

### *Synopsis :*

Les PJ vont devoir exfiltrer un ancien chercheur de Biotechnica d'une prison gouvernementale. Ils auront ensuite pour mission d'aller récupérer un dossier ultra-confidentiel dans une vieille base désaffectée. Ils comprendront alors que le projet en question intéresse beaucoup trop de monde pour que tous s'en sortent vivant ! Qu'importe, tant que leur employeur soit satisfait...à moins qu'ils ne décident de jouer dans la cour des grands et de garder pour eux le fruit de leur labeur.

### *Un plan sans accros... ou presque !*

Henry Trevor Calfinn est un jeune homme ambitieux. Il travaille pour Endoria Corp une filiale de Biotechnica. Il a découvert à force de fouiner dans les archives, que sa corpo avait travaillé il y a de cela quelques années sur divers projets dans divers domaines. Nombre de ses projets ont pu voir le jour mais plus nombreux sont ceux qui ont été abandonnés.

Henry s'est intéressé à un projet en particulier, projet qui d'après ses recherches, a suscité la construction d'un centre de recherche spécifique.

Le Projet « DOLORES », outre un nom prometteur, semble aujourd'hui oublié, rayé des bases de données. Plus aucun des chercheurs ayant travaillé sur ce projet il y a une douzaine d'années, n'est encore vivant. Seules quelques vagues notes internes mentionnent une exfiltration ayant mal tourné et un incendie du centre. Mais cela n'est pas cohérent. On n'abandonne pas un centre de recherches valant des centaines de milliers de dollars. Et puis si c'était le cas on ne se serait pas donné autant de mal à faire disparaître la trace de ce centre, il y aurait au moins des témoignages, des livres d'hommages aux victimes.

Il a cherché et a trouvé qu'il resterait peut-être un survivant. Celui-ci serait enfermé dans une prison du comté, la prison d'Atalanta.

Henry a donc décidé de former une équipe, mais il devait pour cela se faire embaucher, il ne voulait pas devoir se justifier sur des choses qu'il ne connaît pas.

Il a contacté un avocat ex-fixeur dont il a entendu parler quelque fois et qu'il sait ne pas être en relation avec le monde corporatiste. Celui-ci devait simplement prendre contact avec un certain nombre de personnes compétentes pour une mission d'exfiltration dangereuse. Malgré les rumeurs circulant sur Smith, comme quoi il serait un avocat alcoolique fini, il semble s'être bien débrouillé puisqu'il a réuni une équipe efficace en une quinzaine de jours !

Ce que Smith ne sait pas, c'est que son véritable employeur fait parti des employés...

Oui mais voilà, Henry a eut beau être discret et prendre un maximum de précautions quelques-unes des nombreuses personnes s'étant intéressées au projet « DOLORES » eurent connaissance de la rumeur de la renaissance de celui-ci...

Et s'est ainsi que par l'entremise des contacts, des alliances et des machinations que l'échiquier s'est mis en place...

### *Pré-générique :*

Rendez-vous a été donné à tout un chacun dans ce bureau de l'hôtel Hamilton (Quartier Hospitalier de Night City). Les personnages ne se connaissent pas. Chacun s'observe, et chacun sait exactement pourquoi il est là et quel est son rôle...

Un type entre une dizaine de minute après le dernier. Tous savent qu'il se nomme M Smith et qu'il est le dépositaire du travail à effectuer. Il est relativement âgé, prend une chaise, et s'exprime en ces quelques termes :

« Bonjour mesdames et messieurs,

*Je vous ai contacté pour remplir un petit travail qui sera fort bien payé et aussi relativement dangereux. Nous avons vu individuellement les conditions qui ont toutes été acceptées. Voici donc vos 1000\$ d'avance – Il lance six enveloppes sur la table contenant chacune 1000\$ et une puce de donnée expliquant le travail à faire : identifier et ramener en sécurité un type, dont toutes les infos sont sur la puce. Les 2000\$ restant vous seront remis à la livraison du type »*

⊕ *Elroy Bly :*

Est ou a été chercheur en génétique pour le compte de diverses petites corporations. Il n'a jamais fait de grandes découvertes ni été le dirigeant d'un projet en particulier, mais fait partie de ces « Fourmis » de laboratoire dévouées qui ne comptent pas leurs heures. De plus, et c'est certainement ce qui intéresse le plus leur employeur, Elroy Bly semble être le dernier survivant d'un grand projet mené par une filiale de Biotechnica, Endoria Corp. Ce projet était connu sous le nom « Dolores », et rare sont les personnes à en avoir entendu parler. Encore plus rare sont celles qui savent ce qui se cache sous ce projet. Et Bly lui sait puisqu'il a travaillé dit-on sur ce projet !

Des « Elroy Bly » il n'y en pas tant que ça aux US, ça c'est une bonne chose, le véritable souci c'est d'après Smith, que Elroy Bly a changé de nom il se fait appelé Mathis Skarven. Et ce Mathis Skarven en question s'est fait emprisonner il y a peu pour conduite en état d'ivresse, tentative de fuite, coup et blessures sur un agent de la force de l'ordre. Bon il aurait pu sans tirer sans trop de casse, 1 an avec sursis et 10000\$ d'amende ! Oui mais voilà une autre identité de Mathis Skarven a déjà fait de la taule pour tentative de meurtre sur une prostituée. Il ne faut jamais faire confiance à un dealer qui vous vend une identité pour 500\$ !!

Donc voilà que notre chercheur a écopé d'une peine un peu plus lourde. Il est actuellement incarcéré à la prison Atalanta, et pour au moins 4 ans, s'il se comporte bien !

Pour exfiltrer un type de prison lorsque l'on n'est pas sûr de savoir sa véritable identité, eh bien on a deux possibilités ; on va d'abord chercher le type et on lui parle après, ou on va parler au type et on le fait sortir après. Quoi qu'il en soit, il faut bien y rentrer dans cette foutue taule !

### ***Avant de se jeter dans la gueule du loup !***

Les joueurs chercheront (j'espère) à prendre un maximum d'informations sur la prison. Les premières informations dont ils pourront disposer sont sur la puce : (Jet de Bibliothèque)

⊕ (14) Le centre pénitencier d'Atalanta est une prison de faible sécurité gérée à 99% par les Corporations Militech et Arasaka, seul le directeur et un fonctionnaire d'état ! *Ambiance détendue garantie.*

⊕ (22) Militech à la charge de contrôler les extérieurs d'Atalanta, et la gestion du parc véhicule. Ceci inclus la protection des étages visibles et du labo.

⊕ (23) Arasaka a la charge de tous les étages se trouvant sous le niveau -1, en terme de surveillance et d'organisation du travail des détenus.

⊕ *Le directeur garde un œil sur ce petit monde près à tous pour enfoncer l'autre et obtenir un contrat exclusif.*

⊕ (10) La prison est située dans la grande banlieue de Night city sud, sur un terrain fédérale.

⊕ (16) Le terrain est identifié comme étant une possession de l'état libre de Calnord, et plusieurs patrouilles de l'armée tournent régulièrement au dessus de la propriété en AV ou Osprey.

⊕ (25) La propriété est peu boisée pour éviter de faciliter la dissimulation de prisonniers tentant de s'échapper, mais suffisamment accidenté pour offrir une aide précieuse en cas de besoin.

⊕ (18) Les bâtiments semblent être des bâtiments de prison standards relativement banals, assez récents puisque Atalanta fut construite il y a moins d'une dizaine d'année. La particularité d'Atalanta est qu'elle possède plusieurs niveaux enterrés.

Pour obtenir plus d'informations, les joueurs devront réfléchir et utiliser tous les moyens en leur possession. Contact, influence sans pour cela bousiller leur couverture respective. Cette partie du

scénario reste extrêmement ouverte puisqu'ils doivent se procurer les plans de la prison, et étudier une évasion possible avant d'y avoir mis les pieds.

- ⊕ Ils peuvent pour cela faire des planques afin d'obtenir des informations sur les rondes, les moyens en soldats et équipements, voir prendre la place d'un des soldats...
- ⊕ Ils peuvent aussi décider de s'en prendre au directeur ou à sa famille, mais c'est extrêmement risqué.
- ⊕ Le plus simple serait de réussir à soudoyer quelques services techniques de la mairie ou du maître d'œuvre, Foradem Inc. une filiale de Merrill-Asukaga & Finch qui a financé en partie le bâtiment, ou d'aller les récupérer directement dans les bureaux.
- ⊕ Foradem Inc possède ses bureaux dans Studio city coincé entre l'église des nouveaux dieux unifiés et le fabricant d'armes Malorian SA.
- ⊕ Ils peuvent aussi obtenir des informations auprès des rares détenus libérés et encore en vie, ceux là ne savent pas ce qui se passe dans l'usine, les conditions de travail, et le non respect de certaines lois environnementales.

⊕ Les joueurs peuvent avoir l'idée de se faire passer pour des prisonniers, il suffit pour cela d'accepter une condamnation de 1 mois pour récidive à la conduite en état d'ivresse ou port de substance illicite, trafic de cybernétique, entrave à la justice,... finalement un bon pot de vin pour se faire enfermer à Atalanta facilitera grandement l'arrivée des PJ au sein de la prison. Ils ne devront pas oublier de prévoir leur évasion, de dissimuler du matériel ou encore d'avoir la possibilité d'en récupérer facilement.

⊕ Ils peuvent décider de s'infiltrer dans la prison, tel des cambrioleurs mais il leur sera beaucoup plus difficile de communiquer ou de savoir qui est Elroy Bly. *Rappel : ils n'ont aucune photo de Bly.* D'un autre côté ils peuvent tenter de récupérer les fichiers des détenus, pour obtenir des informations sur Mathis Skarven puis l'exfiltrer en ayant l'emplacement de sa cellule.

⊕ Ils peuvent aussi décider de faire sortir Elroy Bly via des voies plus légales, contact dans la police ou une corpo particulièrement influente. *A vous de voir et de gérer, il est plus facile d'intercepter un véhicule que de sortir de la prison...*

### Les bâtiments d'Atalanta :

A l'arrière des bâtiments on peut apercevoir quatre cheminées particulièrement grandes et larges, elles ont un diamètre de 3 m et une hauteur dépassant du sol de 8 m. Elles crachent une flamme de près de 3m de hauteur toutes les minutes.

⊕ Niveau 2 : L'administration.

A ce niveau se trouve le bureau du directeur ainsi que ses appartements privés. Il y vit avec sa femme et ses deux fils de 14 et 16 ans.

On y trouve également les bureaux de Militech dans l'aile Ouest et ceux de Arasaka dans l'aile Est.

⊕ Niveau 1 : La sécurité.

C'est de là qu'opèrent les services de Militech et Arasaka, c'est ici que l'on trouve la salle de commandement et de contrôle caméras. C'est ici aussi que l'on trouve les salles d'entraînement des soldats.

⊕ Niveau 0 : L'accueil.

A ce niveau on trouve les salles de visite pour les détenus, quelques bureaux permettant aux avocats de converser avec leurs clients.

⊕ Niveau -1 : l'hôpital et le labo

Ce niveau est divisé en 3 parties distinctes. L'hôpital pour prisonniers permet d'accueillir environ 60 détenus. L'hôpital « civil » permet d'accueillir une quarantaine de personnes, soldats ou personnels

administratifs. Quant au laboratoire il permet de faire les analyses standards sans avoir à évacuer systématiquement les prisonniers vers l'extérieur.

⊕ Niveau -2 : Le stock

C'est là que sont entreposées toutes les marchandises et les vivres. Ce niveau ressemble à un grand dépôt logistique, et possède des accès directs vers l'extérieur.

⊕ Niveau-3 : Atelier – Equipement – Cuisine et réfectoire

A ce niveau ce trouve toutes sortes de matériels, machines et marchandises utilisées pour les travaux donnés aux détenus, mais aussi et surtout le réfectoire pouvant accueillir 500 détenus. Le repas se faisant toujours en groupe décalé, les détenus n'ont qu'une demi heure pour ingérer leur repas.

⊕ Niveau -4 à -8 :

Ces niveaux abritent les détenus dans des cellules individuelles de 2m x 2m x 2m. Chaque niveau permet d'accueillir 200 détenus. La surpopulation carcérale d'aujourd'hui a obligé le directeur d'Atalanta à accueillir entre 15 et 25 détenus de plus par niveau, ce qui n'est pas sans poser de véritables problèmes d'organisation, d'autant que le quartier -4 initialement réservé aux femmes est maintenant complètement ouvert et qu'en quelques années la population est devenue totalement mixte.

Aussi pour éviter tout débordement le directeur a fait ajouter dans les aliments des inhibiteurs de désirs empêchant l'érection chez l'homme et l'envie chez la femme.

⊕ Niveau -9 : L'usine

Ce niveau un peu plus grand que les autres et surtout 2 fois plus haut et une usine de retraitement des déchets d'une partie de la ville. Ici on traite absolument toute sorte de déchets : des plus classiques (alimentaires, et emballage) aux plus toxiques (chimique, plomb, mercure, amiante) sans évidemment respecter les conditions d'hygiène et de sécurité pré-requises pour ces travaux, seules les règles de respect de l'environnement sont en partie suivies. Le directeur ne souhaite pas en effet qu'une pollution des terres et de la nappe phréatique proche le mette en porte à faux avec l'opinion public.

### *Une fois arrivée :*

A l'intérieur d'Atalanta la vie n'est pas un long fleuve tranquille. Les journées sont pourtant réglées comme du papier à musique.

5h00 : Lever et toilette

5h30 : les détenus chargés de s'occuper des cuisines se rendent au niveau 3.

6h00 : Petit déjeuner et inspection des chambres.

7h30 : Détente et exercices.

8h00 : Descente du premier groupe à l'usine de retraitement. Pendant ce temps les autres auront des travaux d'entretien des locaux.

11h30 : Repas des groupes 1 et 3

12h00 : Descente du deuxième groupe et retour du premier. Pendant ce temps les autres auront des travaux d'entretien des locaux.

12h30 : Repas des groupes 2 et 4.

16h00 : Descente du troisième groupe et retour du deuxième. Pendant ce temps les autres auront des travaux d'entretien des locaux.

20h00 : Douches. Informations télévisuelles.

20h30 : Repas des groupes 1 et 3

21h00 : Repas des groupes 2 et 4

21h30 : Détente

23h00 : Extinction des feux.

L'organisation se fait en quatre groupes. Chacun de ses groupes ont des tâches prédéfinies et chaque détenu change régulièrement de groupe et donc font des travaux différents. Le groupe 4 ne descend jamais, c'est celui qui s'occupe de la cuisine et du rangement du réfectoire. C'est aussi le plus petit groupe

### Sur le billard :

A leur arrivée à Atalanta les joueurs sont accueillis avec d'autres prisonniers par le directeur en ces quelques mots :

« Bienvenus mesdames et messieurs dans votre station balnéaire Cyber-génération ! N'espérez pas vous échapper d'ici d'autres plus malin que vous ont essayé et échoué.

Voici quelques règles évidentes, les détails vous les apprendrez avec les autres co-détenus. Pour vous je suis Monsieur le directeur, les agents de la sécurité des sociétés Militech et Arasaka seront monsieur le gardien. Pour le reste travaillez comme on vous le demande, respecter les règles et les autres, soyez calme et ordonné et votre séjour n'en sera que plus tranquille. »

Les prisonniers sont ensuite conduits au labo.

⊕ Rebondissements : Un des détenus qui accompagne les joueurs a réussi à dissimuler une arme sur lui. Il prend une infirmière en otage et cherche par tous les moyens de s'évader. L'alerte retenti déjà dans les couloirs d'Atalanta. Il ne faudra que quelques dizaines de secondes pour que l'étage soit bouclé ! Comment réagissons les PJ ? Vont-ils profiter de cette action pour agir ou se mettront-ils à couvert ?

Là sont inhibés tous les systèmes cybernétiques dangereux et seules sont conservé les fonctions vitales. Il leur est ensuite greffé sous la peau à l'arrière de l'oreille une nano-balise GPS permettant un positionnement à 10m avec une position d'altitude précise à 3m. (*Évidement ils ne le savent pas*)

Si les personnages venaient à trouver cette balise et tentent de la retirer ils subiraient des dégâts assez importants. (*voir plus bas*)

### Où est ce Elroy BLY ?

Les joueurs une fois au cœur de la prison devraient se mettre à la recherche de Elroy BLY, ou plus exactement de Mathis Skarven. Celui-ci se fait discret parce qu'il a pas mal de problèmes avec les fortes têtes de la prison.

⊕ La cellule de Bly/Skarven est au niveau -5. Les Pj peuvent le découvrir par hasard en « visitant » la prison ou en posant quelques questions. Mais comme dans toutes les prisons les Pj devraient rapidement rencontrer les fortes têtes qui ont décidé d'être le chef de leur étage.

⊕ Intermèdes : L'un des personnages est reconnu par un détenu, vraisemblablement le Cop qui aurait pu envoyer quelqu'un en taule, ou toute autre personne ayant oublié un complice lors d'une sombre affaire. Il y a fort à parier que ce souvenir soudain risque d'être un poids pour le joueur mais aussi pour l'équipe !

⊕ Si ils ont opté pour l'infiltration le seul moyen c'est de visiter l'administration et de récupérer les dossiers informatiques. Jet de programmation à 18, pour passer les mots de passes puis bibliothèque à 20, pour trouver les informations sur Skarven.

Mathis Skarven est un type d'environ 1m80 pour 90 kg il n'est pas gros mais bien portant et ce n'est pas du tout un gars qui apprécie les activités sportives. En fonction de l'heure à laquelle les joueurs arriveront il peut être dans sa cellule ou dans les alentours ou encore en train de bosser à l'usine.

- ⊕ Rebondissements : Les joueurs apprennent par d'autres détenus ou tout autre moyen (radio d'un gardien, conversation,...) que suite à un incident dans l'usine de retraitement Skarven a été brûlé à l'acide il est actuellement à l'hôpital de la prison et sera probablement transféré au trauma team d'ici la fin de la journée.
- ⊕ Intermèdes : Les joueurs arrivent alors que quatre détenus s'apprêtent à passer Skarven à tabac, parce qu'ils n'a pas « payé » un quelconque droit !
- ⊕ Intermèdes : Les PJ arrivent au niveau -5 et constatent que la plupart des détenus sont rassemblés autour d'un Ring de fortune. Une compétition de FreeFight va s'engager dans peu de temps et Skarven et l'un des gladiateurs désigné par le « publique ». Comment le récupérer sans trop de grabuge ?

La discussion avec Skarven ne devrait pas prendre trop de temps. Si les joueurs lui parle de sa véritable identité Elroy Bly ne niera pas. Cela fait un mois qu'il est dans cette prison et il sent qu'il n'arrivera pas à tenir quatre ans. Il est prêt à leur donner toutes les informations qu'ils veulent concernant ce projet « DOLORES » qui lui a finalement beaucoup coûté.

### Une évasion bien préparée...

A n'en pas douter les joueurs auront pensé à tout pour sortir d'Atalanta. Ils auront prévu du matériel d'escalade, un brouilleur de transmission, des détecteurs de mouvements, un décodeur de serrures électroniques, des réserves d'oxygène,... et évidemment du matos pour que Bly puisse les suivre.

⊕ La meilleure solution pour quitter Atalanta c'est d'utiliser les conduites de maintenance des cheminées d'évacuation des gaz de l'usine. Celle-ci fonctionnent grâce à un système de lâcher de gaz qui est brûlé au sommet de la cheminée (il y aurait trop d'entretien si la température faisait fondre les parois). Il est donc possible de remonter en commençant par n'importe quel accès maintenance à chaque niveau, cela sera très éprouvant (endurance à 17 ou 20 sans oxygène). Chaque étage est protégé par une serrure électronique de forte sécurité (diff. 24). Chaque accès aux échelles à crinolines est condamnée par une serrure à clé classique (serrurerie à 15 ou exploser le cadenas mêlée 15). Ils peuvent sortir au niveau 0 et récupérer un véhicule dans un des hangars de la cour arrière, serrure électronique diff. 15.

⊕ Les PJ peuvent aussi tenter de s'évader via les camions/AV de transports logistiques niveau -2, ou par les approvisionnements fait à l'hôpital niveau -1.

*Lâchez-vous c'est le moment tant attendu de la course poursuite. Et cette fois-ci elle peut se faire en AV ou Osprey ! Mais attention de ne pas tuer l'équipe sur un simple jet de dé...*

### Libre ou presque...

Inutile de dire qu'une fois dehors les Corps Militech et Arasaka lanceront un avis de recherche et se feront un plaisir de partir à la chasse à l'homme. Tout dépendra des précautions que les joueurs auront prises pour sortir de Atalanta. S'ils ont bien pensé à déconnecter certaines caméras, si les traces de leur passage restent suffisamment floues pour que les corporations ne puissent pas remonter jusqu'à eux, et surtout s'ils ont pensé à déconnecter ou faire déconnecter la puce GPS que le médecin de la prison leur a implanté s'il sont intervenu en tant que prisonnier.

### Le projet « DOLORES » :

Une fois en sécurité et après un bon bain et un bon repas, Elroy Bly expliquera alors ce qu'était le projet, selon lui et que l'on ne peut plus rien parce que la base a bien été détruite.

*« Je me souviens encore de ces arbres et de ces torrents qui coulaient sur le flanc des collines avoisinantes, les paysages holographiques étaient magnifiques et on ne sortait pour ainsi dire jamais, il y avait tant de travail. Les sujets étaient »*



*passionnants, le budget conséquent. Et puis plus personne ne m'attendait, un an plus tôt ma femme enceinte de mon enfant eut un accident de voiture sur l'autoroute...*

*Lorsque l'on m'a demandé de travailler sur ce projet, j'ai tout de suite accepté. J'étais le deuxième assistant du docteur Moonroe, un type ambiguë que la vie n'avait pas épargné.*

*A mesure que nous avançons je ne sais pourquoi les Dolls, comme on les appelait, semblaient de plus en plus critiques face à nous !*

*Techniquement au début de l'ère du clonage des membres humains, les scientifiques ont tenté de reconstituer un corps, de femme en l'occurrence, et de lui donner toutes les informations et compétences souhaitées pour un travail donné.*

*Reconstituer une enveloppe charnelle n'est finalement pas bien compliqué, surtout que la génétique a pas mal progressé depuis le lancement du projet. Il y a 6 ans on arrivait tout juste à cloner un être humain entièrement avec toutes ses fonctions vitales, en ce qui concerne sa maturité cela posait plus de problèmes. La cybernétique n'était pas tout à fait aussi performante et pourtant on pouvait déjà utiliser les « puces » de personnalité. Mais cela n'a pas suffi et certains sujets se sont montrés quelque peu difficiles.*

*Tout a commencé avec les premières phases de test avant la commercialisation. L'une d'elle a remis en cause son existence réelle puisque conçut sans parents mais par la main de l'homme !*

*Elle nous a alors demandé si l'homme savait recréer l'âme, parce que comme elle pense, qu'elle agit et réagit et sait apprendre, mais surtout par rapport à n'importe qu'elle autre machine elle a conscience d'elle-même de n'être qu'un assemblage de chair et de sang.*

*Après plusieurs tentatives pour supprimer cette « conscience » aux Dolls, le projet « Dolores » fut arrêté un beau matin. Et c'est à ce moment là que certaines prirent les armes conscientes de ce qu'on leur réservait !*

*Je suis parti en catastrophe et mon AV fut abattu au dessus des marais, je n'ai jamais revu qui que ce soit, mais je crois qu'il y a eu beaucoup de mort. J'ai essayé de reprendre contact avec Endoria Corp, mais ils n'ont rien voulu savoir. Finalement ne me sentant plus en sécurité j'ai changé d'identité ! Et vous voilà !*

Après ce petit discours quels que soient les objectifs des différents personnages, il y a fort à parier que les joueurs souhaitent aller voir ce labo.

## En route...

Il va falloir qu'ils débusquent un moyen de transport aérien pour se rendre dans la zone dans laquelle était le labo. C'est approximativement 800 km au nord - est de Night city à une cinquantaine de kilomètres avec le Canada. C'était une forêt une peu marécageuse et la base était non loin d'un petit lac. Avec un jet en mathématiques 15 ils peuvent repérer une zone de cinquante kilomètres carrés non loin d'une petite ville du nom de Plainloon et avec un jet de bibliothèque ou éducation à 20 les joueurs découvrirons que Plainloon est un site privilégié pour les amateurs de spéléologie mais qu'une grande superficie de la forêt au nord est classée réserve naturelle. En se renseignant un peu sur cette réserve ils peuvent apprendre qu'elle appartient à un certain K. Moonroe.

## ...vers la terre promise !

En survolant la forêt classée réserve naturelle, Elroy Bly reconnaîtra une clairière un peu particulière au milieu de laquelle sont encore en partie visibles des débris d'Osprey, d'hélicoptères et d'AV. Il se souviendra alors que sa fuite fut difficile puisque des appareils de combats l'ont abattu lui et d'autre de ses collègues, qui tentait de fuir. Ce n'était pas une fermeture de centre, c'était une prise de contrôle par d'autres.

⊕ Intermèdes : Des gardes de la réserve nationale viennent voler à leur côté et leur demande de bien vouloir s'identifier et/ou de quitter l'espace aérien de la zone réservée. Les gardes peuvent ouvrir le feu en cas de non obtempération. Ils sont équipés de FN-FAL et n'hésite pas à s'en servir.

⊕ Rebondissement : Une avarie moteur oblige les personnages à se poser en catastrophe dans la forêt. Ils vont devoir continuer leur route à pied sans carte ni boussole, et évidemment le feuillage dense perturbe les communications.

D'une façon ou d'une autre les joueurs apercevront comme une cuvette au milieu de la forêt qu'ils survolent ou dans laquelle ils marchent...

Dans cette cuvette naturelle une île entourée de deux bras d'eau d'environ 4 à 5 mètres de large. L'accès à l'île peut se faire par les airs, ça c'est le plus simple, à la nage, ouais doucement elle n'est pas chaude, ou en radeau, puis nage en fonction des talents de constructions des personnages...

### *L'île du docteur Moonroe*

En arrivant sur l'île, la sensation d'être observé se transformera très rapidement en oppression. Ils leur semblent que les arbres eux même les observent. Rapidement ils constatent que d'étranges créatures vivent sur cette île, des êtres agiles et furtifs qui sont complètement adaptés à leur environnement.

⊕ Les Dolls (ou Dolores) : Vous l'avez compris les Dolls se sont complètement adaptées à leur environnement

En continuant leur progression ils déboucheront au centre de l'île sur un dôme d'acier d'environ une dizaine de mètres de hauteur et une centaine de mètres de large. Il est pas mal endommagé est quasiment totalement recouvert de végétation ce qui explique pourquoi on ne voit pas aisément depuis le ciel. Une ouverture béante semble être le seul moyen d'accès à l'intérieur.

En entrant les joueurs peuvent voir que cet ancien laboratoire a en partie été transformé en sanctuaire funèbre par les créatures présentes. Il ne reste pas grand chose pourtant quelques systèmes électriques semblent encore être alimentés.

Au milieu du sanctuaire dans un amas de végétations, de branchages et de lianes, palpète une faible lueur.

Lorsque les joueurs s'approcheront pour savoir ce que c'est, ils entendront une agitation assez vive parmi les créatures, les Dolls, qui les observent et sortiront doucement pour certaines de leur cache. Ils verront alors qu'ils sont au milieu de plusieurs dizaines de Dolls.

S'ils insistent et s'approchent trop près de la lueur, les Dolls leurs enverront des pierres et crieront « Non » d'une seule personne.

⊕ Tentative de communication : Les Dolls semblent douées de possibilité de parler. Elles n'ont pas grand chose à dire, elles ne sont pas dangereuses tant qu'on ne les agresse pas. Finalement elles semblent être un petit peuple qui découvre d'étranges visiteurs sur son territoire.

⊕ Forcer le passage : Elles deviendront alors agressives et les joueurs devront vite trouver un moyen de quitter les lieux s'il ne veulent pas servir de repas.

⊕ Scanner les fréquences : ça c'est une bonne idée. Les joueurs découvriront en fonction de leur jet d'électronique :

⊕ (15) que des patrouilles des gardes nationaux ne sont qu'à une dizaine de kilomètres vers le sud.

⊕ (18) que plusieurs signaux semblent émis depuis ce dôme comme si des dizaines de radios communiquaient ensemble à des longueurs d'onde spécifiques.

⊕ (22) un signal plus diffus couvre la plupart des fréquences et semble venir de l'intérieur de Dôme.

⊕ (25) le signal diffus couvre toute la plage de fréquences existantes et vient de dessous le dôme.

En cherchant sous le dôme, les joueurs ont trouvé d'un côté le sanctuaire des Dolls, plusieurs salles de commande complètement non opérationnelle, seuls quelques systèmes de contrôle semblent encore sous tension. Et puis une série de bureaux tous plus en mauvais état les uns que les autres. Au fond d'un couloir un ascenseur, plus exactement une cage d'ascenseur. Il y avait vraisemblablement pas mal d'étages dans ce centre et qui sait le nombre de secrets qu'il peut encore renfermer. Mais voilà la plupart des ces étages ne sont plus accessibles.

Il y a fort à parier pour que les joueurs se décident à visiter. Décrivez leurs des situations angoissantes, ils sont tous proches de toucher au but et pourtant le moindre faux pas peut faire se



terminer l'aventure ici. De plus il y a ces créatures, les Dolls qui les observent continuellement, qui arrivent à les suivre dans des endroits que les joueurs ne pensent pas accessibles. Jouez avec leurs nerfs. Imaginez que quelques systèmes de surveillance fonctionnent encore :

- ⊕ Après être passé par un sas une voie grésillante demande au joueur son code d'identification, après trois tentatives infructueuses un gaz rempli le sas... Sensé être initialement un puissant Neurotoxique ce gaz donnera aux joueurs de violentes nausées et un fort mal de tête.
- ⊕ Un contrôle d'accès au fond d'un couloir, après trois tentatives infructueuses, une machine gun se détache du plafond et commence à tourner, quelques balles seulement arrose les PJ avant que la machine gun n'explode... une arme mal entretenue est un outil dangereux.
- ⊕ Il peu y avoir comme cela pas mal de pièges, un laser qui tire avant de demander l'identification, des portes coupe-feu automatiques qui s'ouvrent et se ferment à intervalle régulier, ...

Une chose tout de même les marquera l'étage -6 ne semble pas autant impacté par les ravages du temps. Cet étage ressemble à un étage d'hôtel de luxe, c'était les appartements privés des chercheurs du centre. Chose extraordinaire, certaines télévisions fonctionnent encore, certes le signal est mauvais mais ça fonctionne.

### L'appartement du Docteur Moonroe :

Au milieu de cet appartement un caisson cryogénique. Lorsque les joueurs s'en approcheront un hologramme d'environ 50 centimètres naîtra au dessus du caisson.

*« Le projet « DOLORES » consistait en une main d'œuvre rapide et efficace. Il devait être la réponse à tous les problèmes de formation d'une entreprise ou d'un patron quel qu'il soit.*

*Fini les problèmes de main d'œuvre sous qualifiée ou sur qualifiée, mieux fini le syndicalisme et les droits du salarié ! Le produit DOLORES est conçu pour être performant pour un travail donné quelque soit le niveau d'exigence, et en plus il est considéré comme un investissement au même titre qu'une machine.*

*On ne pouvait pas recréer un corps à partir de rien. Il a fallu des cellules souches. Ces cellules ont été choisies sur des personnes qui avaient fait des analyses diverses dans différentes cliniques et labos. Et voila que l'une d'entre elle s'est mise à réfléchir sur elle-même et sa condition. Le projet était un échec pour Endoria Corp et n'a pas voulu continuer à le financer, pire il voulait reconvertir ce centre.*

*J'ai créé une nouvelle race d'être humanoïdes, à partir de souche humaine, mais mes analyses futures m'ont prouvé que leur évolution était plus rapide que l'humanité, tout aussi rapide que leur développement initial grâce aux cryocube du projet DOLORES.*

*Puis je me considérais comme un demi dieu moi qui ai recréé la vie et qui lui ai donnée une âme...*

*Ah oui donc Endoria Corp souhaitait reprendre son centre, alors j'ai aidé certaine de mes Dolores à prendre les armes, je vous l'avais dit, fini les problèmes de formation, en 24h de traitement mes Dolores étaient devenues des soldats expérimentés. Il n'a fallu que quelques heures pour prendre le contrôle du centre et se débarrasser des importuns !*

*Endoria corp a envoyé des troupes d'intervention par deux fois et nous les avons systématiquement repoussé. Cela fait quatre ans maintenant que nous n'avons plus de problèmes... Mais moi je ne vivrai pas plus vieux on ne peut impunément vouloir vivre hors de la civilisation. Je n'ai rien d'autre que se caisson pour espérer vivre un peu plus longtemps.*

*Ah douce créature qui apprenez si vite et si bien, Les Dolores ont réussi là où j'ai échoué ! Elles ont créé les Dolls, des êtres issus des propres gènes des Dolores mais qui savent obéir et remplir des fonctions. Elles apprennent vite ! Les Dolls ne sont peut-être pas aussi autonomes que nous le souhaitions à l'origine du projet, mais elles semblent capables de remplir leur tâche ! Il n'y a qu'une chose que je ne m'explique pas cette phobie de l'eau ! Elles ne traversent pas les rivières.*

*C'est incroyable ce moyen de communication qu'elles ont développé, basé sur des ondes radio très basses fréquences émises par le cerveau... c'est comme une empathie exacerbée, comme de la télépathie, je regrette de ne pas pouvoir étudier cela plus en détail.*

*Ce matin je pense que je vais dormir à jamais j'ai ressenti une étrange sensation, et puis lorsque je suis monté, j'ai constaté que les Dolores avaient disparut ne laissant derrières elles que quelque Dolls et un caisson Cryocube avec l'une d'elle à l'intérieur. Les Dolls la protège, bon petit soldat... J'ai compris enfin, il est trop tard, je crois qu'elles arrivent à manipuler*

*certaines esprits, je me demande si je n'ai pas été manipulé pour qu'elles achèvent leur maturité et puissent partir. Je ne sais pas comment elles ont fait, elles ont une peur phobique de l'eau, et si elles réussissent à atteindre la civilisation que feront-elles ? Peuvent-elles se reproduire ?*

*Vous qui m'avez retrouvé dites le haut et fort nous avons créé la race de sur-homme qui nous supplantera... nous ne sommes pas des dieux justes des fous, qui avons joué avec des forces que l'on ne comprend même pas...*

*Faites vite... »*

A ce moment le message cesse une importante chute de tension plonge le centre dans les ténèbres quelques secondes, et des cris et des rafales de fusil d'assauts s'entendent plus haut...

Les gardes nationaux sont arrivés sur l'île et ont voulu ouvrir la cryocuve du sanctuaire...

⊕ Les joueurs vont devoir repartir en évitant les attaques des Dolls qui ne font pas la différence, les gardes nationaux qui tirent sur tout ce qui n'est pas Garde national !

Et ensuite les joueurs trouveront certainement un véhicule, les gardes nationaux ne sont pas venus à pied, mais que feront-ils ? Ont-ils pensé à rapporter des éléments trouvés dans divers bureaux ? Comment vont-ils présenter le projet « DOLORES » ?

Certaines questions resteront certainement sans réponses mais si le docteur Moonroe avait raison quant aux Dolores, que manigancent-elles dans l'ombre de l'humanité ? Mais finalement ce docteur n'était-il pas tout simplement dérangé après avoir vécu seul avec ses « expériences » dans un centre de recherche abandonné ?

C'est à vous maintenant de choisir votre fin...

### ***Les intervenants :***

Smith Leni l'avocat :

C'est le véritable nom d'un petit avocat de Night city. Il ne sait rien d'autre que le fait de devoir réunir des personnes pour leur remettre une enveloppe contenant les instructions d'une mission pour le compte d'un employeur. Il a un rôle de recruteur. Sauf que sur ce coup là, il n'a pas vraiment eut le temps de chercher, les personnes se sont présentées spontanément. Pour lui c'est une affaire facile et vite expédiée.

### ***Dans Atalanta :***

#### ***Les taulards :***

Pietro Dervenssa dit la fouine :

Emprisonné pour le viol d'une dizaine de jeunes filles, ce type est un enfoiré de première, caractériel, pervers, et fourbe. Oui mais voilà c'est aussi dans cette foutue taule le type qui a le plus d'infos sur tout et n'importe quoi. Et pourtant peu sont ceux qui l'apprécient.

Suzie Salomon dit Goliath :

Cette femme adepte de body building est aussi une lesbienne affichée. Elle s'est fait enfermer ici après avoir tué quatre gardes Arasaka à main nue alors qu'elle était dans le bureau du directeur régional de Sacramento. Nul ne sait pourquoi elle n'a pas été tuée sur le champ.

Mika Fergusson dit l'automate :

Terroriste-écologique, il se fit péter les deux jambes en faisant exploser la plus grosse centrale de fabrication de CHOOH de Petrochem au Texas.

Salvadore Gernezza dit l'hispanique.

Traffiquant de drogue à la petite semaine, il s'est fait pincer avec 20 grammes de Néo-cocaïne sur lui durant une rafle.

#### ***Les civils :***

Salomon Dantes :

Responsable de Militech à Atalanta. C'est un homme froid et distant qui accepte de parler avec les prisonniers. Il n'en reste pas moins une personne droite et intègre, à part si il trouvait le moyen d'évincer Arasaka, au quel cas il aurait moins de scrupules.

Richard Fremond :

Responsable de Arasaka à Atalanta. C'est un homme rusé et vénal, il n'en reste pas moins cordial et avenant. Il aime à se mêler de tous les sujets qui ont cours dans la prison et est prêt à pas mal de choses pour se faire du fric. Il aimerait bien évincer complètement Militech de la prison.

Holly Patterson :

Femme d'âge mur, elle est la responsable technique d'Atalanta, c'est elle qui gère le matériel et les réparations à apporter à ce matos. Elle dirige une équipe de 10 techniciens civils.

Perry Scoll denn :

Alias Doc. C'est lui qui s'occupe des détenus à leur arrivée, et fait leur suivi médical. Il gère une équipe de 10 personnes.



HENRY TREVOR CALFINN

Rebelle, ambitieux, opiniâtre.

Tu as toujours voulu faire payer à ces foutues corporations la douleur que tu as ressentie lorsque ton père qui c'était tellement investi dans son travail s'est fait sauter la tête deux mois après son licenciement, une semaine après que ta mère et toi l'avez quitté.

Depuis ce jour tu as voulu crier ton dégoût de la société, ta haine envers l'inhumanité des corporations. Et puis tu as fini par te dire que la vie de rebelle au grand jour ne te permettrait pas d'aboutir. Tu t'es investi dans le travail et la finance. Tu as gravi quelques échelons et tes capacités charismatiques ont vite fait la différence.

Tu bosses aujourd'hui pour Endoria Corp une importante filiale de Biotechnica. Tu t'es intéressé aux archives depuis trois ans afin de trouver quelques cadavres à déterrer ! Et puis tu as eut ce dossier en main qui parlait du projet « DOLORES ». Impossible d'avoir plus d'informations sur ce foutu projet il semble que tous les éléments le concernant aient été purement et simplement effacés ou détruits.

Tu as tout de même réussi à retrouver la trace d'un ancien chercheur qui bossait sur le projet. Un type du nom de Elroy Bly. Il t'a fallu pas mal de temps pour retrouver sa trace parce qu'il a changé de nom. Il se fait appeler Marti Skarven. Mais voilà ce con s'est semé t-il fait enfermer en prison. Et là tu as besoin qu'une équipe te file un coup de main pour sortir ce lascar de son trou et aller faire un tour dans ce foutu labo.

Tu as fait appel, par téléphone et courrier, à M Smith un avocat ayant pas mal de contacts dans la rue, pour qu'il constitue une équipe de pro au plus vite. Sa réputation ne t'a pas fait défaut, il t'a trouvé d'autres personnes pour t'accompagner, et toi tu t'es infiltré en tant qu'employé dans cette affaire. Tu as passé trop de temps à chercher des informations pour que tu ne sois pas le premier à mettre la main dessus, et puis renégocier le contrat dès qu'un truc ne colle pas c'est pénible !

*Ton but :* mettre la main sur un maximum d'activités illégales des corporations et négocier à prix d'or et d'airain ton silence, ou alors divulguer les actes de la corporation et faire chuter ses actions et sa réputation et celle de sa maison mère.



ANDY MOLLSENN

Ambitieuse, passionnée, sociable.

Depuis que ton ami Kevin Terensky t'avait touché un mot il y a déjà quatre ans d'un projet mené par une puissante corporation, susceptible de changer la face du monde, vous aviez bossé pendant deux mois jour et nuit pour en apprendre plus. C'était il y a sept ans et c'est le dernier sujet sur lequel vous avez bossé ensemble puisqu'on a retrouvé son corps dans la baie de Del Coronado alors qu'il avait rendez-vous avec une femme se prénommant Dolores, comme le projet dont elle devait lui parlé.

Tu t'es toujours promis de savoir ce qu'il avait pu trouver, ce qu'il avait appris. Et tu as gardé le dossier dans l'espoir de finir cette enquête et de la dédier à sa mémoire.

Et voilà que l'un de tes meilleurs contacts t'annonce, il y a cinq jours à peine, qu'un type veut monter une équipe pour exfiltrer un gars que l'on soupçonnerait avoir bossé sur un projet mené par une puissante corpo, Biotechnica n'est que supposé dans cette affaire, il y 5 ans. Celui-ci aurait changé de nom pour ne pas être poursuivit. Cela fait beaucoup trop de coïncidences pour que tu ne t'intéresses pas à l'affaire.

Endoria Corp une filiale de Biotechnica était le maître d'œuvre du projet « Dolores » se projet vous n'avez jamais réussi à savoir ce qu'il cachait en réalité, mais pendant quelques semaines il y a quatre ans tout ceux qui avaient des informations avait une probabilité de mourir telle que les statisticiens eux-même s'ils avaient su ne les auraient plus compter comme des vivants...

Tu as pris contact avec Smith le type qui monte l'équipe. Tu as su au premier regard que ce mec ne vous accompagnerait pas. Tu n'a pas eut à insister pour qu'il te permette de faire partie de l'équipe, et il ne sais même pas que tu bosses pour WNS.

Ton but : Ecrire un article te permettant de décrocher un Pulitzer ou faire un reportage pour t'assurer une place de présentatrice vedette, voir les deux.



Rick Mockengern  
Alias Richard TRENDWOOD

Calculateur, sournois, avenant

S'il devait y avoir un salop dans cette manigance tu serais dans le peloton de tête, mais tu n'es pas certain d'être le plus pourri. Quelque part cela te rassure et d'un autre côté cela t'agace. Que trame Henry. Ce petit con ambitieux depuis qu'il est arrivé chez Endoria Corp n'a cessé de gravir les échelons, c'est bien pour lui, mais rien ne semble pouvoir l'arrêter. Pourtant c'est plus un beau parleur qu'un véritable stratège de la finance ! Il a des idées, ça c'est certain reprendre les idées de personnes qui ne sont plus dans la société ça c'est brillant.

Tu as entendu une conversation téléphonique de Henry il parlait d'une certaine Dolores et du projet de faire sortir quelqu'un de son trou. Ce n'était pas très précis mais tu as senti que si Henry arrive à monter son projet et faire gagner du fric à Endoria Corp, la prime et le poste de responsable secteur ne sera pas pour toi. Et toi tu te bas comme un fou depuis quatre ans pour ce poste.

Après t'être intéressé d'un peu plus près à Henry tu as découvert qu'il avait demandé à un certain M Smith d'engager une équipe.

Tu as décidé d'y aller ou bien tu tueras Henry toi-même s'il devient trop gênant ou bien tu lui voles son projet, mais tu sauras ce qui se trame autour de ce concurrent étrange.

15 jours avant ton rendez-vous avec Smith, tu as fais refaire ton visage afin que Henry ne te reconnaisse pas et puis tu as protégé tes arrières dans cette mission en contactant un technicien en sécurité de la société, en qui tu as confiance, et qui partage ton point de vu.

HAL BLACKLEE t'a demandé en échange d'être promu au poste de responsable de la sécurité d'Endoria Corp. Cela ne devrait pas te poser trop de problèmes vus ses compétences. Tu n'as pas eut le temps de dire à Hal que tu avais changé de visage mais tu verras sur place.

Tu t'es présenté à Smith en lui précisant que tu serais avec un équipier. Il n'a pas fais trop de détails pour vous embaucher.

Ton but : Faire plonger Henry auprès de tes patrons, même pour des actes qu'il n'aurait pas commis. C'est encore mieux si tu prouves qu'il a profité de sa situation. Obtenir des informations te permettant d'assurer ta position montante dans la société afin de décrocher ce poste de responsable secteur.





EVAN BLACKHILL

Droit, juste, intègre.

Tu n'as jamais apprécié les actions illégales quelles qu'elles soient. Tu considères que le crime doit être puni. Evidement pour toi un crime ce n'est pas le gamin qui vole un paquet de bonbons ou de cigarettes ! Même un type qui se snif son rail quotidien de synthé-coke ne t'intéresse pas.

Tu as intégré le LEDiv (National Law enforcement division) section enquête corporatiste, il y a une dizaine d'années, c'est pour t'occuper des affaires nationales, pas pour jouer aux gendarmes et aux voleurs.

Une de tes premières enquêtes impliquait Endoria Corp dans une manigance de prise de contrôle du pouvoir au sein du gouvernement via un projet de création d'homme de main-machine. On t'avait confié cette enquête alors que ton collègue, Anton Frendel, durant une opération de surveillance s'était fait tirer dessus à grand coup de fusil à pompe...Sept ans plus tard il est toujours dans le coma sous assistance respiratoire, sa femme espère toujours le voir revenir.

Ton a bossé comme un fou sur ce dossier pendant six mois, pour venger Anton, et pour stopper cette machination. Sans résultats. Ceci ta valu ton mariage.

Tu as eut de bons sujets depuis mais finalement cette affaire non classée te reste en travers de la gorge. Et puis la chance tourne, un petit avocat qui blanchissait de l'argent pour le compte de quelques colombiens que tu avais laissé filer, sous surveillance, à repris contact avec toi il y a une semaine. Il doit monter une équipe pour récupérer un certain Elroy Bly.

C'est amusant comme un nom peut faire ressurgir du passé une foule de sentiments et de souvenirs associés. Tu sais qu' Elroy Bly était le seul chercheur d'Endoria Corp à être encore en vie il y a cinq ans alors que plus personne ne s'intéressait à cette histoire.

Tu as conclu avec Smith qu'il t'intègre dans l'équipe de sauvetage de Bly, contre une possibilité de ne plus être en liberté conditionnelle.

Ton but : Obtenir un dossier suffisamment conséquent contre une ou plusieurs corporations pour renflouer les caisses de l'état avec une amende sans précédent et te permettre d'accéder au poste de directeur des enquêtes corporatistes du LeDiv.



HAL BLACKLEE

Dévoué, vénal, visionnaire.

Tu travailles pour Endoria Corp depuis pas mal d'années maintenant, et ton boulot te plait. Tu es l'un des meilleur technicien sécurité et depuis quelque temps tu bosses avec Richard TRENDWOOD, un responsable de département un peu exigeant mais efficace. Vous avez le même intérêt de préservation de l'entreprise et tu as confiance en son jugement.

Et c'est certainement la raison pour laquelle il t'a demandé d'être présent pour une black ops pouvant se retourner contre la réputation de Endoria Corp.

Il ne t'a pas vraiment expliqué de quoi il en retourne, mais il a besoin de s'assurer de la loyauté de quelqu'un. Tes compétences techniques seront particulièrement appréciées lors de cette mission d'exfiltration.

Ton but : Assister TRENDWOOD qui t'a promis un poste de responsable de sécurité. Protéger la réputation de la corpo et éviter que le scandale n'éclate pour préserver le cour de l'action.



LYNN ARNETT-TORNHEL

Activiste, forcenée, discrète.

Depuis l'accident d'avion il y a cinq ans et qui a coûté la vie de tes parents et ta sœur, tu n'es plus la même. De procès en appel les défenseurs des droits des citoyens n'ont eut que les yeux pour pleurer. Et puis la haine est montée en toi. Lorsque Meredith Colbright le porte-parole de BlueEarth t'a contacté, tu étais déjà tellement d'accord avec ses idées qu'elle n'avait même pas à chercher d'arguments pour te convaincre. Si les grandes corporations ne sont pas capables de reconnaître et d'assumer leurs erreurs en payant aux pauvres gens ce qu'elles doivent, alors elles payeront pour réparer le matériel détruit par le dégoût de vivre sur ce monde.

Le groupe BlueEarth t'a demandé de faire partie d'une mission d'exfiltration qui semble pouvoir révéler beaucoup sur les agissements secrets de certaines corpo. Tu devras être extrêmement discrète.

Ton but : Détruire un maximum de biens corporatistes et les revendiquer au nom de ton groupe d'activiste BlueEarth, sans te faire prendre ou que l'on te soupçonne.

**Plan d'Atalanta**

