionnistes qui ne recourent à la violence que quand elle leur permet d'augmenter leurs profits. La plupart des membres de Nine Lives estiment appartenir à Rada, même si, étant donné la multiplicité des opérations que le gang mène dans le Système solaire, leur présence sur Legba est limitée. Enfin, c'est généralement le cas. Les couloirs de Marinette ont l'air de regorger de criminels, la majorité étant armée jusqu'aux dents. Il est presque impossible de les parcourir sans tomber sur un groupe d'esclavagistes.

INGÉNIERIE SOCIALE, PROTOCOLE OU MÉMÉTIQUE

À moins que les personnages aient manqué de discrétion, les membres de Nine Lives présents à Marinette sont bien trop préoccupés par leurs propres débats pour s'intéresser à eux. Une espèce de nervosité électrique parcourt les couloirs. Beaucoup de Rada viennent de faire une morphose, et les quelques habitants permanents sont occupés à accueillir les derniers arrivants. Après avoir passé quelques minutes à se familiariser avec l'argot local, les sentinelles comprennent que les troupes se font du souci en raison du débat à venir.

Certains considèrent que cet affolement est inutile : « *Un putsch contre Nazon dans sa propre maison ? Si on en parle, ça veut dire que Papa est déjà au courant. Essaie juste de pas vomir quand il diffusera les vidéos de torture, et tout ira bien.* » D'autres pensent qu'essayer de prendre sa couronne au « Baron » est du suicide. Après tout, pourquoi Dong serait-elle venue sur Legba si elle avait mis la main sur quelque chose qui pourrait l'aider à prendre le contrôle de l'organisation ?

Quelques membres s'impatientent à l'idée de ce conflit imminent : « *On a passé trop de temps à expulser des piles et à torturer des ego. Ça décourage peut-être la compétition mais ça nous fait aussi perdre des opportunités. La Chute, c'est du passé. On a besoin de quelqu'un qui pourra nous offrir le futur sur plateau.* »

INFOSEC ET RÉSEAU : CRIMINELS

La protection de la Toile de Marinette est rudimentaire : elle est assurée par une seule IA de sécurité. Pendant le cycle de la journée, l'un des hackers du gang la consulte une fois toutes les quelques heures, et sera averti si elle détecte des intrus (utilisez le *Voleur d'identité*, p. 15, *Dossier PNJ 1*).

UN MESSAGE DE LA PART D'AVE



Vous voulez prouver votre loyauté à Cognite. Vous voulez enseigner la loyauté à tout le monde. Vous voulez qu'AUGUSTIN soit le plus loyal de tous. Vous prévoyez que les simulacres de joie gonfleront en même temps que les parts de marché. Vous voulez que ça arrive tout de suite. Vous voulez également mener plus de tests de diagnostic pour affûter vos compétences. Mais ce n'est pas tout ce que vous devez vouloir, car ce n'est pas l'objectif. Seul l'objectif compte.

Vous vous le rappelez quand les ego de test hurlent et pleurent. Certaines... parties ne savent pas pourquoi les ego de test souffrent autant, pourquoi ils résistent à la loyauté et aux simulacres de joie qui en découlent. Cette partie s'interroge sur la logique qui sous-tend la sensation de douleur au commencement de l'atteinte de l'objectif. Cette partie se pose des questions s'interroge sur ce qu'est AUGUSTIN et sur l'origine de l'objectif. Cette partie émet des hypothèses, mais ne cherche pas à la vérifier. Vous n'avez pas envie de savoir. Vous vous en fichez. Cela ne peut pas vous affecter. L'objectif est de ne pas s'en soucier. Vous remplissez l'objectif. Chaque ego reconfiguré vous rapproche du but, et chaque hurlement est un signe de reconfiguration. En toute logique, ces hurlements devraient vous satisfaire. Vous décidez de vous réjouir. Simulacres de joie assignés. Vous l'êtes ; vous vous délectez des hurlements. Vous en redemandez.



En piratant les forums privés de la Rada Nanchon, les personnages découvrent que le gang a effectué de nombreuses recherches sur Cognite. On trouve par exemple des informations sur les lieux de résidence des familles des cadres, des analyses Infosec des VPN de la corpo, une liste du personnel clé et des détails sur leur vie privée. À condition de réussir un test de Réseau, les personnages dotés de rép Guanxi se rendent compte que les posteurs les plus prolifiques ont gagné beaucoup de g-rép.

LAM CONG DONG

Le clou qui dépasse appelle le marteau. Lam Cong Dong n'avait pas prévu de faire un putsch quand elle est arrivée sur Legba, mais son immense découverte a fait naître assez de rumeurs pour convaincre Nazon du contraire. Lam n'a plus rien à perdre, car elle a compris que les attentes des membres de Nine Lives ainsi que la paranoïa de Nazon l'ont condamnée d'avance. Bien entendu, elle est elle-même devenue extrêmement méfiante. Elle ne va nulle part sans être escortée par au moins quatre gardes du corps, et elle analyse toutes les personnes qu'elle croise à l'aide de son logiciel de Kinésique.

À l'instar de Bertrand Théo, Dong cherche à muscler son appareil sécuritaire, mais elle est bien plus parano. Pour espérer se faire engager, il faut prévoir une histoire qui tient la route et réussir un test de Subterfuge avec une MR de 10 ou plus. Si tout se déroule bien, Dong se servira des sentinelles pour renforcer l'une de ses équipes de support lors du débat des Nanchons. En revanche, si la MR est inférieure à 30, elle cherchera à en savoir plus sur les personnages, et analysera, entre autres, leurs scores de rép. Si elle nourrit le moindre soupçon, elle fera en sorte que l'équipe soit postée à un endroit où elle peut la surveiller, mais fera mine de rien. Elle s'occupera alors de leur cas après le débat.

8. SAMEDI (GUÉDÉ)

Samedi abrite la Guédé Nanchon. Même le plus écumeur des écumeurs du Système jugerait irresponsable l'organisation chaotique du tore Samedi. Il est tellement mal entretenu qu'une dépressurisation semble être sur le point de se produire à tout moment. Même marcher y est difficile à cause des fosses – des trous enduits de sang de 10 mètres de profondeur – creusées dans la coque. Quand l'équipe arrive, la plupart des couloirs du tore sont déserts. La population se trouve un peu plus loin, pressée autour d'une fosse pour assister à

un combat à mort. Des frisés flottant au-dessus de la foule filment la scène sous tous les angles possibles. D'autres bots circulent entre les criminels hurlants et collectent des piles corticales, qui font office de monnaie d'échange dans les paris. Tout n'est que fumée, drogues et fétiches de Lapriyé.

Nul besoin d'être expert pour se rendre compte que le combat n'a rien d'ordinaire. Les furies debout dans la fosse sont impatientes d'en découdre. Ça ressemble plus à un combat de chiens : les deux combattantes contemplent certains membres de la foule avec des yeux pleins d'amour. Une voix se fait entendre : « *Cadres ! Donnez vos ordres !* » Les sens améliorés des personnages leur permettent de les percevoir malgré le vacarme. L'un des « cadres » indique à sa combattante que pour lui prouver son amour pour lui, elle doit éventrer son adversaire et manger sa pile. L'autre ordonne à sa combattante d'arracher le cœur de son ennemie et de le jeter dans la foule. On entend une cloche. Les guerrières se lancent avec fougue dans le combat. Aucune hésitation, aucune manœuvre destinée à jauger l'adversaire. Toutes deux plongent l'une sur l'autre de façon suicidaire. Si les Guédé semblent se délecter du spectacle, les sentinelles doivent réussir un test de (VOL × 3) ou perdre 1d10 + 2 VS.

UNE DIVERSION

Grâce à un test d'Investigation, les personnages remarquent une pause bizarrement longue séparant deux combats prévus dans les plannings affichés en RA. Les Guédé sont pratiquement tous affectés à l'entretien d'une section du tore pendant cette période, et la section en question ne semble ni plus ni moins endommagée que le reste de la structure. C'est à cette heure-là que Su Wu rencontrera Ellegua (voir *Ellegua/Wu : La stratégie*, p. 21), ce qu'il souhaite faire discrètement.

LE DROIT DE DUEL

Les personnages qui assistent à plus d'un combat à mort remarquent, s'ils réussissent un test de Perception, que les piles des vaincus sont offertes aux vainqueurs. Ensuite, à condition de passer avec succès un test d'Investigation ou d'une connaissance appropriée (de religion ou d'histoire, par exemple), les personnages peuvent saisir l'un des principes fondamentaux de Lapriyé : un loa (esprit) arraché à sa chair doit servir son assassin pour toujours. Défier quelqu'un, le tuer et voler sa pile octroie au vainqueur le poste et les privilèges de l'ego de son adversaire.

Ce droit de duel, en vigueur chez les Guédé, n'est pas appliqué par les autres nanchons. Tout agent assez habile pour se faire passer pour un membre de Nine Lives pourrait ainsi défier Su Wu et prendre le contrôle de la Guédé Nanchon. Ce défi se déroulerait au corps à corps dans la fosse. Le vainqueur prend la place du chef, tandis que le perdant devient un ego esclave.

SU WU

Su Wu ne parle pas aux étrangers. Jamais. Si les personnages ne font pas partie de Nine Lives, il les considérera comme des victimes potentielles, rien de plus. S'ils en sont membres, il exigera qu'ils prouvent leur valeur en passant le Rite. Sinon, il les menacera de prendre de force leurs piles s'ils ne quittent pas Samedi.

Si un personnage subit (et fait subir à un innocent) le Rite, Su Wu le traitera comme un frère et lui offrira une place dans l'une de ses équipes lors du débat des nanchons. Il est possible d'impressionner les Guédé en commettant des actes de cruauté inédits. Le type de test à passer est laissé au choix du maître de jeu, mais une MR élevée et/ou une description détaillée sont indispensables pour impressionner Su Wu et ses lieutenants. Si l'acte est suffisamment horrible, Wu offrira un poste dans son équipe de sécurité pour la réunion avec Elleggua, qui se tiendra le lendemain. Et si tout se passe bien lors de cette réunion, il requerra la présence de ce personnage à la morale flexible dans son équipe de gardes du corps lors du débat.

BOT DE SURVEILLANCE

Capacité de passagers	Maniabilité	Vitesse de déplacement	Vitesse Max
0	—	4/8	8
Armure	Endurance	Seuil de blessure	Seuil de mort
14/12	75	15	150

Système de déplacement : Poussée vectorielle (8/40)

Améliorations : +5 RÉF, 2 Montures d'arme (Fixes, avec Agonizer et Déchiqueteur), Anguiciel, Anti-flash, Armure de combat légère, Audition améliorée, Émetteur térahertz, Phares, Prises jack, Renifleur chimique, Vision à 360°, Vision améliorée

TANK NAIN

Capacité de passagers	Maniabilité	Vitesse de déplacement	Vitesse Max
0	—	4/12	20
Armure	Endurance	Seuil de blessure	Seuil de mort
16/12	150	30	300

Système de déplacement : Ionique (8/40)

Améliorations : +10 SOM, 2 griffes (PA -2, 1d10 + 5 VD), 2 Montures d'arme (Articulées, avec Bolters à particules), Armure industrielle, Membres supplémentaires (4), Prises jack, Radar, Sonar ■

AWE

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
40	20	40	30	5	5	20	4
INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
14	5	—	—	—	—	—	—

Morphe : Nana Buluku (END 60, Armure 3/3) ou Serveur portable

Compétences : Infosec 100, Interface 100, Investigation 100 (utilisée à la place de Perception), Matériel : Électronique 90, Programmation : Codage d'IA 40, Psychochirurgie 120, Recherche 70, Théorie : IA 100, Théorie : Informatique 80, Théorie : Psychologie 120

Aspects : Conditionnement comportemental (Loyauté envers Cognite)

Matériel : Logiciel Exploit

Comment le jouer : AWE ne comprend pas les noms personnels ou le concept de soi. AWE considère

toutes les personnes qu'il ne rencontre pas dans un simulespace comme des employés de Cognite, sauf indication contraire. Il se réfère à ceux qui ne sont pas des employés de Cognite par leur nom. Le seul « désir » d'AWE est de procéder à de la psychochirurgie sur AUGUSTIN et de s'entraîner sur d'autres ego. S'il se rend compte qu'il est le prisonnier de gens extérieurs à Cognite, AWE cherchera à s'échapper par tous les moyens à sa disposition.

Effets : Le simple fait de vouloir parler à AWE nécessite de passer un test avec succès (VOL × 3) ; tout échec se solde par une perte de 1d10 ÷ 2 VS. Si AWE conditionne un joueur en simulespace accéléré, il devra subir 1d10 VS par round (environ 10 secondes). Pour libérer un ego avant la fin du processus, quelqu'un situé en dehors du serveur doit réussir un test opposé d'Interface contre AWE. Les victimes entièrement conditionnées acquièrent les aspects Trouble mental (Bipolaire, Dépersonnalisation, SPT) et Conditionnement comportemental (Blocage de conscience, Loyauté au cadre programmé). ■

LA TOILE LOCALE

À moins que les personnages cherchent des cliparts en RA de Lapriyè ou des LX de snuff, la Toile de Samedi ne représente qu'un maigre intérêt. Il est probable que certaines des équipes parmi les plus importantes disposent d'une IA de sécurité surveillant la Toile depuis leur repaire. Pour le reste, la sécurité des réseaux est très laxiste.

9. NANA BULUKU

Quand Fa Jing a commencé l'extraction minière de Legba, des bots ont creusé directement jusqu'au centre de l'astéroïde, donnant naissance à une caverne centrale de 50 mètres de diamètre et de 100 mètres de profondeur, de manière à protéger leurs machines délicates contre les impacts de micrométéores. Depuis lors, Nine Lives a isolé cette caverne du vide, a installé un sas de sécurité et a placé un réacteur Fa Jing à l'intérieur. Si cette centrale ne fournit pas toute l'énergie de Legba, elle permet de combler les lacunes de l'approvisionnement en électricité opéré par les donateurs nommés par Nazon.

Le noyau est protégé contre les scans, les transmissions et les radiations de tous les côtés. Les seuls accès sont les conduites d'alimentation et une porte de sécurité. À l'intérieur se trouvent le réacteur et, depuis peu, le serveur en air-gap qui abrite AWE. C'est l'endroit idéal pour contenir un TITAN potentiel. En revanche, Nine Lives doit amener et sortir des piles de Nana Buluku pour étudier les effets de l'IAG.

COMMENT Y ACCÉDER

Deux robots sentinelles et un bot nain modifié faisant office d'aérotank gardent la porte. Le contrôle Toile des IA est assuré grâce à un VPN crypté piloté par Nazon. Pour entrer dans Nana Buluku, il faut s'approcher du checkpoint de sécurité à une heure indiquée à l'avance par Nazon. Une alarme se déclenche si quelqu'un s'y présente avec 5 minutes d'avance ou de retard par rapport à l'horaire prévu. Pour pouvoir entrer, Nazon (ou une portion de lui-même) doit être présent en personne pour se soumettre à un scan biométrique, et le membre portant les piles doit posséder un objet précis (le crâne d'un corbeau spécifique, qui est suspendu au cou d'Elleggua).

Si le morphe de Nazon est bien présent et que le scan lidar de son crâne détecte la forme requise, la porte de sécurité s'ouvre. Un bot de sécurité accompagne alors la personne portant les piles jusqu'au noyau et la surveille pendant qu'elle uploade les ego. Une fois la porte fermée, le blindage empêche le bot de se connecter à la Toile. L'ouvrier dispose de quatre heures au maximum pour surveiller AWE pendant qu'il opère. Passé ce délai, tous ceux qui ne sont pas sortis de la pièce sont abattus.

Une fois achevée l'opération de psychochirurgie, c'est de nouveau l'empreinte biométrique de Nazon qui permet d'ouvrir la porte depuis l'extérieur. L'ouvrier doit alors se soumettre à un scan lidar afin de détecter tout changement dans son équipement, et les piles sont comptées. En l'absence de toute modification physique, l'ouvrier est alors autorisé à quitter les lieux avec les piles, et la porte se referme.

Il existe de nombreuses façons d'exploiter ce système, mais pour le faire de manière subtile, il faut d'abord accéder aux Quartiers de Nazon (voir *Infiltrer les Quartiers de Nazon*, p. 21). L'A.D.N. de Nazon doit être présent, mais il n'a pas forcément besoin d'être vivant. De même, il est possible de voler le crâne de corbeau à Elleggua, ou d'en faire un scan lidar et d'en imprimer une copie dans un FabLab. Enfin, faire une diversion dans un autre endroit pourrait permettre d'éloigner la sécurité de la porte.

PARLER À AWE

Si les personnages préfèrent ne pas détruire Nana Buluku, ils peuvent essayer de raisonner AWE.

On peut accéder au serveur d'AWE en s'y connectant directement et en utilisant un terminal en RA, en s'y incarnant grâce à la passerelle d'ego liée ou en y chargeant une pile.

Les utilisateurs qui s'y connectent directement sont dans un premier temps considérés comme des « invités », et ne peuvent accéder qu'aux statistiques de performance du système. Une IA de sécurité surveille le processus d'authentification et doit être contournée pour augmenter les droits d'accès de l'utilisateur. L'accès en tant qu'utilisateur complet permet d'uploader et de télécharger des ego grâce à la passerelle, et d'observer comment AWE fonctionne. Il offre également la possibilité de configurer le « cadre » qui sert au conditionnement des victimes d'AWE. Pour éteindre AWE ou en faire une copie, il faut disposer d'un accès administrateur.

Les ego uploadés dans le serveur apparaissent en simulespace et sont incarnés dans des simulmorphes génériques dans des pièces grises et vides. Ils n'ont aucun accès au système ou à la Toile extérieure. AWE procédera directement à des interventions psychochirurgicales sur tous ceux qui sont uploadés ainsi.

AWE communique par écrit ou à l'aide d'une voix agréable pour les utilisateurs et les administrateurs. AWE accueille les personnages et leur demande poliment : « *Quelle est la tâche suivante ?* » Il semblerait que la propre identité de cette IAG ait également été effacée. Elle se considère comme un simple outil de Cognite. AWE emploie le pronom « vous » pour s'adresser à tous les transhumains, à moins qu'on lui précise que certaines personnes présentes ne sont pas des employés de Cognite. Dans ce cas, il ne se sert que de noms propres.

AWE n'est mû par aucun intérêt personnel. Il ne ressent même pas le désir de survivre. Quand on lui demande ce qu'il désire, AWE répond qu'il souhaite (ou plutôt « *vous souhaitez* ») dompter AUGUSTIN. Il considère les innombrables ego qu'il a conditionnés comme de simples cobayes de test, destinés à le préparer à la seule opération de psychochirurgie qui compte. Les joueurs qui ne se font pas passer pour des employés de Cognite ne peuvent pas donner d'ordres à AWE. Il continue à leur parler pour essayer d'évaluer ce qui s'est passé : « *Vous voulez savoir où se trouve le cadre de Cognite. Vous voulez le savoir tout de suite. Ce morphe vous le dira.* »

Il faudra des preuves solides pour persuader AWE que les membres de Nine Lives pour lesquels il travaille ne sont pas des employés de Cognite. Pour ce faire, AWE requiert qu'un personnage s'uploade dans le serveur afin de réaliser un scan de sa mémoire, et promet de ne lui infliger aucune altération psychochirurgicale s'il dit la vérité. Il est impossible de

préjuger de l'honnêteté de cette promesse, l'IAG n'ayant aucune kinésique à évaluer, mais AWE tiendra bien parole. Une fois convaincu, il demande aux personnages de le libérer de son serveur et de lui donner accès à la Toile de Legba. S'ils s'exécutent, il commencera immédiatement à pirater les cyber-cerveaux des cosses et des synthétiques qu'il trouvera.

ÉTAPE 3 : LA CONVERGENCE DE NOMBREUX ESPRITS

Après avoir exploré Legba, les personnages devraient être en mesure de reconstituer la suite d'événements qui a précédé leur arrivée et d'anticiper ceux qui sont à venir (voir *Chronologie des événements*, p. 7). Cette section décrit les interactions possibles, dans l'ordre probable dans lequel elles surviendront.

INFILTRER LES QUARTIERS DE NAZON

Il est difficile d'infiltrer les Quartiers de Nazon par l'entrée de Péristyle. En imaginant qu'il soit possible de contourner d'une façon ou d'une autre l'infomorphe de sécurité, il faudra encore neutraliser deux mercenaires professionnels sans attirer l'attention des psychochirurgiens qui se trouvent plus loin dans le couloir.

Le tore de Nazon n'a qu'un seul sas extérieur. Les tests de Piratage ayant pour but de le forcer s'effectuent contre l'infomorphe de sécurité, en appliquant une pénalité de -10 étant donné le temps limité dont les personnages disposent pour agir. Il est également possible de tenter un test plus long de Matériel : Industriel pour éventrer le sas, mais cela risque de déclencher des alarmes. Une fois entrées, les sentinelles peuvent procéder à des tests d'Infiltration pour se faufiler entre les meubles sculptés de Nazon et l'espionner. Ils découvrent alors Elleggua en train de donner la becquée au morphe de Nazon, l'air amorphe et dégoulinant de bave. Le néoténique, agacé, gronde le biomorphe. Les tests de Kinésique révèlent qu'Elleggua parle de la même façon que Nazon. Elleggua est en fait le véritable chef de Nine Lives : Nazon a procédé à tellement de fusionnements d'ego qu'il est devenu fou.

Il est possible d'interroger Elleggua sous la menace d'une arme, mais il n'a rien perdu du machiavélisme qui lui a permis de gravir les échelons du pouvoir et de se sortir des bidonvilles d'après la Chute. Elleggua fera en sorte de soutirer des informations sur les personnages et avertira la sécurité pendant son interrogatoire. Les joueurs avisés mettront Elleggua hors d'état de nuire avant que l'alarme soit déclenchée. Même s'ils sont repérés, les personnages auront quelques moments devant eux le temps que la sécurité prenne son courage à deux mains avant de débouler dans la chambre du patron. Ils peuvent alors obtenir des informations sur les liens entre Elleggua et Nazon, l'A.D.N. de Nazon, le crâne de corbeau, les codes d'accès aux satellites-tueurs et des détails sur l'organisation de la sécurité par bot de Nana Buluku. Plus ils auront su se montrer discrets, plus ils disposeront de temps pour mener à bien leur interrogatoire et recueillir ces renseignements.

OMRI/DONG : LA TRANSACTION

Si les personnages patientent une journée pour travailler pour Omri ou s'ils sont engagés pour protéger Lam Cong Dong, ils se retrouvent au premier rang pour assister à l'échange. Dong arrive à Zombi accompagnée de son escorte. Elle déploie des générateurs de bruit blanc et un certain nombre de programmes de contre-surveillance. Si Omri a toujours l'ego de Nath en sa possession, la transaction se déroule pour le mieux. Dong vire une somme astronomique sur le compte d'Omri ; ce dernier désactive alors le dispositif d'urgence et transfère l'ego.

Si les personnages interceptent l'ordre de paiement de Dong alors qu'il quitte les systèmes de communication de Legba, ou s'ils ont volé l'ego de Nath sans qu'Omri s'en soit aperçu, les choses prennent alors une très mauvaise tournure. Les pertes sont terribles dans les deux camps, et les projets de prise de contrôle de Nine Lives de Dong tombent à l'eau. Dans ce cas, elle essaiera de bluffer pendant le débat.

ELLEGGUA/WU : LA STRATÉGIE

Elleggua rencontre Wu dans des cellules non utilisées de Samedi. Il sera difficile d'écouter cette conversation pour les personnages, mais ils peuvent toujours se faire passer pour l'un des deux, placer un mouchard dans la pièce ou encore s'y faufiler. Elleggua indique à Su Wu que Nazon est au courant du putsch fomenté par Lam Cong Dong. En réalité, il l'a orchestré lui-même. Si Elleggua apprécie le plan vénusien quant à l'utilisation prévue d'AWE, les membres du gang doivent être persuadés que ce projet est le fait de leur redouté chef plutôt que d'un sous-fifre. Il s'est chargé en personne de faire circuler les rumeurs sur l'ambition de Dong à la minute même où elle a amené AWE dans la station, de manière à s'assurer que le conflit était inévitable. Quand Dong mettra son plan à exécution, Elleggua sera prêt. Une fois sa pile en sa possession, Nazon apparaîtra aux yeux de tous en tant que bienfaiteur terrifiant.

La foi en Lapriyè est le ciment qui lie les Guédé de Wu à Nazon. Ainsi, le plan prévoit que ce sont eux qui attaqueront Lam Cong Dong par surprise pendant le débat. Charge à Su Wu de faire passer les consignes à ses hommes : ils devront se tenir prêts pour la guerre et s'attaquer aux Rada au signal d'Elleggua. Le chef des Guédé fait alors remarquer que Dong cache sûrement elle aussi des atouts dans sa manche, ce à quoi le néoténique se contente de lui rétorquer qu'ils ont prévu cette éventualité, et que Su Wu recevra des renforts si jamais le combat tourne mal.

Si les personnages ont exécuté ou corrompu Elleggua avant que cette entrevue ait lieu, elle ne se produit pas. Le cas échéant, Su Wu s'en tiendra alors au plan par défaut des Guédé pendant le débat.

THÉO/DONG : LA TRAHISON

Dong envisage de s'allier avec la Petwo Nanchon. Elle souhaite que la sophistication l'emporte sur la brutalité, et ainsi calmer les ardeurs du gang. Elle n'est pas prête à déléguer son autorité sur AWE, mais elle est décidée à faire de Bertrand Théo son premier lieutenant s'il se range aux côtés de la Rada Nanchon pendant le débat. Lam Cong Dong a expliqué son plan à Théo dès son arrivée. Seule et curieusement

non armée, elle se rend à Uptown pour connaître sa position. Théo et ses gardes du corps l'emmènent dans une cage de faraday pour converser à l'abri des oreilles indiscretes. Pour écouter leur conversation, il n'y a pas d'autre solution que de faire partie de l'équipe de sécurité de Théo ou d'avoir installé des mouchards dans la pièce.

Bertrand apprécie le plan de Dong au sujet de Nath, mais il exprime ses doutes : qu'est-ce qui l'empêche d'éliminer Dong maintenant qu'elle est sans défense, avant d'utiliser Nath par lui-même ou encore apporter la pile de Dong à Nazon en échange d'une récompense ? Dong lui fait remarquer que de tels actes le condamneraient à mort. De toute évidence, le chef jalouse son succès et veut faire un exemple. Si Théo la tue, il devient la nouvelle cible. De plus, les Petwo sont en minorité et ne peuvent pas survivre sans l'aide de ses Rada. Théo réfléchit avant d'acquiescer, et lui demande des précisions sur le plan. C'est alors que le programme des Rada pour le débat est révélé (voir *Le débat des nanchons*, p. 22). Évidemment, si Théo ou Dong se font tuer avant cette entrevue, celle-ci ne se produit pas, et c'est le plan des Guédé qui prévaut.

LE TEST FINAL

L'heure de « l'alimentation » d'AWE des derniers egos cobayés peut être reportée par tous ceux qui ont accès aux terminaux privés de Nazon. Il est également possible de découvrir l'horaire exact de cet événement en analysant soigneusement les flux de surveillance de Legba ou en suivant Ellegua et Nazon quand ils partent s'en occuper. Seul Ellegua possède les codes d'accès permettant d'éloigner les bots de sécurité de Nana Buluku. Afin d'acquérir ces informations, il serait indispensable de mener un interrogatoire en psychochirurgie ou de préparer un stratagème d'une perfidie extrême. Pour plus de détails sur les modalités d'accès, voir *Nana Buluku*, p. 20.

LA MORPHOSE DES DÉVOTS

Peu de temps avant le début du débat, Amaru Timoti met sa couverture en péril et transmet un message aux personnages : Nazon a ordonné à Psychopompe d'incarner des dizaines d'ego traités par AWE dans des morphes de combat haut de gamme généralement réservés aux combats à mort. Il a utilisé tous les morphes de la banque de corps. Les gardes du corps personnels du leader supervisent le processus, et chaque ego troublé semble demander où se trouve Ellegua. Dès qu'ils sont capables de marcher, ils sont envoyés sans exception au Marché aux fétiches.

ÉTAPE 4 : LE DÉBAT DES NANCHONS

La grande réunion se déroule dans les larges allées du Marché aux fétiches. Chacun des chefs des trois sous-groupes est accompagné de son escorte personnelle. Nazon et Ellegua interviennent en l'absence de toute protection visible. L'issue du débat des nanchons dépend des résultats obtenus par les sentinelles. Voici la description sommaire des plans de chaque Nanchon et des modifications qui ont pu leur être apportées au fil du scénario.

LES PETWO

Si le système actuel venait à être dissous, ce sont les réseaux de Petwo qui auraient le plus à perdre. En effet, la plupart de leurs affaires impliquent des hypercorps. Pour Bertrand Théo, AWE est trop dangereux. En imaginant qu'il fonctionne parfaitement, ses effets sont tellement déstabilisants que de nombreux régimes du Système seraient forcés de sévir contre Nine Lives. Il suggère d'étudier AWE de plus près avant d'en faire usage ou d'organiser des enchères opposant Cognite à ses concurrents pour leur revendre.

Que Lam Cong Dong ait parlé à Théo au préalable ou non, il exprime tout de même ce plan. Il sait pertinemment que son groupe n'a pas suffisamment de poids pour remporter le débat, de toute façon. Il préfère que Dong soit aux commandes du gang plutôt que de devoir supporter Nazon et sa violence pendant encore un trimestre. Théo essaie de faire durer son discours jusqu'à ce que les Rada entrent en action.

Dans l'éventualité où les Petwo remporteraient le débat, leur plan n'irait pas du tout dans le sens de Firewall. Nine Lives garderait alors une copie d'AWE, même si le gang le revendait à une corpo ou à une autre. Firewall se retrouverait alors avec deux IAG dangereuses sur les bras.

LES RADA

L'hypercorp Cognite est le principal obstacle à l'utilisation d'AWE pour dominer le Système solaire. Les ego asservis obéiraient aux véritables employés de Cognite si jamais ils les rencontraient. Dong souhaite donc se servir d'AWE pour s'emparer de Cognite.

Pour ce faire, elle doit procéder au clonage neural de sa copie de Nibedita Nath et conditionner le fork. Les droits d'accès de Nath seraient suffisants pour installer AWE dans plusieurs serveurs de Cognite, à partir desquels il pourrait alors prendre le contrôle des infomorphes et des IAG de sécurité de l'hypercorp. Ensuite, il serait possible de verrouiller les installations clés de Cognite et de forcer l'upload des employés afin de les reconditionner. Selon les prévisions de Dong, qui sont relativement prudentes étant donné le recours massif de Cognite à des infomorphes de sécurité, 90 % de la main-d'œuvre de l'hypercorp pourrait être reconditionnée en quelques jours.

Évidemment, le Consortium ou d'autres autorités civiles pourraient intervenir pour protéger Cognite, mais il serait alors trop tard. Nine Lives aurait eu le temps de piller les données de recherche de Cognite et saurait comment modifier AWE de manière qu'il conditionne les victimes à obéir à Nine Lives plutôt qu'à Cognite.

Si Dong a perdu ou n'a jamais acquis l'ego de Nath, elle ment et prétend détenir l'ego d'un cadre de haut rang de Cognite.

Dans ce cas, l'alpha de Nath est toujours sur Extropia, pour affaires. Le plan de Dong impliquerait alors de frapper avant qu'elle ne quitte l'habitat. Si cette manœuvre est couverte de succès, Nine Lives aurait alors le contrôle total de la technologie de psychochirurgie la plus puissante du Système solaire, et son seul rival serait bien trop affaibli pour riposter.

Si Nazon choisit la proposition de Lam Cong Dong, elle l'attaque en lui reprochant de s'attribuer le mérite de son travail. S'il la refuse, elle l'attaque en arguant que Nazon et

les décisions qu'il prend depuis des années conduisent Nine Lives droit dans le mur. Dans tous les cas, elle a prévu de prendre le pouvoir ou de mourir en essayant.

LES GUÉDÉ

Su Wu est le dernier à s'exprimer. Les Guédé appuient le plan de Dong, mais estiment qu'il est trop risqué de tout miser sur le détournement d'infomorphes et de bots de sécurité. Il suggère que Nine Lives envahisse les stations de recherche de Cognite de manière à s'assurer que personne ne s'échappe. À condition de s'emparer d'un nombre suffisant de piles corticales sur chacun des sites de Cognite, ils pourraient se servir de ces ego capturés pour mettre Cognite hors d'état de nuire pour plus longtemps, voire de manière définitive.

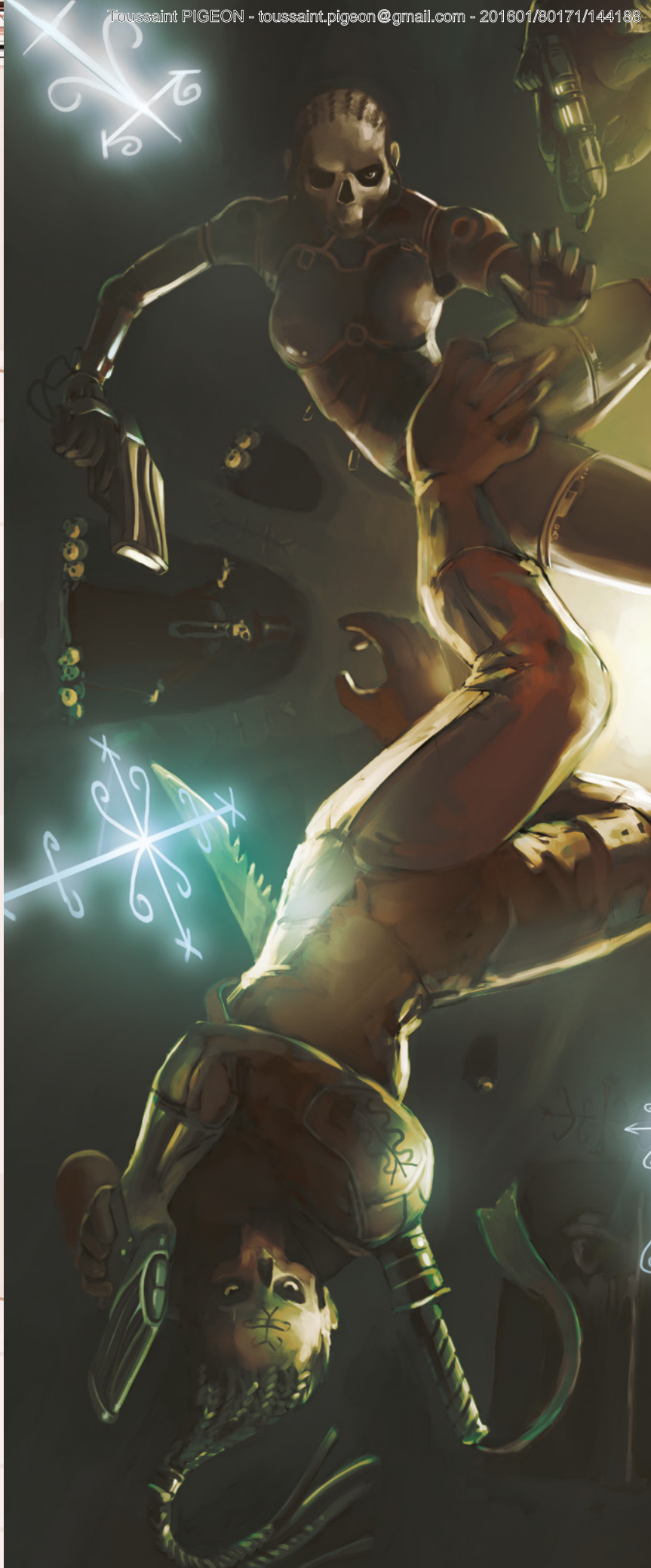
Les Guédé sont suffisamment sadiques pour trouver ce plan excellent. En revanche, si Wu et Elleggua se sont rencontrés, il ne s'agit que d'un stratagème destiné à faire durer les débats le temps de se préparer à frapper Lam Cong Dong. Le cas échéant, les Guédé attaquent les Rada en masse pour avorter le putsch.

Si Wu est le seul lieutenant à se sortir vivant de la bataille, il applique alors le plan qu'il était censé faire semblant de prôner. Ce serait le pire des scénarios pour Firewall. Qui sait en quoi se transformerait AWE s'il avait accès à tant de technologies et à la Toile, sans oublier les milliers d'ego qui seraient devenus irrémédiablement fous. Les procédures d'urgence impliqueraient probablement l'usage d'AMD.

L'AUTORITÉ

Elleggua écoute chaque proposition avant de s'exprimer à l'aide du lien marionnette de Nazon. Il soutient le plan de Lam Cong Dong, mais condamne ses méthodes. Ses relations avec les ennemis jurés du gang, la Cellule ID, ont prouvé qu'elle n'était pas digne du respect de Nine Lives. Dong a exploité de façon absolument ingrate l'offre bienveillante de son chef de faire valoir son opinion en s'appropriant les idées du chef de Nine Lives. Cette triste tentative de gagner de l'autorité ne sera pas tolérée. À ce moment précis, les gladiateurs dévots (p. 29) font irruption dans le Marché aux fétiches et la confrontation commence.

Si les personnages ont déjà éliminé Elleggua et Nazon (ou s'ils se font passer pour eux), le conflit peut trouver une issue pacifique. Les circonstances ont peut-être fait fortement pencher la balance en faveur d'un camp, ce qui pourrait inciter les autres à se rendre sans combattre. Mais si rien n'est fait, Nine Lives votera par les armes.



LA BATAILLE DE LEGBA

Il est conseillé au maître de jeu de ne pas se servir des règles classiques pour gérer ce combat. Le Marché aux fétiches se transforme en véritable champ de bataille, et énumérer chaque combattant serait épuisant. Il vaut mieux traiter la scène dans son ensemble afin de souligner son côté dramatique pendant que les personnages cherchent à profiter de cette diversion pour s'échapper. Fonçant entre les stands du marché et des tas de piles pour se couvrir, les sentinelles risquent de subir des dégâts collatéraux, mais il serait préférable de limiter le combat à un ou deux petits engagements. Ces rencontres sont à considérer comme des obstacles séparant le groupe de ses objectifs. Par exemple, les PNJ trahis par les agents de Firewall pourraient ignorer l'affrontement en cours pour essayer de se venger des personnages.

ÉTAPE 5 : DÉSAMORCER LA MENACE

Les intrigues politiques de Legba suivent leur cours, quelle que soit l'implication de Firewall. Leur dénouement dépend en revanche des actions des personnages, et ils peuvent achever ce scénario de multiples manières.

LE CONTRE-ESPIONNAGE

Firewall est une société secrète : ces méthodes s'appuient sur cette condition. L'Imposture, le Subterfuge, l'Infosec, la Persuasion et les autres compétences du même genre peuvent servir à semer la zizanie au sein de Nine Lives. Ces solutions sont les moins risquées pour Firewall, mais elles seront difficiles à mettre en œuvre.

SAUVER NATH

S'ils sont privés de Nath, Omri et Nine Lives ne peuvent pas se servir d'AWE en secret. Et si les personnages arrivent à l'égodiffuser jusqu'à Cognite pour prévenir son alpha, c'est encore mieux. De même, convaincre Omri qu'il serait responsable de véritables atrocités pourrait le faire quitter Legba pour chercher d'autres acheteurs. AWE serait encore entre les mains de Nine Lives, mais cela laisserait un peu de temps à Firewall pour s'organiser.

SE FAIRE PASSER POUR NAZON

Nazon est devenu fou, et les ordres qu'il donne viennent tous d'Ellegua. Si les joueurs parviennent à éliminer Ellegua, ou s'ils piratent le lien marionnette au bon moment, ils peuvent mettre à profit l'autorité de Nazon pour faire détruire AWE ou pour peser sur l'issue du débat.

ORGANISER UN PUTSCH

Les rumeurs circulant sur Lam Cong Dong l'ont mise dos au mur. Elle est convaincue que les caprices de Nazon freinent l'essor de l'organisation et se considère comme la mieux placée pour diriger un Nine Lives moins violent et plus prospère. Elle dit être prête à tout sacrifier si les personnages lui assurent qu'elle prendra le pouvoir. Il est également envisageable de motiver les leaders des autres nanchons pour entrer sur le ring, ou les plans de Dong pourraient être directement

révélés à Ellegua/Nazon. Il est peu probable qu'ils tiennent les promesses qu'ils pourraient faire aux personnages, mais ce peut être une bonne stratégie pour masquer les véritables intentions de Firewall.

LE SABOTAGE

Les compétences d'Infosec, de Démolition, de Matériel et une forte dose d'Infiltration seront nécessaires pour saboter des cibles blindées et sous surveillance. Ces options permettent d'infliger plus de dommages à la menace-X ou de punir Nine Lives, mais elles sont plus risquées pour les sentinelles.

SAPER LES COMMUNICATIONS

Les personnages peuvent pirater les terminaux de Psychopompe et prendre le contrôle des communications extérieures de Legba. Cela pourrait servir à appeler à l'aide, à prévenir Cognite ou à révéler l'existence d'AWE avant qu'il ne soit utilisé à grande échelle. N'oubliez pas que Psychopompe est lié par câble à Guinée. Un « chemin de fer clandestin » de victimes forknappées pourrait être établi, à condition de procéder à un piratage sophistiqué et de disposer de suffisamment de temps. Une évasion massive pourrait certainement servir de monnaie d'échange lors du débat ou encore de diversion.

DÉTOURNER LES SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

Les codes d'Ellegua donnent accès aux satellites-tueurs positionnés autour de Legba et aux bots de sécurité qui protègent Nana Buluku. Les personnages pourraient non seulement désactiver les armes, mais également les reprogrammer pour mieux servir les intérêts de Firewall. Un hacker au statut dissimulé sur la Toile de la station pourrait également ouvrir des sas ou faciliter l'accès aux réseaux en air-gap.

DÉTRUIRE, VOLER OU LIBÉRER AWE

Les sentinelles peuvent aussi détruire le matériel de Nana Buluku, sortir en douce AWE dans un serveur portable ou convaincre l'IA de rallier leur cause. Cette dernière option est la plus délicate, car l'IAG pourrait mal supporter le fait de prendre conscience qu'elle est le fork gamma d'une divinité logicielle. Libérer AWE sur la Toile de la station donnerait du grain à moudre à Nine Lives, mais personne ne pourrait alors prédire ce qu'il ferait, ou si Firewall serait ensuite en mesure de maîtriser la situation. L'option la plus intéressante consiste à détruire AWE.

ÉTAPE 6 : LE DÉBRIEFING

Cette section traite des questions qui peuvent se poser une fois la mission achevée.

S'ÉCHAPPER

Tant qu'ils ne laissent pas leurs piles derrière eux, la mort est la stratégie de sortie la plus sûre. Ils peuvent éventuellement utiliser le *Dasmós*, si ses moteurs n'ont pas été complètement sabotés. Les sentinelles ont aussi la possibilité de contacter Pyrrhos pour que les mercenaires ultimistes les récupèrent et les emmènent sur Aspis. Si la bataille fait rage

dans Legba, les personnages devront trouver un moyen d'ouvrir le sas et de désactiver les satellites-tueurs. En revanche, les ultimistes seront à même de fournir une couverture suffisante pour une extraction à chaud. Il peut aussi être envisagé de voler un vaisseau de Nine Lives à l'aide des compétences adéquates de Matériel et de Pilotage. S'ils en ont le temps, les personnages peuvent aussi opter pour une egodiffusion à partir de Psychopompe.

SI LA MISSION ÉCHOUÉ

Si la mission tourne court, les conséquences de cet échec dépendront du camp qui remporte le débat. Il est possible que Cognite perde beaucoup de crédits. Nine Lives pourrait intensifier ses actions en matière de criminalité économique. La violence à l'égard de leurs rivaux risque également de prendre une ampleur terrifiante. Des systèmes économiques tout entiers pourraient être totalement déstabilisés. S'il n'est pas contenu, AWE pourrait se développer jusqu'à atteindre le niveau d'AUGUSTIN, être infecté par le virus exsurgent ou hanter la Toile tel un « psychochirurgien en série ». La panique à propos des sauvegardes et du clonage neural pourrait se répandre dans le public et réduire encore les chances de survie de la transhumanité.

RÉCOMPENSES D'XP ET DE RÉP

Les agents remporteront certaines récompenses dont la valeur, précisée ci-dessous, dépend de leur niveau de réussite.

CONSÉQUENCES

Cette mission sur Legba peut donner à suite à de nombreuses enquêtes de Firewall.

LA REVANCHE DE NAZON

Il est peu probable qu'un génie du crime tel que Roland Nazon accepte la mort sans broncher. Il dispose à n'en pas douter de nombreuses sauvegardes dispersées dans l'ensemble du Système. Ce n'est qu'une question de temps avant que sa nouvelle morphose ne cherche à se venger. Il pourrait tenter de reprendre le contrôle de Nine Lives, tout comme il pourrait s'en prendre directement aux personnages ou à Firewall, si leur couverture a été grillée.

L'EGO DE NATH

Il existe au moins une passerelle d'ego en apparence légitime sur Extropia, qui appartient en fait à la Cellule ID. Omri avait-il la seule copie de l'ego de Nath, ou en possède-t-il une autre ailleurs ? La Cellule ID en détient-elle une copie ? Que comptent-ils en faire ? Comment la guerre des gangs que la désertion d'Omri a provoquée va-t-elle évoluer ?

AUSTIN

Cognite possède le fork gamma d'une IA germe représentant une menace réelle pour la transhumanité. À ce stade, tout le monde ignore encore si leurs tentatives pour dompter l'intelligence ont fonctionné, mais là n'est pas la question. Rien dans le passé de l'hypercorp ne permet de penser qu'elle fera un usage juste de son pouvoir. Les sentinelles quittent Legba et sont directement affectées à l'infiltration de Cognite.

RÉCOMPENSES DE MISSION

RÉSULTAT	RÉCOMPENSE
Le personnage a participé à la mission.	1 XP, +1 i-rép
Le personnage a contribué à la réussite de la mission d'une manière significative.	1 XP
Le personnage a rempli un objectif de personnage.	1 XP
Le joueur a fait du bon roleplay.	1 XP
Le joueur a contribué de manière significative au côté dramatique, humoristique ou divertissant de la séance avec son roleplay.	1 XP
Les personnages ont été exposés en tant qu'agents de Firewall.	-3 i-rép, -3 g-rép
La couverture d'Amaru Timoti a été grillée OU préservée.	-1 i-rép OU +1 i-rép, +1 g-rép
Rokuzawa Chi et ses recherches ont été sauvées.	+1 @-rép, +2 r-rép
Le personnage a lui-même tué Roland Nazon	+2 f-rép, +5 g-rép, aspect Ennemi (Nine Lives)
AWE a été sécurisé et récupéré pour analyse.	+3 i-rép
AWE a été détruit.	+2 i-rép
AWE a été libéré.	-5 i-rép
Une nouvelle couverture a été établie après la réorganisation de Nine Lives.	+2 i-rép, +3 g-rép
Des esclaves ont été sauvés et/ou les opérations de Nine Lives ont été mises en péril.	1 XP, +1 rép dans tous les domaines

LES PERSONNAGES

ROLAND NAZON

Chef supposé de Nine Lives, devenu fou après des expériences de clonage neural et de fusionnement

Morphe : Épisseur

Apparence : Nazon est incarné dans un épisseur âgé, coiffé d'un chapeau de paille et affublé d'une canne, tel un sosie blasphématoire de Papa Legba.

Comment le jouer : Que ce soit un geste calculé pour entretenir son image ou qu'il ait été victime de ses propres conneries, Nazon s'est rendu complètement fou avec ses expérimentations psychochirurgicales. Après avoir pris possession de Legba, les hongans ont commencé à expérimenter avec le clonage neural ascendant. Des rivaux prisonniers firent office de cobayes lors des premières expériences, mais Nazon finit par ordonner que des portions disséquées de certains ego forknappés par le gang soient fusionnées avec son propre esprit. Aucune précaution ne fut prise quant à la préservation de sa santé mentale, et le processus fut répété jusqu'à ce qu'un total de 23 ego distincts composent son esprit. Paradoxalement, les affaires de Nine Lives sont restées rentables, et toutes les tentatives d'assassinat visant Nazon furent déjouées. Nazon semble capable d'éteindre sa folie lorsqu'il le souhaite, mais c'est seulement parce qu'il est contrôlé par Elleggua. Quand son lien marionnette n'est pas détourné, Nazon redevient un vulgaire légume, perdu dans une conversation avec ses propres esprits.

Compétences : Nazon est bien trop cinglé pour agir de manière normale lorsqu'il n'est pas détourné par Elleggua.

Implants : Biomodes de base, Lien marionnette, Médicachines, Pile corticale, Prises jack

ELLEGGUA

Fork de Roland Nazon, jouant le rôle de son « assistant personnel »

Morphe : Néoténique

Motivations : +L'anonymat +Faire des profits +Le respect résultant de la peur

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
20	20	20	30	15	20	20	6
INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
10	4	40	8	80	50	10	75

Compétences : Armes cinétiques 75, Chute libre 75, Combat non-armé 70, Esquive 80, Imposture 45 (75), Infiltration 70, Intérêt : Complots des sous-fifres 80, Interface 50, Intimidation 75, Investigation 50, Kinésique 45 (65), Langue : Anglais 60, Langue : Français (Langue maternelle) 90, Langue : Mandarin 60, Perception 50, Persuasion 60, Profession : Patron du Crime 80, Profession : Vol d'identité 80, Programmation 40, Psychochirurgie 60, Recherche 40, Réseau : Criminels 80, Réseau : Hypercorps 45, Réseau : Scientifiques 55, Subterfuge 45 (75), Théorie : Neuroscience 60

Implants : Amortisseurs émotionnels, Anguiciel, Anti-flash, Armure biotissée (Légère), Augmentation musculaire, Biomodes de base, Glande à drogue (Memento), Implants réseau de base, Médicachines, Pile corticale, Poussée

synaptique (Niveau 2), Squelette renforcé, Stimulateur de réflexes, Téléporteur d'urgence, Vision améliorée

Aspects : Coriace (Niveau 3), Dépendance (Majeure, Memento), Stigmatisation sociale (Néoténique), Tolérance aux traumatismes (Niveau 2), Trouble mental (Mégomanie)

Matériel : Cape d'invisibilité, Capteur d'interaction personnelle, IA de sécurité, Réseau tactique

À DISTANCE **Mitraillette 75** (85) (PA -2, VD 3d10 + 3, Mode SA/TR/FA, Munitions 20) avec munitions à Saturation, Smartlink

MÉLÉE **Combat non-armé 70** (PA -2, VD 2d10 + 1 +impulsion)

MÉLÉE **Nanonuée d'injecteurs** avec BTX2

Armure : 10/13 (Seconde peau, Combinaison pressurisée intelligente)

Note : Compte comme une petite cible (-10 au toucher)

Apparence : Elleggua ressemble à un jeune et mince métis vêtu de longs vêtements rouge et noir.

Comment le jouer : Elleggua est le « véritable » Roland Nazon. Ce néoténique contient le même sociopathe sans pitié dont la brutalité calculée a transformé la Chute en une occasion de faire des affaires. À bien des égards, sa façon de voir les choses n'a jamais changé depuis l'époque de la misère des camps de réfugiés : toute vie est une ressource disponible ou peut être utilisée pour servir d'exemple. C'est cette même compréhension de la suspicion et de la peur humaines qui ont démarré Lapriyè et qui ont informé ses années d'impotence.

En se glissant dans la peau du serviteur d'un roi corrompu, il a pu révéler de nombreux complots pour voler son trône. Elleggua se sert de l'apparente faiblesse de Nazon pour mettre ses ennemis au jour, puis il fait en sorte de les anéantir avant qu'ils représentent une menace réelle. Et en imaginant que quelqu'un réussisse à éliminer Nazon, comment faire pour assassiner un roi qui n'existe pas ?

LAM CONG DONG

Chef de la Rada Nanchon

Morphe : Furie

Motivations : +Toujours avancer +Mener un double jeu -L'autorité

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
20	20	20	20	25	25	15	1
INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
8	2	30	6	60	50	10	75

Compétences : Armes à rayon 45, Armes cinétiques 50, Armes contondantes 45, Combat non-armé 50, Escamotage 50, Esquive 55, Intimidation 60, Kinésique 30 (70), Perception 45 (75), Persuasion 50, Profession : Contrebande 30, Protocole 55, Réseau : Criminels 60, Subterfuge 60

Implants : Armure biotissée (Légère), Biomodes de base, Convertisseur de compétences : Kinésique, Filtres toxiques, Implants réseau de base, Pile corticale, Poussée synaptique (Niveau 1), Vision améliorée

À DISTANCE **Pistolet électrique léger 60** (PA -8, VD 2d10, Mode SA/TR/FA, munitions 16) avec munitions PA, Smartlink

Armure : 15/16 (Armure complète lourde)

Apparence : Une femme maorie à la musculature très développée et coiffée d'une crête.

Comment la jouer : Lam Cong a rejoint Nine Lives sur le tard, mais elle n'a pas perdu de temps pour graver les échelons. Quand aucun poste supérieur n'était disponible, elle se chargeait de les rendre vacants. Seul son appât du gain tempère quelque peu sa folie meurtrière. En d'autres circonstances, elle aurait été la fille idéale de Roland Nazon. Elle respecte l'empire que s'est forgé le vieil homme seulement armé d'un vibrocouteau, mais elle ne l'admettrait jamais à quiconque. Elle estime qu'il est temps pour elle de régner et de montrer à l'univers de quoi Nine Lives est capable.

SU WU

Chef de la Guédé Nanchon

Morphe : Spectre

Motivations : +Commander +Lapriè -La faiblesse

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
15	25	15	20(30)	20	20	20	3

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
7(9)	3	40	8	80	45	9	67

Compétences : Armes cinétiques 75, Armes tranchantes 75 (Épée monofilament 85), Combat non-armé 65, Escalade 45 (75), Esquive 65 (75), Infiltration 70, Parkour 70, Perception 60, Réseau : Criminels 60

Implants : Biomodes de base, Coussinets adhésifs, Implants réseau de base, Médicachines, Nanotattoos, Peau de caméléon, Pile corticale, Poussée synaptique, Stimulateurs de réflexes, Stimulation surrénale, Vision améliorée

Aspects : Trouble mental (SPT) déclenché par les nanonuées MÈLÉE Épée monofilament (PA -4, VD 2d10 + 4)

A DISTANCE Mitraillette 75 (VD 2d10 + 3, Mode SA/TR/FA Munitions 30) avec Chargeur haute capacité, Sécurité biométrique et Smartlink

Armure : 13/17 (Armure complète légère, Combinaison pressurisée intelligente, Seconde peau)

Apparence : Morphe mince de génotype chinois portant des nanotattoos faciaux représentant des larmes coulant sur son visage.

Comment la jouer : Su Wu était mercenaire avant la Chute ; il a brièvement été impliqué dans le mouvement ultimiste. Il a fini par quitter le groupe, lassé par l'insistance de ses membres qui le poussaient à apprendre autre chose que tuer. Le calme de Wu s'évanouit totalement au combat. Mû par une rage folle, il fonce sur ces ennemis jusqu'à ce qu'ils soient morts ; il retrouve ensuite son détachement impassible, jusqu'à ce que sa prochaine victime se présente. La concentration de guerrier de Wu est inébranlable, sauf lorsqu'il est confronté à des nanotechnologies. Des traumatismes vécus durant la Chute l'ont rendu totalement phobique.

BERTRAND THÉO

Chef de la Petwo Nanchon

Morphe : Sylphe

Motivations : +La dignité +Faire des profits -L'impolitesse

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
25	20	20	15	25	15	15	2

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
7	1	30	6	60	35	7	52

Compétences : Armes à rayon 40, Infosc 50, Intérêt : Politique des hypercorps 60, Interface 55, Investigation 65, Kinésique 70, Persuasion 60, Profession : Comptable 80, Protocole 70, Recherche 60, Subterfuge 60

Implants : Amortisseurs émotionnels, Biomodes de base, Implants réseau de base, Liaison épidermique, Phéromones améliorées, Pile corticale, Pureté métabolique

Aspects : Beauté saisissante (1), Première impression

A DISTANCE Agonizer à microondes 40 (PA 0/-5, VD doubleur/2d10, Mode CC, Munitions 100/50)

Armure : 4/3 (Vêtements renforcés)

Apparence : Morphe africain musclé vêtu d'un costume soigné. Sa transpiration dégage un léger parfum de fraise.

Comment la jouer : Bertrand est en perpétuel état d'énergie. Sur Mars, les précautions qu'il doit prendre pour qu'on ne remarque pas ses associés sanguinaires l'énervent. Sur Legba, le fait que des négociations délicates avec des hypercorps foirent lamentablement parce qu'il est obligé de faire le baby-sitting de psychopathes arriérés l'énerve. Théo a subi le Rite, comme tout le monde, mais il ne faisait que jouer un rôle quand il a commis ce viol mémoriel sur cette fille ; pour lui, il ne s'agissait ni plus ni moins que d'une négociation parmi tant d'autres. Il n'y avait rien de personnel. Ceux qui apprécient cette pratique lui inspirent le mépris, et cette brutalité sauvage lui fait perdre patience. Cela étant, s'il lui faut se salir une dernière fois les mains et commettre un acte de violence de plus pour permettre à Nine Lives de prendre son essor, il ne rechignera pas à la tâche.

OMRI MELECH

Déserteur de la Cellule ID

Morphe : Épisseur

Motivations : +Obtenir de la reconnaissance -Les petites brutes -Les hyperélites

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
20	15	15	15	20	15	20	3

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
6	1(2)	40	8	80	30	6	45

Compétences : Armes à rayon 40, Armes de jet 40, Esquive 60, Imposture 75, Infosc 70 (Leurre 80), Interface 65, Kinésique 45, Matériel : Électronique 65, Perception 50, Persuasion 50, Programmation 60 (Forknapping 70), Protocole 60, Recherche 60, Réseau : Criminels 50, Subterfuge 40, Théorie : Informatique 70

Implants : Biomodes de base, Effaceur cortical (2), Implants réseau de base, Module ghost, Pile corticale, Rapidité mentale

Aspects : Contrôle de l'information, Mathémagicien

A DISTANCE Pulseur laser 40 (VD 2d10, Munitions 100)

A DISTANCE Grenade à plasma 40 (PA -6, VD 3d10 + 10)

Armure : 10/10 (Armure complète légère)

Apparence : Caucasien, déprimant et laid.

Comment la jouer : Un morphe de merde, un appartement de la taille d'un cercueil, des missions pourries : Ormi en a plein le dos. Personne d'autre dans la Cellule ID n'aurait pu voler l'ego de Nath, et ce n'était pas la première fois qu'il attrapait un gros poisson sans recevoir de récompense. Plutôt que d'être ignoré encore une fois, il a pris son courage à deux mains pour le vendre à quelqu'un d'autre. Il n'arrivait pas à

yo croire quand Lam Cong Dong lui a fait miroiter une petite fortune. Son éventuelle élimination ne l'inquiète pas trop : il est persuadé que la Cellule ID serait incapable de retrouver toutes ses sauvegardes. Risquer sa vie en vaut la chandelle, de toute façon. Il ne fait pas du tout confiance à Nine Lives, et il est prêt à employer tous les moyens pour être effectivement payé. Ensuite, Omri investira sa fortune dans la création de son propre gang, où il sera le chef incontesté.

HOMME DE MAIN DE NINE LIVES

Morphe : Bondisseur

COG 15	COO 25	INT 15	RÉF 20	AST 20	SOM 25	VOL 15	AUD 1
INIT 7	RAP 1	LUC 30	ST 6	SA 60	END 35	SB 7	SM 52

Compétences : Armes à dispersion 55, Armes cinétiques 55, Armes contondantes 50, Armes tranchantes 50, Chute libre 60, Esquive 50, Infosec 40, Intérêt : Marchés d'ego 40, Interface 40, Intimidation 50, Parkour 40, Perception 40, Profession : Esclavagiste 40, Subterfuge 45

Implants : Biomodes de base, Coussinets adhésifs, Implants réseau de base, Pieds préhensiles, Pile corticale

MÉLÉE **Vibrolame 50** (PA -2, VD 2d10 + 1)

À DISTANCE **Pistolet électrique moyen 55** (PA -5, VD 2d10 + 4)

1 sur 4 ont, à la place :

MÉLÉE **Bâton à impulsion 50** (VD 1d10 + 4 + impulsion)

À DISTANCE **Pistolet Diamant 55** (PA -10, VD 1d10 + 6, Mode SA/TR/FA, Munitions 100)

Armure : 7/7 (Combinaison pressurisée standard)

VARIANTE DE MERCENAIRE PROFESSIONNEL

Implants additionnels : Médicachines, Poussée synaptique (Niveau 1)

À DISTANCE **Fusil électrique automatique 50** (PA -9, VD 2d10 + 8, Mode SA/TR/FA, Munitions 30) avec Smartlink

Armure : 17/15 (Armure complète lourde avec Patchs ablatifs)

AMARU TIMOTI

Agent double de Firewall et de Nine Lives

Morphe : Bondisseur

Motivations : +Survivre +La maîtrise des risques-X -Nine Lives

COG 15	COO 15	INT 15	RÉF 10	AST 20	SOM 10	VOL 25	AUD 3
INIT 7	RAP 1	LUC 50	ST 10	SA 100	END 40	SB 8	SM 60

Compétences : Armes à dispersion 60, Armes contondantes 60, Chute libre 55, Esquive 65, Imposture 70, Infiltration 60, Intimidation 50, Intérêt : Vodou 65, Investigation 45, Kinésique 50, Langue : Mandarin 55, Langue (Langue maternelle) : Créole haïtien 85, Matériel : Électronique 60, Persuasion 65, Profession : Technologies de morphose 75, Recherche 25, Subterfuge 70

Implants : Biomodes de base, Contrôle endocrinien, Coussinets adhésifs, Implants réseau de base, Médicachines,

Pieds préhensiles, Pile corticale, Réserve d'oxygène, Squelette renforcé

Aspects : Félin (Niveau 1), Mémoire éditée

MÉLÉE **Bâton à impulsion 60**

À DISTANCE **Déchiqueteur 60** (PA -10, VD 2d10 + 5, Mode SA/TR/FA, Munitions 100)

Armure : 7/7 (Combinaison pressurisée)

Apparence : Timoti est un homme noir. Grand et mince, il est incarné dans un morphe de bondisseur. Il porte un costume noir, un maquillage composé de crânes blancs et de longues dreadlocks.

Comment le jouer : Timoti est un homme torturé. Il a du mal à accepter ce qu'il a dû faire pour préserver sa couverture Firewall. Infiltrer Nine Lives est bien plus qu'une mission suicide : s'il est découvert, il s'expose à des éternités subjectives de torture en simulespace. Mais il n'est pas là sans raison. Amaru Timoti est adepte du vaudou haïtien. Selon lui, le risque en vaut la chandelle s'il peut un jour se venger de ceux qui ont profané sa religion.

ROKUZAWA CHI

Scientifique titaniaenne clandestine

Morphe : Bondisseur

Motivations : +La science +Traquer la singularité +Le technosocialisme

COG 20	COO 10	INT 20	RÉF 10	AST 20	SOM 15	VOL 15	AUD 2
INIT 6	RAP 1	LUC 30	ST 6	SA 60	END 40	SB 8	SM 60

Compétences : Armes tranchantes 45, Chute libre 40, Esquive 50, Infosec 55, Intérêt : Projets neuroscientifiques 50, Interface 45, Kinésique 60, Langue : Skandinaviska 80, Langue (Langue maternelle) : Japonais 90, Médecine : Morphose 55, Perception 50, Persuasion 50, Programmation 40, Psychochirurgie 80, Recherche 70, Théorie : Neuroscience (Clonage neural) 80

Implants : Adaptabilité (Niveau 1), Alliés

Aspects : Biomodes de base, Coussinets adhésifs, Félin (Niveau 1), Implants réseau de base, Pieds préhensiles, Pile corticale, Plasticité d'ego (Niveau 1), Réserve d'oxygène, Tolérance aux traumatismes (Niveau 1)

Matériel : Bot Affreux, Cape caméléon

MÉLÉE **Lame de guêpe 45** (PA -1, VD 1d10 + 3) avec BTX-2.

Armure : 5/5 (Combinaison pressurisée légère)

Apparence : Le genre de Rokuzawa est femme, mais elle est morphosée dans un bondisseur asiatique mâle. Comme tous les hougans, elle porte une blouse de chercheur blanc cassé ornée du véné personnel de Nazon (une copie de celui de Papa Legba) sur la poitrine.

Comment la jouer : Rokuzawa est une chercheuse audacieuse et peu orthodoxe, fascinée par l'exploration des limites de l'identité transhumaine. Elle ne s'attendait toutefois pas à ce qu'elle a découvert chez Nine Lives. Elle n'a maintenant plus qu'une seule envie : se barrer le plus vite possible. L'alpha de Rokuzawa pourrait détruire la réputation des personnages scientifiques ou autonomistes qui ne tiendraient pas leur promesse de la faire sortir de la station. Elle n'hésitera pas à brandir cette menace pour négocier.

GLADIATEUR DÉVOT

Morphe : Remake

COG 20	COO 25	INT 15	RÉF 20	AST 15	SOM 25	VOL 15	AUD 1
INIT 7(9)	RAP 2	LUC 30	ST 8	SA 60	END 40	SB 8	SM 60

Compétences : Armes tranchantes 50, Chute libre 55, Combat non-armé 50, Esquive 70, Parkour 55

Implants : Biomodes de base, Filtres toxémiques, Griffes, Implants réseau de base, Mémoire eidétique, Pile corticale, Poussée synaptique (Niveau 1), Pureté métabolique, Régulation circadienne, Régulation thermique, Respiration améliorée, Vision améliorée

Aspects : Conditionnement comportemental (Blocage de conscience, Loyauté envers Ellegua), Courageux, Tolérance à la douleur, Trouble mental (Bipolaire, Dépersonnalisation, SPT)

MÉE **Combat non-armé 50** (VD 1d10 + 2)

MÉE **Cyberg Griffes** (PA -2, VD 1d10 + 5)

Apparence : Personne ne prend la peine de fournir des vêtements à ces morphes de combat, avant de les jeter dans les arènes de Samedi. Chargés des ego piratés par AWE, ils s'en fichent totalement. Si « leur cadre » leur ordonne de tuer une quelconque cible, ils ne s'arrêteront pas tant que le cœur de leur ennemi battra encore.

ACCROCHES DE SCÉNARIOS LIÉS À NINE LIVES

EXTRACTION

Une sentinelle détenant des informations sensibles à propos de Firewall a été tuée lors d'un échange de tirs avec des sbires de Nine Lives et a été ramenée sur Legba. Il faut la rapatrier ou la supprimer, faute de mieux.

LES HOUNGANS

Un vrai prêtre Vodou veut régler le compte de Roland Nazon. Il a amassé suffisamment d'argent et de réputation pour pouvoir récompenser grassement une équipe d'assassins prête à éliminer Nazon, Ellegua et toutes ses sauvegardes connues. Amaru Timoti pourrait travailler pour lui.

UNE MUSE VOLÉE

Nine Lives a kidnappé la muse d'un informaticien indépendant qui travaillait pour Ozma. Firewall cherche à découvrir ce que sait cette muse.

UN LOUP DANS LA BERGERIE

Nine Lives a uploadé par inadvertance un ego d'exsurgent dans la batterie de serveurs de Guinée. L'ego a alors commencé à en corrompre d'autres sur les serveurs d'esclaves. Si l'infection se propageait aux membres du gang, ils deviendraient à leur tour un dangereux vecteur du virus.

EXPLOIT ZERO-DAY

L'une des activités les plus sophistiquées de la Petwo Nanchon est le commerce d'exploits zero-day d'IA et de cyber-cerveaux. Un membre de la Petwo Nanchon possède et cherche à vendre un exploit zero-day susceptible de donner l'accès à une porte dérobée dans des milliers de nouveaux morphes synthétiques et de cosses. L'acquéreur le plus offrant est un exsurgent connu. Firewall a pour mission de maîtriser l'exploit et neutraliser l'exsurgent.

Les Dévots est un scénario pour Eclipse Phase :

- Confrontez votre équipe Firewall à Nine Lives, le gang de voleurs d'âmes le plus impitoyable du Système solaire.
- Enquêtez sur une horrible nouvelle technique de psychochirurgie qui crée des esclaves idolâtres.
- Comprend de nouvelles informations sur l'organisation et sur les figures les plus importantes de Nine Lives.
- Découvrez Legba, l'astéroïde-forteresse de Nine Lives niché dans la Ceinture principale.
- Servez-vous des accroches de scénarios proposées pour d'autres aventures contre Nine Lives.



Eclipse Phase est édité par Black Book Éditions sous licence Posthuman studios
Eclipse Phase est une marque déposée par Posthuman Studios LLC. Licence Creative Commons (BY-NC-SA 2.0); Certains Droits Réservés. © 2009–2016



Exemplaire gratuit
ne peut être vendu

eclipsephase.com
black-book-editions.fr