



Une adolescente à un concert anti-système, retrouvez-la, maîtrisez-la, ramenez-la...

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers d'*Interface Zéro : 2.0* convertie en édition *Adventure*.

Cette courte aventure 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 1000 crédits par membre de l'équipe. Un jet de Persuasion réussi 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 du célèbre rocker trash John Marx. Son père considérerait que c'était une phase inoffensive, une rébellion d'adolescente. Mais, plus tôt dans la journée, il a eu vent du raid. N'ayant pas pu localiser sa fille, il craint – avec raison – qu'elle n'y soit déjà.

Le fixeur ne voudra pas transmettre de détails sur leur employeur, mais les personnages peuvent en apprendre plus en étant très persuasifs. Il leur transmet un dossier 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).

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 peu de Réseautage et 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.

LE RÉSEAU POLICORP (RE)

Niveau de défense : 8.

Type de dé : d8+1 (Joker sur les Compétences Système).

Dégâts : 2d8+1.

Résistance : 8 (Joker).

Allure virtuelle des Engrammes : 8.

Engrammes : PoliCorp utilise la gamme standard de pare-feux et de programmes de routine. En outre, ils utilisent le Kenta Cyber Dynamics Kong-3 TAP Buster :

- **Kenta Cyber Dynamics Kong-3 TAP Buster** : le Kong-3 Tap Buster ressemble à un gorille 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, PA 2.

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.

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 par 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 Réseautage 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 zone sont bien plus dangereux. Pendant que les personnages se déplacent à travers Rustland, lancez un d6. Sur 1 ou 2, les personnages sont attaqués par une meute de six rats scarabés. Sur 3 ou 4, les personnages sont attaqués par quatre cafards toxiques, et sur 5 ou 6, les personnages n'attirent pas suffisamment l'attention pour inquiéter les créatures de ces deux espèces.

- **CAFARDS TOXIQUES (4)** : voir Interface Zéro 2.0 p. 417.
- **RATS SCARABÉS (6)** : voir Interface Zéro 2.0 p. 417.

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.

- **CHEF DE SECTION POLICORP** : voir Interface Zéro 2.0, Membre d'une équipe des forces spéciales p. 420.
- **AGENT POLICORP (1 pour 2 héros)** : voir Interface Zéro 2.0, Infanterie p. 420.



Sai Zhang Cyberpunk – Ivan Lopez

LES CONSÉQUENCES

M. Riley avait tort sur un point : sa fille n'était pas 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 9 ou 10, la victime appartient à 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.

CRÉDITS

- **Titre original** : *The Prodigal*
- **Écriture** : Patrick Smith
- **Traduction** : Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture** : Fred « Wargleu » Tranchant, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et L^AT_EX