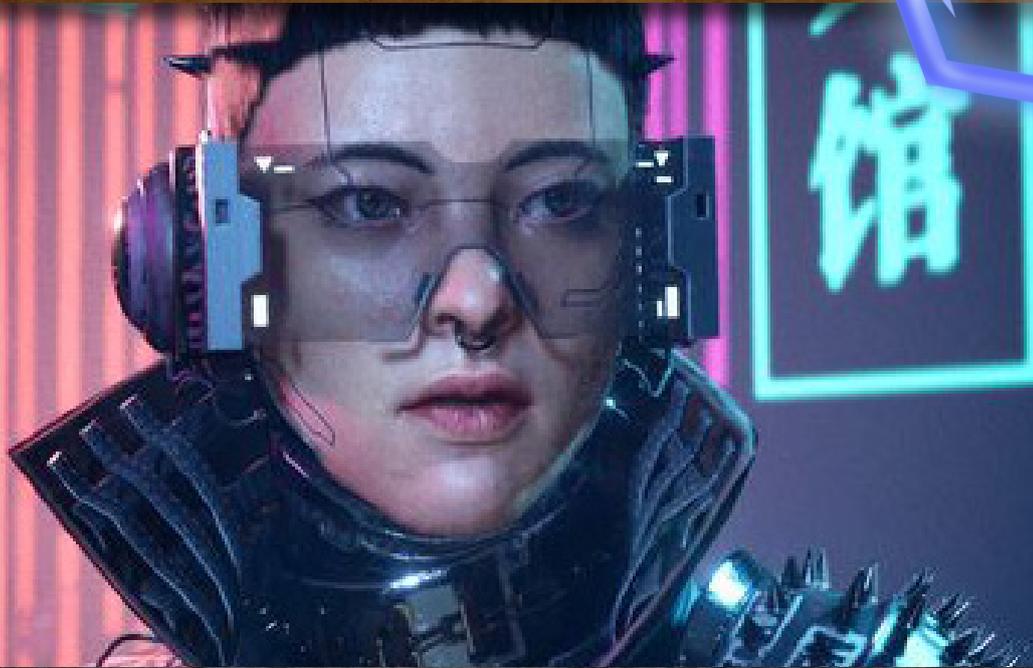


FULL METAL CYBERPUNK

INTERFACE

ZERO



LA FILLE PRODIGE



LA FILLE PRODIGE

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers d'*Interface Zéro* convertie pour l'édition française (IZ 2.0).

Cette courte aventure « *One-Sheet* » se déroule à Détroit, la capitale de l'Union des Grands Lacs. Cependant, avec un peu d'adaptation, vous pouvez utiliser cette aventure dans la ville de votre choix.

INTRODUCTION

Les héros sont contactés par un fixeur : Il a un travail urgent pour eux. Ce travail rapporte 1 000 crédits par membre de l'équipe. Un jet de Persuasion permet d'augmenter ce montant de 250 crédits, de 500 avec une Prouesse.

Un organisateur et musicien radical local (se faisant appeler John Marx) se produit ce soir-là. L'employeur ne connaît pas le lieu de l'émission illégale, mais il sait que la PoliCorp de l'Union prévoit un raid à 21h. Lisa Riley, une adolescente, y assistera. Ramenez-la à son domicile si possible, mais assurez-vous au moins qu'elle ne soit pas arrêtée.

L'employeur est Gunther Riley, le père de Lisa, un bureaucrate de Policorp et un gratte-papier. Il sait que sa fille est fan de la musique du célèbre rocker rat des rues John Marx. Gunther et considérerait que c'était une phase inoffensive, une rébellion d'adolescente. Plus tôt dans la journée, il a eu vent du raid. N'ayant pas pu lo-

caliser sa fille, il craint - avec raison - qu'elle n'y soit déjà.

Le fixeur ne voudra pas transmettre l'histoire de leur employeur, mais les personnages peuvent la découvrir en étant très persuasifs. Il leur transmet un paquet sur Lisa, comprenant son emploi du temps scolaire, ses fréquentations habituelles et le code transpondeur de son TAP, qui a été modifié pour atténuer le signal révélant son emplacement (voir Pirater le transpondeur pour plus d'informations).



Sai Zhang Cyberpunk - Ivan Lopez

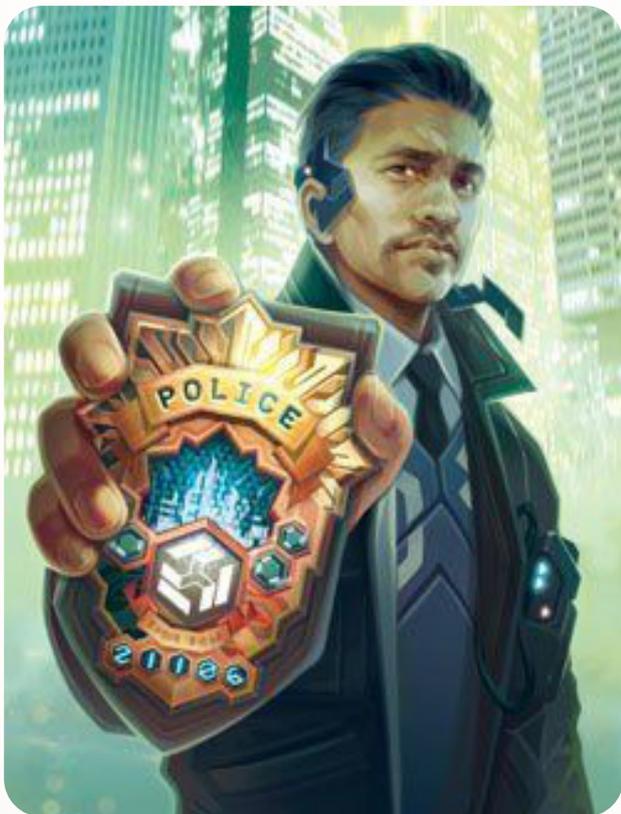
PREMIÈRE PARTIE : DÉCOUVRIR OÙ, C'EST LA MOITIÉ DU PLAISIR

DANS LES RUES

Si l'un des personnages a des liens avec la communauté radicale anti-Bureau ou un contact de rue (ganger, rat des rues, etc), ils peuvent obtenir l'information par un simple coup de téléphone. Sinon, un jet de Persuasion ou d'Intimidation réussi et un peu d'argot permettra d'obtenir la localisation générale de la part de n'importe quel étudiant de son centre EDU ou des environs.

CONSULTER LA POLICORP

La PoliCorp connaît également l'endroit. Pénétrer dans leur serveurs serait très difficile, mais les communications de la police, qui sont moins sécurisées, peuvent donner la localisation générale. Les responsables de la sécurité des entreprises ou les spécialistes en informatique peuvent donner les mêmes informations, moyennant un certain prix.



D.R.

PIRATER LE TRANSPONDEUR

Enfin, le blocage de signal du flux du transpondeur TAP de Lisa n'est pas parfait. Avec un jet de Hacking et 2 Prouesses, un pirate peut filtrer les échos de fond bloquant le signal du TAP et trianguler la localisation de Lisa à 500 m près.

LE RÉSEAU POLICORP (RE)

Niveau de défense : 8

Type de dé : d8+1 avec dé Joker pour les jets de Compétences du système

Dégâts : 2d8+1, PA 2 (Kong-3), Létaux.

Résistance : 8 (Joker)

Les programmes fonctionnant sur un RE ont une Allure Virtuelle de 8.

Ressources du système : PoliCorp utilise la gamme standard de pare-feux et d'autres programmes de routine. En outre, ils utilisent le Kenta Cyber Dynamics Kong-3 TAP Buster.

Engramme : le Kong-3 Tap Buster ressemble à un singe géant à dos argenté qui se frappe la poitrine et charge ses adversaires. Le Kong-3 attaque en frappant ses cibles avec ses poings massifs pour leur infliger 2d8+1 de dégâts avec PA 2

DEUXIÈME PARTIE : RUSTLAND

Au sud du mur de Détroit, en aval, se trouve un désert de rouille. Avant la Seconde Guerre civile, cette zone abritait des installations de traitement, chimiques et industrielles - aujourd'hui, des centaines d'hectares de tuyaux, de réservoirs, de rails, de passerelles, de barbelés rouillés, de sols empoisonnés et de mares toxiques d'eau de pluie. Les habitants de Détroit appellent amoureusement cette zone dévastée « Rustland ».

Les résidents humains sont réduits à un état quasi-animal par leur condition misérable et les produits chimiques qui ont contaminé leurs taudis. Si on les aborde pacifiquement - ou avec une puissance de feu conséquente - ils peuvent être soudoyés. Les squatters réagiront bien à de la vraie nourriture. Ils offriront toute l'aide

qu'ils peuvent... Mais même les plus brillants d'entre eux ne connaissent que quelques mots. La communication sera une barrière, imposant une pénalité de -1 à tout jet de Persuasion ou de Réseau lorsqu'il s'agit d'obtenir des informations sur la région.

LES AUTRES HABITANTS DE RUSTLAND

Les insectes et les rongeurs mutants qui vivent dans la région sont beaucoup plus dangereux. Pendant que les personnages se déplacent à travers Rustland, lancez un d6. Sur un 1 ou un 2, les personnages sont attaqués par une meute de six rats scarabés. Sur un 3 ou un 4, les personnages sont attaqués par quatre cafards toxiques, et sur un 5 ou un 6, les personnages n'attirent pas suffisamment l'attention pour inquiéter les créatures de ces deux espèces.

TROISIÈME PARTIE : MUSIQUE RADICALE

Lorsque les personnages arrivent au spectacle, il reste dix minutes avant le lever de rideau et vingt minutes avant le raid. La raffinerie abandonnée est entourée de chaque côté par d'épais barbelés flambant neufs. La sécurité à la porte est laxiste, et tout ce qui ressemble à un baratin révolutionnaire - ou à une menace voilée - (jet normal de Persuasion ou d'Intimidation) les fera accueillir à bras ouverts. Les armes évidentes posent un léger problème, mais léger seulement - les armes ne sont pas taboues en 2090, et les gardes sont des amateurs de coffee shops, ivres d'autorité mais manquant sérieusement de compétence et de muscle pour l'appliquer. Si les joueurs insistent pour se battre, le seul effet sera une panique de la foule. Lisa (ainsi que toutes les autres personnes) sera piégée dans l'enceinte, et beaucoup plus difficile à trouver et à délivrer.

Jouez la foule et la scène en général - musique hard core, vendeurs de marijuana rasta, aspirants hippies défoncés, clique d'étudiants portant des bérets, fumant de fines cigarettes noires et se disputant (incorrectement) au sujet de philosophes radicaux. Et beaucoup, beaucoup d'adolescents profitant nerveusement de leur moment de rébellion. Trouver une nonne imbibée de napalm et enflammée serait déjà difficile dans ce chaos, et les personnages n'ont

que quelques minutes avant que les troupes de PoliCorp ne mettent le feu aux poudres. Les personnages peuvent faire des jets de Perception à -4 pour voir s'ils peuvent trouver Lisa dans la foule de plus en plus nombreuse. Un succès indique qu'ils la voient surfer sur la foule près de la scène. Les troupes de PoliCorp débarquent dès que les personnages arrivent près de Lisa. Si cela signifie qu'ils sont en avance ou un peu en retard, c'est très bien. Le Bureau paie en horaire flexible.

Les joueurs devront se frotter à une équipe de soldats égale à la moitié de leur nombre. S'ils prennent plus de 2 tours pour maîtriser les gardes ou s'échapper, des renforts en même nombre arrivent. Si l'un des personnages pense à regarder la porte principale (jet de Perception à -2), il voit qu'elle n'est pas gardée et que la foule en ressort.

QUATRIÈME PARTIE : LES CONSEQUENCES

M. Riley avait tort sur un point : que sa fille était en danger. La plupart des gens de la foule ont des parents qui servent le bureau à un niveau ou un autre, et les soldats ne veulent pas arrêter le fils ou la fille d'un chef de service. Les équipes de sécurité se concentrent uniquement sur les personnes qui appartiennent au groupe de Marx et sur les dingues qui manient des armes dans la foule, comme les personnages.

Le plus grand danger, en fait, est de toucher accidentellement un membre important du public. Pour chaque tir qui touche un spectateur, lancez un d10. Sur un 9 ou un 10, la victime est un enfant et a une famille importante - les personnages sont au mieux sur la liste des personnes recherchées à Détroit. Au pire, ils sont visés par la division des missions spéciales de la police de Détroit.

Si les joueurs se sentent trompés par l'inutilité apparente de leur tâche, ou si vous vous sentez simplement généreux, faites-leur part de deux bonus en plus de leur salaire : tout d'abord, John Marx s'est échappé, principalement grâce à leur ingérence. Il va ensuite se renseigner. S'ils le contactent, il leur en est reconnaissant et connaît de nombreuses personnes.

Deuxièmement, Gunther Riley a utilisé des informations sécurisées - des informations auxquelles il ne devrait même pas avoir accès - afin

de compromettre une opération de PoliCorp. Bien qu'il ne soit qu'un gratte-papier, le faire chanter peut permettre de mettre fin à tout un tas de problèmes.

PNJS/MENACES

- **RATS SCARABÉS (6).** Voir *Interface Zéro 2.0* p. 417.
- **CAFARDS TOXIQUES (4).** Voir *Interface Zéro 2.0* p. 417.
- **POLICIERS.** Voir *Interface Zéro 2.0*, Infanterie p. 420.
- **CHEF DE L'ÉQUIPE D'ASSAUT DE LA POLICORP (JOKER).** Voir *Interface Zéro 2.0*, Membre d'une équipe des forces spéciales p. 420.

CRÉDITS

- **ÉCRIT PAR :** Patrick Smith
- **TRADUCTION ET ADAPTATION IZ2.0 :** Romain «Fenris» Schmitter
- **RELECTURES :** X.O. de Vorcen, Fred «war-gleu» Tranchant
- **MISE EN PAGE :** Chris «Torone» Cus-sat-Blanc
- **COUVERTURE :** Sai Zhang Cyberpunk par Ivan Lopez

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

**GUN
METAL
GAMES**

TORGAN.NET
Savage rôlistes !



©Fantasy Flight Games