

LE ROI DU PORNO

Un scénario d'Ange Gardien
Version [Blue Planet](#) par J. Darmont

John Lebovitch eut un frisson. Le plaisir montait trop fort. Pris en sandwich entre ses deux partenaires, il lui fallait lutter pour ne pas se laisser aller totalement.

La fille sous lui s'agita. Ses sens intensifiés perçurent les prémisses des contractions vaginales. John se rétracta légèrement pour titiller le point G de sa partenaire. Le transsexuel qui l'emballait recula lui aussi pour accompagner le mouvement, mais pas assez vite. Une légère vague de douleur submergea John.

– *Il n'y a vraiment rien de meilleur que la position du milieu.* Se rappela John... Souvenirs de la grande Zaza. La plus grande de toutes les folles transsexuelles de la cité chaude. Les transsexuels étaient ce qui se faisaient plus à la mode. Tous les cinq ans ça revenait. Plusieurs gars dans le milieu se payaient un corps de femme en conservant leurs attributs virils. Mais John n'avait jamais voulu quitter son corps. Mâle il était né, mâle il resterait. Il avait juste accepté de faire quelques concessions à sa sexualité de base par le biais de reconditionnements psychiques qui l'avaient autorisé à prendre en compte l'homosexualité latente qui existe en tout un chacun.

– *Nous naissons tous bisexuels.* N'avait cessé de répéter l'aiguille de données du Docteur Bedford. *Ce n'est qu'à partir d'un moment que la plupart d'entre nous font un choix... Un moment de la vie qui peut être aussi anodin que...*

John revint soudainement à la réalité.

Ronald, derrière lui avait décidé d'en finir et l'assommait de coups de boutoir alors que la brave Carla en était à son troisième acte dans le show de sa multiorgasmie. Il était temps que la vedette du simsens vienne enfin. L'enregistrement durait déjà depuis une demi-heure non-stop et les trois partenaires avaient exploré presque toutes les positions possibles...

Faire monter le plaisir ne nécessitait que quelques coups de reins bien placés. Une paille pour le roi du porno...

Quelques minutes plus tard, John sortit de la douche, frais et propre. Dans deux jours l'aiguille serait mise en vente dans tous les bons réseaux et des versions trafiquées patronnées par ses employeurs sillonnaient également les rues. Expérience brute et totale. Certains y perdraient peut-être un peu la raison.

Le Roi du Porno, épisode 67 ferait un tabac.

Un éclair de conscience traversa vaguement l'esprit de John. Des gens se droguaient à cause de lui. Puis la voix de la raison se fit entendre. Des gens se droguaient parce qu'ils étaient faibles et que les employeurs de John diffusaient des aiguilles trafiquées. John n'était qu'un artiste dont on pouvait juste apprécier le talent ou être dingue au point de vouloir totalement s'identifier. Certains modèles dans l'industrie de la prostitution commençaient déjà à sortir, fabriqués totalement sur son moule, avec des implants simulant sa personnalité.

Sa personnalité, son physique, oui. Mais pas son talent. Très rares étaient ceux qui avaient le don de pouvoir retranscrire les émotions par le simsens (c'est même impossible, en théorie). Encore plus rares étaient ceux qui y arrivaient dans le porno.

John quitta la scène avec un sourire. Il allait s'en écouler de l'eau sous les ponts avant que John ne quitte le haut de l'affiche, il allait en passer du temps avant que quelqu'un soit assez talentueux pour remplacer le roi du porno...

[Introduction](#) : ce qui s'est passé avant

[Préliminaires](#) : intro de la mission

[Trouver l'acteur](#) : où comment plonger dans le passé d'un acteur porno

[Sex, sex and sex](#) (pas de sea, pas de sun) : mise en place de la mission

[Transformisme](#) : remplacer des acteurs et des techniciens

[Climax](#) : coucher avec John pour le manipuler

[After party](#) : rencontre avec John, manipulation des gardes du corps

[Deep inside](#) : tirer toutes les informations de John

[Bal masqué](#) : remplacer John et son équipe pour rentrer chez lui.

[Nettoyage](#) : enlever le fils de John et éliminer ou plomber sa femme.

[Expatriation](#) : ramener John sur Terre

[Casting](#) : histoire de savoir à qui les PJs ont à faire

[Conclusions](#)

Note préliminaire : Il va de soi que si vous êtes choqués par la nouvelle d'introduction ou le sujet du sexe, hé bien sachez que c'est fait exprès pour vous dégoûter de base d'un scénario qui n'est pas fait pour vous. Vous aurez donc le droit de retourner à une bonne vieille intrigue où la violence bien grasse sera mise en exergue si vous maîtrisez des bourrins ou à un scénario bucolique où les petites filles naissent dans les fleurs si vous maîtrisez des poètes...

Introduction (si on peut se permettre)

C'est une histoire vieille comme le monde : un homme et une femme s'aiment en sortant de l'adolescence mais les conditions sociales, les milieux respectifs, les routes de chacun les séparent. Tous les deux savent qu'ils ne connaîtront jamais une telle communion psychique, qu'il ne leur sera jamais possible de revivre une telle fusion ou osmose. Pour plus de simplicité, appelons les deux protagonistes Rowena et John.

Rowena est la fille d'un cadre supérieur de l'état corporatiste Lavender Organics. Elle doit quitter la cité flottante de Dyfedd et John pour faire des études sur Terre et éventuellement trouver un mari issu de son milieu social. Longtemps, certains regards sont verrouillés sur elle et elle ne peut plus approcher John. Longtemps (enfin quelques années, mais c'est long quelques années quand on a trouvé l'être avec qui on connaît l'osmose totale) elle doit réfréner ses envies sous la houlette assez directrice de la pression familiale. Et puis deux événements récents chamboulent une partie de cette pression. A quelques semaines d'intervalle, son père décède brutalement et elle obtient une promotion au sein de la corpo qui lui permet de revenir sur Poséidon. Elle décide donc de lancer une enquête sur le devenir social de John et découvre qu'il est devenu un roi du porno et qu'il est "contrôlé" par la famille Gorchoff et que certaines de ses orientations ont changé : il tourne aussi des simsens bisexuels, il pratique certains actes sado-masochistes qui n'étaient pas à l'origine de son goût. Notre dame en arrive donc à supposer fort légitimement que son amour de jeunesse a eu le cerveau un peu lavé et qu'il doit être sorti de là, discrètement, pour n'être qu'à elle, dans un cocon caché. Son envie de retrouver son amant est d'autant plus pressante qu'elle a acheté des simsens pornos et qu'elle a ressenti à nouveau ce qu'elle avait déjà perçu de lui dans leurs communs.

Bien sûr, Rowena ne peut pas agir directement, elle délègue donc l'affaire à la seule personne de confiance dans son entourage (appelons-le "Al") et arrange la fabrication d'un double presque parfait à qui on implante la personnalité de John. Ce double sera programmé pour faire exploser la tête de ceux qui ont nettoyé le cerveau de John dès qu'elle aura découvert le coupable...

De son côté John a sombré dans la facilité. Oui, oui, la facilité. Il était sincèrement très amoureux de Rowena, mais lorsque cette dernière le quitta, il voulut se venger en multipliant les partenaires et les rencontres dans le monde de la nuit. C'est ainsi qu'il se rendit compte qu'il avait un don exceptionnel pour le sexe et l'empathie. Assez naturellement, il trouva que ça pouvait être un bon moyen de gagner sa vie. Il se fit implanter une interface simsens permettant d'enregistrer ses sensations de l'intérieur grâce à l'aide généreuse d'une mécène (appelons la Mariko) issue du milieu de la pègre (la Mafia russe, en l'occurrence) et partit gagner sa vie à Haven. Mariko, amoureuse elle aussi, se fit implanter des phéromones spécialement adaptées à l'organisme de John et assura également, lors du cadre de l'opération, la reconstruction psychique du jeune homme. Il allait devenir sa chose, son produit et son esclave sexuel. Au cours des années, elle lui fit subir quelques nouveaux lavages de cerveau pour qu'il accepte tous les types de scénarios de films et différents types de sexualité. Car John possède un don exceptionnel d'acteur simsens, c'est un des meilleurs sujets au monde pour contrôler ses émotions et ses pulsions et les enregistrer sur des aiguilles de données. Mariko s'arrangea même pour tomber enceinte (bébé porté par une mère porteuse tout de même) afin de satisfaire un désir de paternité qu'elle ne parvenait à effacer chez John. Officiellement donc, elle est productrice de films à caractère pornographique. Mais c'est aussi un gros marchand de drogues simsens par le biais de la vente d'aiguilles trafiquées et un producteur, au noir, des pires choses imaginables. John n'a pas été inclus dans les affaires les plus louches car il s'agit tout de même de deux mondes séparés. Mariko a un petit plaisir supplémentaire. Elle a découvert que le plus grand amour de John était Rowena, or il se trouve que les intérêts de Rowena et de Mariko sont extrêmement opposés dans les affaires (LavOrg commercialise toute sorte de biomodifications, y compris des modifications sexuelles parfois singulières). C'est un petit plus qui pimente la situation.

Tout cela fait un peu amour, gloire et beauté n'est-ce pas ?

Ben, c'est justement le but. Ca vous changera du « tripes, carnage et massacre » ! ☺

L'histoire commence lorsque Rowena décide d'agir. Elle cherche à embaucher des indépendants (peut-être des futurs associés ?) peu farouches pour découvrir ce qu'il est advenu de John. Une fois les infos obtenues, elle découvre que John ne bouge plus que sur les plateaux de tournages hyper surveillés et dans les soirées organisées (il ne sort plus grâce aux manipulations de Mariko). C'est à l'occasion d'une de ces soirées (la "Rider 69", où John honorera autant de partenaires) que les joueurs pourront lui implanter une suggestion et l'amener dans un endroit plus tranquille ou opérer un changement sera possible...

▲ Préliminaires

– Sept ans plus tôt, à Dyfedd, Rowena et John doivent se séparer. La pression familiale est trop forte du côté de Rowena et elle doit de plus partir étudier sur Terre...

– 15 jours plus tôt : le statut de Rowena change, elle a plus de libertés. Elle veut retrouver son amant disparu mais ne dispose comme piste pour le retrouver que de son ADN (elle a conservé au choix des cheveux / des poils pubiens / des échantillons de sperme) et l'ancienne adresse de John Bratts (le véritable nom de John) à Dyfedd. Elle confie l'affaire à "Al", son conseiller.

– Jour 1 du scénario : une relation des PJs les dirige sur "Al", un employeur qui veut les embaucher pour faire une enquête discrète (car normalement ils sont totalement extérieurs aux intrigues de la corpo). La « rencontre » se fait en direct sur CommCore, où on ne peut pas connaître la vraie identité de l'employeur à part en étant très doué (jet d'Intellect + Informatique stimulant).

C'est d'ailleurs une des façons que "Al" a de juger du professionnalisme des PJs. Il se cache, soit, mais pas totalement. Il veut que ces derniers trouvent par eux-mêmes l'importance de leurs employeurs. La raison exacte pour laquelle "Al" embauche les PJs est laissée à l'appréciation du modérateur si les PJs ne jouent pas des sortes de mercenaires ou arrangeurs. Cela peut être par exemple que "Al" puisse rendre un service important à chacun des PJs en échange du service que ces derniers vont rendre. Une façon comme une autre de les introduire dans un nouveau milieu, source potentielle et future de nombreuses autres aventures. La récompense est donc laissée à l'appréciation de chaque modérateur. Si les PJs ne se connaissent pas et se rencontrent pour la première fois, "Al" dira qu'il a choisi de réunir des talents utiles (par l'intermédiaire de l'ami commun des PJs) et qu'il compte former une petite équipe qui marche.

"Al" explique bien aux PJs les données essentielles de leur mission :

- retrouver un certain John Bratts ;
- agir le plus discrètement possible ;
- ne pas hésiter à prendre à nouveau rendez-vous avec lui dans ce même endroit en cas de problèmes ou de nécessité pécuniaire pour résoudre la mission.

"Al" laisse les données suivantes aux PJs :

- dernière adresse de John Bratts, sur la plate-forme de Manannan, à Dyfedd. Aucune investigation n'a pour l'instant été effectuée. John y vivait voici sept ans avec son père Rosco (un cuisinier) et sa mère Carmen (croupier de casino), tous deux émigrés natifs ;
- dernier lieu de travail de John : le Sextronia, un bar "underzone" échangiste situé sur la plate-forme touristique Myrddin, à Dyfedd ;
- dernier compte bancaire de John (à la Banque Coloniale Hanover) ;
- code ADN de John. Si les PJs arrivent à prélever des échantillons dans certains endroits ou, mieux, faire des recherches informatiques dans tous les centres de soin (cités corporatistes et hôpitaux de la GEO) pour trouver des données correspondantes, ils auraient son adresse. Néanmoins, il y a de fortes chances pour que John n'ait jamais eu les moyens de se payer une assurance médicale. Dégotter un contact flic peut aussi être utile, si John est devenu un criminel, son code ADN peut éventuellement être enregistré dans certains fichiers centraux.

"Al" précise également que la mission pourra donner une suite en fonction de l'endroit où se trouve Bratts et que la récompense qu'il donnera aux PJs dépend de la difficulté ensuite de convoyer Bratts dans une planque qui sera communiquée plus tard.

▲ Trouver l'acteur

La piste des parents Bratts donne un beau chou blanc. Ces derniers sont apparemment morts dans l'incendie de leur logement voici près de sept ans (*Mariko n'aimait pas que les parents de John essaient de fouiller n'importe où pour retrouver leur fils*), alors que leur fils semble avoir disparu dans la nature et avoir été le principal suspect jusqu'à ce que l'enquête détermine que l'incendie n'était qu'un accident. *John était en phase d'implantation à l'époque ; Mariko, grand seigneur, payait donc une nouvelle identité à John. Ni la sécurité interne de LavOrg (pas très concernée), ni la patrouille de la GEO (arrosée par Mariko), n'ont plus enquêté que ça pour retrouver le fils disparu. La faune interlope de la ville n'est pas si facile à attraper que ça.*

Interroger le compte bancaire de Bratts ou les registres de ses impôts ne mènent à rien. Tout est gelé depuis plusieurs années. Il n'y a aucun mouvement. Obtenir ces renseignements est impossible auprès de la Banque Coloniale Hanover (secret bancaire). Cela nécessitera un jet d'Intellect + Informatique redoutable, ainsi qu'un logiciel d'intrusion approprié (qui peut être fourni par "Al").

Interroger les clients du Sextronia, le bar où travaillait John, permet d'apprendre que celui-ci faisait volontiers dans "l'accompagnement" des clientes et qu'il était très apprécié. Il avait même l'intention de se lancer dans le porno mais il a disparu subitement quelques jours avant l'incendie de la maison de ses parents...

Il sera assez facile (les articles de presse de l'époque sont disponibles sur CommCore) de trouver l'inspecteur de la patrouille de la GEO chargé de l'enquête : un certain Marcus Damenschwarz. Ce dernier peut indiquer aux PJs que l'incendie était bien criminel. Un peu de psychologie primaire au cours de la conversation et d'enquête dans la rue permettent tout de même de se rendre compte que Damenschwarz est un joyeux ripou lessivant des affaires pour le compte de la Mafiya ou toute autre organisation prête à verser des dons aux orphelins de la police (jet d'Intuition + Psychologie facile).

Arroser l'inspecteur Damenschwarz (il mange à tous les râteliers) après avoir reçu l'aval de "Al" permet d'apprendre que l'incendie est criminel et qu'il a été commandité par Monsieur "Sun", un membre de la famille Gorchoff (jet de Présence + Corruption facile). Ce pauvre "Sun" est malheureusement décédé à Haven depuis.

Enquêter dans le milieu du porno pour trouver John sur la seule foi des allégations de quelques clients du Sextronia est possible. Mais c'est un milieu qui est vaste. Et puis John Lebovitch n'est pas apparu de nulle part dans la galaxie du porno. Mariko lui a fabriqué un faux passé qui se tient et joue la carte du mystère. Et puis allez savoir si John fait vraiment du porno et dans quelle branche. Son visage, en tout cas, ne correspond à aucun des acteurs connus du milieu.

La piste de l'ADN, après loooongue fouille auprès des hôpitaux ou des forces de sécurité de l'Archipel Pacifique, finira par donner le nom et l'adresse d'un certain John Lebovitch, star du porno ; si les PJs ont zappé l'inspecteur ripou. Si les PJs pensent à arroser Damenschwarz (heu, il n'organise pas de meurtres tout de même, hein, il ne fait que les couvrir), l'affaire est plus simple : ce dernier, en tant que flic, a des entrées et pourra trouver beaucoup plus facilement que les PJs (qui mettront sinon plusieurs jours ou semaines à fouiller sur CommCore) un dossier de la brigade spécialisée dans les affaires mondaines. Le match ADN de John Bratts correspond à celui de John Lebovitch, star du porno (jet d'Intellect + Génétique moyen). L'inspecteur, se doutant qu'il est sur un gros coup, est prêt à donner l'information gratuitement aux PJs en échange d'une embauche de l'employeur de ces derniers ; il peut aussi faire jouer certaines de ses relations pour avoir des infos sur Lebovitch.

▲ Dans la peau de John Lebovitch

Une fois le nom de l'acteur obtenu, "Al" demande aux PJs d'approfondir leur sujet en se faisant éventuellement aider par l'inspecteur Damenschwarz. Il demandera aussi aux PJs de se procurer des aiguilles simsens illégales des performances de John (*Rowena veut en effet sentir John de l'intérieur*) et de trouver un paumé de la nuit, ou mieux un gars que les PJs détestent, qui aurait la carrure de John en gros et qui pourrait être transformé en John avec de la chirurgie esthétique et des implants en vue d'une prochaine mission.

Tels sont les éléments pouvant être obtenus sur John Lebovitch.

– Il a 117 films à son actif dont 67 de la série "Le Roi du Porno" et 19 de la série "Rider 69". Son état civil indique un mariage avec sa productrice Mariko Gorchoff voici cinq ans. Ils ont eu un fils, Jude, il y a trois ans de ça.

– Il est considéré comme un des meilleurs acteurs simsens de ce côté-ci du Trou de Ver (ahem). Il possède un talent sans pareil pour enregistrer ses émotions et stimuler ses partenaires.

– Il reste dans le classique. 70 % de sa production est hétéro et les 30 % restants sont bi, SM léger ou transsexuel (le top de la mode du moment). Au grand dam de certains amateurs, John ne fait pas de simsens uniquement homos et n'a jamais donné dans le hard crade (passons les détails).

Ceci ne manque pas d'intriguer Rowena qui connaît pourtant la parfaite hétérosexualité de son ancien amant et qui en fera part à "Al".

– Il n'est pas du genre fétard ou sortie depuis qu'il s'est marié. Ses seules sorties sont en famille dans le sein de la "famille" de Mariko ou pour son travail : films ou soirées événementielles. John habite dans une zone ultra-sécurisée tenue par la clique de Mariko (dans Gorkytown, à la limite des Hauteurs, à Haven).

– Mariko est une représentante moyennement influente de la Mafiya, mais suffisamment pour avoir obtenu le nom de Gorchoff. Elle est visiblement hyper spécialisée dans le porno et responsable de ce secteur d'activité au sein de la Mafiya (jet d'Intellect + Culture de la rue compliqué). Des rumeurs laissent entendre qu'elle produirait en sous main des films très limites (balancez tout ce que vous jugez utile, du snuff aux pires perversions imaginables — jet de Présence + Culture de la rue stimulant).

– Tous les trois mois, dans un lieu chaud de l'Archipel Pacifique, la "Rider 69" a lieu. C'est une sorte d'énorme happening pendant lequel John "couvre" soixante-neuf partenaires différents (moitié au minimum de femmes et un bon quart de transsexuels). Ces partenaires sont issus du milieu échangiste ou sont des fans qui veulent devenir stars dans le milieu. C'est au cours de ces soirées organisées que John et l'équipe qui l'accompagne choisissent parfois des nouveaux acteurs.

– De nombreuses fois John a été pressenti pour faire des simsens classiques, mais cela ne s'est jamais fait. Le talent de John pour explorer les intimités (au propre comme au figuré) ne serait pas tout à fait bien exploité en simsens classiques.

– Trouver des simsens trafiquées (drogue électronique) n'est pas très dur avec des bons contacts ou une bonne connaissance du milieu de la nuit (jet d'Intellect + Culture de la rue facile), les aventures de John Lebovitch sont le top des drogues légales et illégales.

– Les simsens trafiquées sont incroyables. On a vraiment l'impression, pour le prix de plusieurs neurones grillés, d'être John Lebovitch et de faire l'amour comme un dieu. On prend aussi conscience qu'on est très loin d'avoir sexuellement son niveau et qu'on ne l'atteindra sans doute jamais.

Trouver un paumé n'est pas très dur si les PJs n'ont pas une personne qu'ils détestent sous la main. Il suffit d'écumer les milieux louches de la ville pour tomber sur une perle rare : Jason "Guzman" Vinks. Un vrai de vrai. Totalement accro au simsens, prostitué, et ne rêvant que de devenir comme son idole. Prendre la personnalité de John après avoir été transformé physiquement est sans doute son désir le plus cher, pour devenir aussi grand que le maître.

Misère humaine, tu n'as pas de limites. Damenschwarz peut aider les PJs à trouver ce phénomène. Si les "PJs" demandent à "Al" ce qu'il compte faire avec "Guzman", aucune réponse n'est donnée. Misère du monde, tu n'as pas de limites non plus.

Les aiguilles de données, les renseignements et le paumé livrés, "Al" remercie les PJs, leur offre une certaine somme ou un petit service et leur conseille de bien fermer leur grande bouche sur toute cette histoire. Il les assure qu'ils seront recontactés d'ici peu.

♣ Sex, sex and sex (pas de sea, pas de sun)

Un mois plus tard, les PJs sont à nouveau convoqués par "Al", dans un bar désaffecté cette fois ci, un véritable coin miteux non loin des Flotteurs, à Haven. "Al" les reçoit depuis un écran holo installé sur le comptoir. Une autre personne se tient dans la salle : le brave Marcus Damenschwarz, il semble avoir monté en grade.

Alternativement, vous aurez pu faire jouer entre-temps un autre scénario, éventuellement (c'est encore mieux), patronné par "Al".

Une fois les politesses rendues, "Al" explique la nouvelle mission qu'il va confier aux PJs.

– Ils doivent s'introduire dans sept jours à la "Rider 69" qui se déroulera dans un endroit assez chaud de Haven, le Dirty Dancing Club, sur le Front de Mer.

– Ils devront pour cela remplacer des gagnants d'un jeu concours en piratant les résultats du jeu pour connaître leurs noms.

En effet, dix personnes pourront participer à la "Rider 69" en étant tirées au sort le lendemain. Il est aussi possible de remplacer certains personnages de la nuit qui se sont vantés dans des soirées ou des cybersalons d'avoir été retenus pour participer à la soirée. "Al" est prêt à fournir aux PJs récalcitrants une aiguille ou un implant temporaire de personnalité qui leur permettra d'accepter ce qui se passera au cours de la soirée.

– Pendant les "performances", l'un des PJs devra réussir à introduire une aiguille de données dans le plot neural de "John". Cette aiguille contient simplement deux fortes suggestions : jeter discrètement l'aiguille en l'oubliant, être réceptif à la première invitation qui lui sera faite et qui comprendra le mot "Sirius". L'aiguille sera totalement déchargée après utilisation, vierge et inoffensive.

– L'invitation faite à John devra paraître naturelle aux yeux de tout le monde et sa réponse devrait l'être aussi. Le lieu où inviter John est un bar dans une zone sécurisée nommé le Sirius.

– Une fois à l'intérieur du Sirius (racheté discrètement par les hommes de "Al"), les PJs devront s'occuper des gardes du corps de John pour obtenir un délai d'une demi-heure.

– Cette demi-heure sera occupée à sonder la tête de John et à voir à quel point sa personnalité a été affectée. Il est possible qu'on demande ensuite aux PJs de remplacer les gardes du corps de John et qu'ils accompagnent un "faux" John jusque chez lui afin d'avoir accès à certaines informations... Un bonus sera donné pour cette deuxième partie de la mission.

"Al" refuse de débattre plus que ça sur l'aiguille car c'est un procédé technologique dernier cri qui reproduit partiellement des effets de recomposition de la psyché existant dans le réseau informatique. Il ne sait pas également quelles informations les PJs devront chercher. L'inspecteur Damenschwarz sera là pour épauler les PJs dans leurs recherches (*infos sur les gardes du corps ou les participants de la soirée*).

"Al" précise également ceci.

– Tous les PJs n'ont pas à coucher. Mieux vaut choisir deux personnes sûres que quatre pas vraiment à l'aise.

– Une technologie de masques faciaux sera fournie pour l'éventuelle deuxième partie de la mission.

– Damenschwarz et l'organisation de "Al" ont les moyens de fournir des fausses identités aux PJs pour remplacer ceux qui devraient être à la soirée. Si un des PJs a des facilités dans la manipulation de fichiers informatique, une aide supplémentaire peut aussi être la bienvenue...

♣ Transformisme

Partie ouverte, après tout les personnages essaient de trouver des personnes qui possèdent leur stature physique. Plutôt que de se laisser aller à toutes les hypothèses, on retiendra une vingtaine de cibles potentielles dans le tableau suivant. Ce sont elles qui pourront le plus facilement être imitées ou remplacées. La manière d'y arriver (douce, forte, corruption) est laissée à l'appréciation de chaque table.

Marcus Damenschwarz fournira l'essentiel des noms sur la liste au bout de trois ou quatre jours d'enquête continue. Essayez de faire vivre ces jours d'enquête comme le moment clé du scénario. Elle devrait normalement commencer par Juzlo Sverviscz. De là, tous les petits noms de la liste couleront assez facilement.

Nom	Physique	Rôle / Sexualité
Juzlo Sverviscz	Plutôt petit mais baraque. Poil ras et dégarni. Yeux chafouins. Clope vissée aux lèvres.	Technicien lumière de l'endroit. Dealer de drogues de synthèses. Trafiquant d'hormones. Belle charogne mais principal fournisseur de renseignements sur la soirée.
Venceslas Owszarzack	Assez bedonnant. Barbe un peu crasse. Percé et tatoué. Une main cyber.	Sécurité occasionnelle de la boîte. Technicien de surface également. Deale avec son cousin Juzlo.
Gil Sanders	Grand, mince, sec, avenant mais timide. A tendance à bégayer.	Analyste financier gagnant du concours, homo très passif.

Nom	Physique	Rôle / Sexualité
Lucas Loris	Trapu, chevelu, basané, barbe courte, a tendance à jouer la performance.	Chauffeur de Taxi, gagnant du concours, Vaguement bisexuel mais est prêt à tout pour passer à la télé.
Jude Benz	Très bel apollon. Physique presque de porcelaine. Look à la Keanu Reeves.	Acteur sur le retour. Camé au pharium, il veut décrocher, mais il n'y arrive pas. Bisexuel.
Laurence Nether	Gras, ventripotent, poilu, laid comme un pou, habillé cuir, presque puant.	Petit dealer, catcheur occasionnel, gagnant du concours (a volé le billet à sa sœur en fait). Bi uniquement actif.
"Silicon Jane"	Blonde Barbie magnifique avec un engin cybernétique de trop de cm pour vous chéri.	Transsexuel très connu du milieu. Là pour faire la fête et faire du deal avec Juzlo, un technicien. N'aime que les hommes.
"Big Lala"	Black rousse hyper bien roulée avec un peu moins de cm que Silicon.	Transsexuel très extraverti. Est là aussi pour la fête malgré une maladie honteuse qui la ronge.
"Super Tits"	Asiatique surdimensionnée au niveau de la poitrine. Cheveux rouges.	Transsexuel du milieu. Spécialiste du sexe entre les seins. Elle a un deal aussi à faire avec Juslo, le technicien.
Joanna Serengren	Grosse ménagère de la cinquantaine, pas très bien entretenue.	Gagnante du concours, elle est là pour la partie trash de la soirée. Elle est femme au foyer. Son mari est jaloux.
Serena Henson	Grande gigue blonde un peu grasse et timide mais qui a du potentiel en faisant du sport.	Gagnante du concours. Elle est étudiante en marketing. Elle est vierge physiquement (mais pas en cyber sexe).
Charisma Doyle	Brunette plutôt mignonne et légèrement délurée. Habillée ingénue.	Actrice mineure et occasionnelle. Payée pour la soirée. Elle peut se faire passer pour une adolescente. Hétéro.
Herzebeth Shoemaker	Assez grande, châtain, plutôt bien entretenue. Assez timide, pas très à l'aise, attendrissante.	Pharmacienne gagnante du concours. Elle n'est pas sûre de pouvoir participer. Elle le fait par défi et désespoir.
Betsy Bo	Mignonne et un peu ronde. Sourire très engageant. Brune coupée au carré.	Serveuse de la boîte. Peut être porté pâle pour un peu d'argent (un fils à s'occuper et un mari très malade).
Nancy Sullivan	Black métis bien roulée.	Barmaid de la boîte. Peut aussi se faire porter pâle.
Kevin Paris	Brute black assez épaisse. Porte toujours le badge de sa maison de production.	Technicien holo. Il a une passion sans limites pour l'hydroshot et peut faire l'objet d'un remplacement.
Kim Joyce	Brune assez bien faite en tailleur. Elle est perchée sur haut talon et toujours pincée...	Journaliste qui a un passe pour couvrir l'événement pour une grande chaîne. Ses deux techniciens peuvent être portés pâles et remplacés facilement.
Hank Foster	La quarantaine fatiguée et l'œil jaune.	Technicien de Joyce. Laisse sa place volontiers.
Hanzo Shotoku	La trentaine assez sportive. Chauve.	Caméraman, laisse aussi sa place pour un peu de fric.
Charmeuse	Dauphin femelle, œil rieur, peau lisse.	Payée par la production pour une scène inhabituelle. A accepté par curiosité.
Tombreur	Dauphin mâle, costaud, puissante nageoire caudale, hâbleur.	Payé par la production pour une scène inhabituelle. A accepté pour passer sur CommCore.

Les gardes du corps de John sont au nombre de quatre.

- Peter "Bingo" Arroway, le spécialiste du combat rapproché. Un vice majeur : le jeu.
- Bob "Sniffer" London, le paranoïaque de la bande. Un vice aussi majeur : ne supporte pas les chats (forte allergie) et les tue à la douzaine (les animaux, pas les hybrides, mais il ne peut pas non plus supporter ces derniers, qui déclenchent également son allergie).
- Lara Clinton Daewood, une redoutable flingueuse. Elle vise toujours la tête (coups spécifiques). Elle a l'air d'adorer le sexe décalé et fréquente les boîtes gothiques de la ville.
- Charles "Freaky" Bay, le pilote et bourrin d'appoint. Il est physiquement hideux. C'est une aberration de la nature. Il ne s'exprime jamais qu'en onomatopées.

La sécurité de la boîte sera assurée la nuit de la "Rider 69" par plusieurs agents de la McLeod Enforcement.

Climax

Vient le grand soir. Un vendredi noir dans le cœur de la ville. Le Dirty Dancing Club (et son bassin donnant sur l'océan) est l'objet de toute l'attention des médias spécialisés dans le porno ou la nuit. Les journalistes sont nombreux à l'entrée ainsi que les fans.

Le timing de la journée est assez serré.

- 16 h : préparation des locaux sous la très vigilante surveillance de la sécurité.
- 18 h : fermeture de la boîte. Seuls les gardes restent en place.
- 19 h : arrivée et maquillage des premiers participants et techniciens.

- 20 h : arrivée d'Alexandria, la commentatrice de la soirée. Elle fait quelques interviews avec les participants.

- 21 h : la star arrive en limousine-sauterelle blindée accompagnée par plusieurs acteurs de la boîte de production (dont le nom est Pornodiva, au passage). Maquillage et interview et dîner rapide prennent une heure.

- 22 h : début des festivités. Il y aura 14 rondes d'une demi-heure pendant lesquelles 5 participants (4 à la dernière ronde) viendront se mélanger à John. John a cinq minutes de pause prévue chaque heure. La soirée finira donc vers près de 30 h. (Rappelez-vous, les jours posidonniens durent 30 heures).

Les principaux créneaux des PJs seront donc au cours d'une ronde, pendant une pause ou lors du maquillage. La sécurité étant extrêmement serrée pendant la pause ou lors du maquillage, ne laissez marcher ces options que si les PJs sont totalement révoltés par l'idée de laisser l'un d'entre eux (ou un PNJ payé pour) payer physiquement de sa personne (*on est pas là pour forcer non plus*).

Profitez de la soirée pour les faire rencontrer les participants décrits plus haut. Un moment d'anthologie de roleplaying peut être réalisé sur les raisons qui poussent chacun à participer à une telle soirée et de nombreux contacts utiles peuvent être noués.

Le degré de description des activités de la soirée ne devrait être pris en compte que lorsqu'un PJ approche personnellement John. Il faut quand même trouver une position où l'on puisse mettre sa main sur la nuque de John et y glisser l'aiguille de données et ce, si possible, pendant un moment "climax". Il ne faut pas en effet oublier que toutes les émotions de John sont enregistrées en direct et qu'un technicien très attentif pourrait remarquer quelque chose de bizarre (jet de Dextérité + Agilité manuelle facile).

Une fois l'aiguille introduite, les PJs n'auront plus qu'à approcher John avec un bon prétexte (écrire un livre sur lui, faire une entrevue, etc.) et à l'inviter au Sirius. Discrétion, charme, bagout et intelligence seront les principaux atouts de cette soirée.

After party

Bien que John passe le plus clair de son temps dans sa propriété avec sa petite famille, il peut lui arriver d'avoir quelques petites lubies. Les gardes du corps de John ne s'inquiètent donc pas lorsque ce dernier décide de finir sa soirée au Sirius.

Selon les capacités de roleplaying de vos PJs, il se peut même que certains d'entre eux embarquent dans la limousine-sauterelle de John.

Le plus gros problème consistera à tomber sur tous les gardes du corps et éventuelles accompagnatrices sans attirer leur méfiance et risquer un bain de sang. Il faudra être rapide et efficace (*du gaz neurotoxique ???*) pour que les gardes du corps n'appellent pas de renforts (*c'est vite fait de signaler un problème*). Il faudra aussi coordonner les actions. Le chauffeur par exemple ne quitte jamais son véhicule et il est toujours relié par témoin holo aux autres gardes.

Aux PJs de déterminer comment ils se positionnent dans le "Sirius", un bar plutôt "cosy" à l'ambiance feutrée situé en contrebas des Terrasses Sud. Trois hommes sûrs de l'organisation de "AI" seront aussi là pour les épauler.

Ne placez pas de clients supplémentaires dans le bar. L'enlèvement de John doit rester discret. Lorsque les gens de la Mafiya enquêteront plus tard, ils constateront que le bar devait être fermé le jour de l'enlèvement et que le propriétaire du bar (un faux nom) est décédé depuis quelques jours.

Deep inside

Une fois les gardes du corps au tas et John capturé proprement. Les hommes de "AI" vont tout faire pour explorer l'intérieur de son crâne. Toutes les techniques seront utilisées : drogues, logiciels de piratage, hypnose si besoin est. Les services et les talents des PJs en matière d'interrogation sont également requis.

En bref, les PJs apprennent les choses suivantes.

- John est totalement conditionné par un foutu lavage de cerveau ("mind-job" illégal). On lui a changé certains goûts et ses orientations sexuelles. On n'est jamais parvenu à en faire complètement

un pervers par contre. Les tentatives pour le rendre hard-crade ou pédophile ont échoué. Ce qui laisse penser que ceux qui ont programmé John font vraiment dans le dégueulasse.

– Sa femme Mariko semble derrière tout ça vu qu'une partie de son conditionnement implique une loyauté indéfectible à sa femme.

– John est très épris de son fils Jude. C'est le seul être avec lequel on lui permet d'être entier. Enlever John sans enlever Jude serait fatal pour sa psyché.

– La sécurité autour de John est assez sévère mais pas insurmontable. John vit dans un secteur résidentiel très surveillé. Deux gardes supplémentaires habitent sa maison, quatre lorsque sa femme s'y trouve.

– L'image de Rowena est toujours gravée dans l'inconscient de John. Derrière tout le voile de la corruption et de la manipulation, le sentiment reste, immuable. Sortez les fleurs bleues dans le pot de chambre les enfants.

– Mariko est de sortie pour toute la nuit ce soir. *C'est donc le moment idéal pour enlever le petit Jude.*

▲ Bal masqué

Une fois toutes les informations obtenues, Rowena (*cachée de la scène et dans l'ombre, elle n'est pas encore apparue*) et "Al" prennent la décision d'enlever le gamin et de laisser leur taupe sur place. Oui la taupe, "Guzman", le paumé que les PJs ont déniché, vous vous rappelez ? "Al" déclare tout simplement que "Guzman" a été programmé pendant un mois pour simuler la personnalité de John et sera chargé d'espionner Mariko.

Si des PJs font la remarque qu'on risque de déceler la différence entre les deux hommes, "Al" répondra que ça n'est pas si important que ça du moment que le faux "John" puisse approcher Mariko.

Des PJs un tant soit peu suspicieux devraient se douter que le faux "John" a sans doute été programmé pour éliminer Mariko. Mieux vaudra pour eux éviter de trop s'appesantir dessus. "Al" et Rowena réclament vengeance et veulent éliminer une concurrente. Pour convaincre néanmoins des PJs récalcitrants ou insistants, ils pourraient mettre en avant le fait que Mariko produise vraiment des simsens immondes et que ça n'est que justice.

A vous de décider également si Rowena se dévoile physiquement dans cette partie du scénario.

Les PJs doivent ensuite prendre la place de certains des gardes du corps de John et signaler à la maison de John que tout est en ordre.

Les gardes du corps qui ne peuvent être remplacés sont placés endormis dans la voiture. Les PJs qui n'ont pas pu endosser d'identités doivent être cachés. Les quelques personnes de l'organisation de "Al" qui étaient sur place sont droguées pour oublier tout de l'événement.

John est ensuite emmené par "Al" pendant que "Guzman" prend sa place au milieu des PJs.

Il ne reste plus qu'à rentrer à la maison et prétexter que certains des gardes du corps (ceux qui ne sont pas remplacés) se sont trop camés en cas de fouille intempestive de la compagnie de sécurité de la Mafiya qui surveille le quartier résidentiel où habite Mariko.

En option il est possible également de faire en sorte que ça soit les PJs qui finissent la programmation du faux John si ces derniers disposent des talents nécessaires (Hypnose, Psychologie, Médecine, etc.). Dans ce cadre là, on leur aura demandé de choisir une charogne à la place de "Guzman" si les PJs n'acceptent pas facilement les boulots humides.

▲ Nettoyage

Cette partie du scénario est, elle aussi, assez libre. Le modérateur modulera la difficulté de la scène finale à son gré.

Pénétrer au cœur du complexe résidentiel de luxe n'est pas difficile. Gérer la voiture au garage est aussi facile. Éliminer discrètement et proprement (fais dodo colin mon p'tit frère) les gardes laissés en place dans la maison peut s'avérer un challenge. Mais découvrir que Mariko est rentrée aggrave la situation.

Tout est affaire de style et de roleplaying ensuite. Est-ce que les PJs sauront bien jouer le rôle des gardes du corps ? Jusqu'où approcheront-ils de Mariko sans se faire soupçonner ?

Toujours est-il que le faux John, lui, ne songera qu'à s'acquitter d'une seule mission : approcher Mariko et déclencher la bombe qu'il porte dans son petit corps lorsqu'il la touchera.

Sa programmation est très exactement ça : Lorsque tu verras Mariko, tu t'approcheras d'elle jusqu'à la toucher et tu mettras ton pouce droit dans ton nez. Si ce sont les PJs qui ont programmé le faux John, ils vont certainement avoir un moment de panique le faux John s'approche de Mariko.

La bombe a le même effet qu'une grenade à fragmentation (dégâts : 10, puis –1 par tranche de 2 mètres au-delà du centre de l'explosion). Vous pouvez pimenter la sauce en blessant un joueur ou deux ou l'enfant. Mariko ne devant pas être chez elle, les programmeurs de "Al" n'ont pas forcément pensé à inclure dans la programmation du faux John : si tes gardes du corps ou l'enfant sont à plus de 2 mètres de Mariko, approche d'elle, touche-la, et mets ton pouce droit dans ton nez.

Cet impondérable certain (*c'est vous qui décidez du moment ou vous faites apparaître Mariko*) obligera les PJs à réagir à chaud. Continueront-ils à jouer le jeu des gardes du corps s'ils ont réussi jusque là ? Commenceront-ils à sortir les armes ? Vérifieront-ils si Mariko est vraiment morte ? Embarqueront-ils l'enfant éventuellement blessé à toute allure vers l'hôpital le plus proche ? Parviendront-ils à faire croire à certains des gardes du complexe résidentiel qu'ils iront plus vite à l'hôpital qu'une ambulance ?

Ils seront appelés par "Al" pendant leur fuite en tout cas, pour que tout le monde soit récupéré à un carrefour précis.

Un homme de "Al" indiquera aux PJs mécontents de la tournure des événements qu'il ne fallait pas que les PJs se doutent que Mariko était une cible pour éviter tout risque de détection en cas de mauvais jeu d'acteur. Le fait que Mariko ait été dans la maison en même temps que les PJs est juste un lamentable concours de circonstances.

Si vous avez envie de vous payer quelques bonnes tranches de gun fight ou de courses poursuites contre les hommes de l'organisation de Mariko, c'est aussi le moment idéal pour laisser les dés rouler sachant tout de même qu'un enfant doit être protégé.

▲ Expatriation

Une fois tout le petit monde en sécurité, Rowena se dévoilera éventuellement aux PJs pour leur demander un dernier service. Convoyer John et son fils sur la station orbitale Prospérité, puis s'assurer qu'ils partent pour la Terre, là où John pourra être soigné et libéré de son passé d'esclave.

Là encore, vous pourrez en profiter pour faire voyager vos PJs dans une ambiance qui passera de "luxe, calme et volupté" à "stress, assaut et rataboum" lorsqu'ils découvriront que le petit Jude possède un implant qui n'a pas été décelé au scanner.

Au choix du modérateur, l'implant peut libérer des molécules chimiques mortelles ou incapacitantes, permettre de localiser l'enfant (émetteur passif recevant un signal satellite de temps en temps), plonger le gamin dans un coma qui nécessite des soins, etc.

L'opposition tombant éventuellement sur le râble des PJs est laissée à votre guise. De la section d'assaut ultime à l'espion infiltré.

Bien sûr, la fin du scénario peut également être totalement différente, les PJs, mécontents de s'être faits un peu avoir (le coup de la bombe quand même...), peuvent tenter d'enlever Jude pour réclamer une rançon ou donner une meilleure vie à l'enfant. Damenschwarz pourrait faire semblant d'aider les PJs dans un premier temps si cette option est retenue, mais il fera tout ensuite pour que le petit retrouve son père, histoire de rentrer avec le carton d'invitation dans l'organisation de "Al" (*Damenschwarz est un ripou mais il ne touche pas aux enfants*).

Mariko pourrait également ne pas être morte. Une femme extrêmement mutilée au cœur de pierre fait une excellente Némésis. Quelque chose de terrible qui alimenterait plus fort que les flammes de l'enfer les dissensions entre la Mafiya et LavOrg.

▲ Casting

Marcus Damenschwarz. L'incarnation parfaite du ripou opportuniste, manipulateur et presque uniquement motivé par le gain. Il est assez cynique, a tout vu et tout vécu. Physiquement, imaginez un Ralph Fiennes sur le retour avec un bouc grisonnant. Il n'a pas peur de vendre certaines informations aux PJs car :

- il compte se retirer au vert ;
- il peut faire accuser son collègue alcoolique d'avoir distillé les infos ;
- les hommes de Mariko ne l'ont pas bien payé sur l'affaire de l'incendie de la maison Bratts ;
- il est pourri mais tout de même, avec la guerre LavOrg-Mafiya qui s'annonce, il préfère être dans le camp de ceux qu'il sait ne pas être dans le trafic d'enfants et que c'est une bonne occasion de devenir un agent ou un fixer de l'organisation de "Al" (surtout s'il est mis au courant que les PJs travaillent pour "Al").

Rowena McKennit. Sa première motivation est de retrouver son amour de jeunesse. Puis de tuer celle qui lui a fait subir tout ça. Elle est dure en affaire mais c'est quelqu'un de juste. Elle peut comprendre les problèmes moraux impliquant le fait d'assassiner quelqu'un, c'est pour ça qu'elle suggère que la bombe humaine soit un déchet qui ne manquera à personne. Elle est encore jeune (28-30 ans) et physiquement, elle est typée italienne brune au teint clair (*assez proche de Monica Bellucci*). Elle porte en permanence des lunettes noires ces derniers temps en signe de deuil pour la mort de son père. Elle exige le plus grand secret et la plus grande discrétion dans cette affaire car elle est au milieu de luttes politiques internes incessantes au sein de sa corpo.

Al (Alexander Killroy). Il est le conseiller de Rowena et c'est un vieux singe à qui on apprend plus à faire de grimaces. Il était le meilleur ami du père de Rowena, Robert McKennitt, un cadre puissant qui avait ses entrées au directoire de LavOrg. Et il fera tout pour la réussite de cette mission. Que les PJs essaient de le tromper ou de révéler le secret de Rowena, et ils sont morts. Al respecte sa parole par contre et fait en mesure de donner tous les moyens nécessaires pour la réussite de la mission. Physiquement, imaginez pour le décrire un Alec Guinness de la cinquantaine en plus gros.

Mariko Gorchoff. Allez, on lui met la trentaine non définie et un physique ou une sécheresse à la Lucy Liu dans Ally Mac Beal mais en plus japonais. Mariko est une garce finie. Elle a eu à souffrir du machisme de la Mafiya et elle a dû devenir encore plus dure pour y arriver. Au début de leur histoire, elle a vraiment eu le béguin pour John Lebovitch, puis le commerce a repris ses droits. Officiellement dans son organisation, elle ne se salit jamais directement les mains. Officieusement, c'est autre chose. Elle a le goût du sang. Ca lui est venu le jour où elle a tué son père parce qu'il abusait d'elle et de sa sœur. Et ça lui est resté.

John Lebovitch. Décrivez le aux PJs comme une sorte de Brad Pitt brun avec des traits plus fins. Le pauvre est devenu totalement le jouet de Mariko à force de reconditionnements ou de lavages de cerveaux. Il n'a réussi à conserver qu'une partie de lui-même à travers son fils et quelques rêves enfouis. Il lui faudra beaucoup de temps pour revenir à la réalité.

▲ Conclusions

Récompensez vos PJs en fonction des difficultés supplémentaires que vous leur avez mis dans les pattes et n'oubliez pas qu'ils auront gagné une chose plus importante que des points d'expérience s'ils ont mené le scénario à bien : des contacts sûrs dans l'organisation de «Al» et de nouvelles possibilités d'embauche.

Bien sûr ils ont aussi des chances d'avoir gagné un ennemi redoutable. Mais dans toute guerre, il faut choisir son camp à un moment ou à un autre...

Offrez également un petit cadeau personnalisé aux PJs, choisi personnellement par Rowena. Elle est très contente du travail des PJs et tient à ce que la récompense soit un peu différente pour une fois.

Si les PJs sont du genre bavard ou qu'ils veulent profiter de cette situation pour utiliser Rowena ou "Al", coupez-court :

- soit les PJs se retrouvent amnésiques (*option généreuse, on les pardonne parce qu'ils se sont fait avoir avec "Guzman" programmé*) ;
- soit ils se font pourchasser et flinguer (*option logique, faut pas trahir un employeur*).

Si l'option chevalier de justice urbaine retient votre attention, vous pouvez faire rapidement fouiller la maison de Mariko aux PJs et leur faire avoir accès à des informations sur des réseaux pédophiles ou de snuff movies. Quelque chose que réproouve LavOrg ou qui pourrait être utile pour faire chanter des gens.

Quand on met les pieds dans les ombres sales du milieu du porno, on n'est pas sûr de pouvoir en ressortir immaculé...

ANNEXES BLUE PLANET

Caractéristiques des PNJ

↪ John Bratts / Lebovitch

Espèce : Aquaforme osmoforme
Origine : Native
Background : Corporatiste, Indépendant
But : Célébrité
Motivation : Insatisfaction
Attitude : Lunatique
Rôle : Artiste (hum, oui, bon...)

Attributs primaires : Carrure 0, Forme 2, Agilité 1, Dextérité 0, Perception 1, Intellect -1, Présence 3, Volonté -1

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 1, Force 1, Robustesse 1

Modifications : Plot neural, Implant enregistreur sensoriel, Modifications plastiques, Mind-jobs illégaux

Aptitudes : (Supérieure) Sports (Bonne) Beaux-arts, Culture, Survie

Talents : Anglais 4, Apesanteur 1, Aquaculture 1, Bureaucratie 2, Comédie 5, Conduite 2, Culture coloniale 5, Culture corporatiste 3, Culture de la rue 3, Culture native 3, Culture terrienne 4, Déplacement silencieux 1, Économie 3, Histoire 1, Informatique 4, Management 1, Nage 3, Négociation 6, Pêche 1, Persuasion 4, Photographie 5, Premiers soins 2, Psychologie 3, Sexe 9, Voile 1

↪ Rowena McKennitt

Espèce : Transhumaine
Origine : Corporatiste
Background : Corporatiste, Université
But : Amour
Motivation : Fierté
Attitude : Énergique
Rôle : Cadre corporatiste

Attributs primaires : Carrure 1, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 0, Perception 1, Intellect 2, Présence 1, Volonté 1

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 1

Modifications : Plot neural, Implant micro-ordinateur

Aptitudes : (Supérieure) Administration, Communication (Bonne) Commandement, Culture, Sports

Talents : Allemand 5, Anglais 7, Baratin 2, Bureaucratie 8, Chinois 4, Commandement 3, Culture corporatiste 9, Culture de la GEO 2, Culture terrienne 6, Discours 3, Droit 4, Économie 8, Écriture 6, Espagnol 4, Histoire 1, Informatique 7, Logistique 3, Management 6, Nage 2, Négociation 7, Parachutisme 2, Persuasion 5, Politique 6, Russe 2

↪ Alexander « AI » Killroy

Espèce : Humain modifié
Origine : Urbaine
Background : Rue, Corporatiste
But : Puissance
Motivation : Loyauté
Attitude : Confiant
Rôle : Cadre corporatiste

Attributs primaires : Carrure 0, Forme -2, Agilité -1, Dextérité 0, Perception 2, Intellect 2, Présence 2, Volonté 2

Attributs dérivés : Endurance 0, Réflexes 0, Force -1, Robustesse 0

Modifications : Plot neural, Implant micro-ordinateur, Modifications plastiques, Thérapie de longévité

Aptitudes : (Supérieure) Administration, Commandement (Bonne) Communication, Culture, Subterfuge

Talents : Allemand 5, Anglais 7, Baratin 5, Bureaucratie 8, Combat sans arme 1, Commandement 5, Conduite 2, Culture coloniale 3, Culture corporatiste 9, Culture de la GEO 2, Culture de la rue 4, Culture terrienne 5, Déplacement silencieux 1, Discours 5, Droit 6, Économie 3, Écriture 5, Espagnol 5, Français 5, Histoire 3, Informatique 3, Logistique 3, Management 3, Négociation 6, Persuasion 7, Politique 5, Psychologie 3, Russe 4, Se cacher 1, Stratégie 4, Corruption 5

↪ Mariko Gorchoff

Espèce : Humaine modifiée
Origine : Zone libre (Zone sinistree)
Background : Indépendante, Rue
But : Puissance
Motivation : Obsession
Attitude : Arrogante
Rôle : Gangster

Attributs primaires : Carrure -1, Forme 1, Agilité 2, Dextérité 1, Perception 0, Intellect 0, Présence 2, Volonté 2

Attributs dérivés : Endurance 1, Réflexes 1, Force 0, Robustesse 0

Modifications : Modifications plastiques, Plot neural, Flore immunostimulante, Multiglandes

Aptitudes : (Supérieure) Communication, Subterfuge (Bonne) Administration, Armes à feu, Combat au contact

Talents : Agilité manuelle 1, Armes d'épaule 4, Armes de poing 6, Baratin 9, Bureaucratie 5, Combat armé 3, Combat sans arme 6, Conduite 4, Corruption 5, Crochetage 2, Cueillette 1, Culture corporatiste 2, Culture de la rue 6, Culture terrienne 5, Déplacement silencieux 4, Droit 6, Économie 5, Écriture 2, Filature 3, Informatique 3, Japonais 5, Management 3, Négociation 10, Orientation 1, Persuasion 3, Pistage 1, Premiers soins 1, Russe 5, Se cacher 4

Équipement : Pistolet dissimulable TLI Rapid (dégâts : 5)

↳ **Marcus Damenschwarz**

Espèce : Humain modifié
Origine : Coloniale (Urbaine)
Background : Colonial, GEO
But : Richesse
Motivation : Peur
Attitude : Désabusé
Rôle : Policier

Attributs primaires : Carrure 0, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 0, Perception 2, Intellect 1, Présence 0, Volonté 1

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 1, Force 0, Robustesse 0

Modifications : Plot neural, Multiglandes, Oxyphorie sanguine améliorée

Aptitudes : (Supérieure) 0 (Bonne) 0

Talents : Agilité manuelle 5, Allemand 6, Anglais 5, Armes d'épaule 2, Armes de poing 6, Baratin 5, Bureaucratie 6, Combat armé 5, Combat sans arme 5, Conduite 5, Corruption 3, Crochetage 4, Culture cétacée 1, Culture coloniale 6, Culture corporatiste 4, Culture de la GEO 5, Culture de la rue 5, Culture native 1, Déplacement silencieux 3, Droit 6, Écriture 2, Filature 6, Histoire 1, Informatique 2, Médecine légale 3, Nage 3, Négociation 3, Persuasion 4, Photographie 3, Pilotage 2, Politique 1, Premiers soins 3, Se cacher 3, Télécommande 3

Équipement : Pistolet Police Marksman (dégâts : 6)

↳ **Jason « Guzman » Vinks**

Espèce : Aquaforme plongeur
Origine : Native
Background : Colonial, Rue
But : Célébrité
Motivation : Insatisfaction
Attitude : Déprimé
Rôle : Paumé

Attributs primaires : Carrure 1, Forme 1, Agilité 1, Dextérité 0, Perception 0, Intellect -2, Présence 1, Volonté -1

Attributs dérivés : Endurance 1, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 0

Modifications : Plot neural

Aptitudes : (Supérieure) Discrétion (Bonne) Combat au contact, Sports, Subterfuge

Talents : Agilité manuelle 1, Anglais 4, Aquaculture 1, Armes de poing 2, Baratin 5, Combat armé 4, Combat sans arme 3, Conduite 1, Corruption 3, Crochetage 2, Culture cétacée 1, Culture coloniale 5, Culture de la GEO 1, Culture de la rue 5, Culture native 4, Culture terrienne 4, Danse 3, Déplacement silencieux 4, Droit 2, Filature 3, Informatique 1, Nage 4, Négociation 4, Pêche 1, Persuasion 2, Photographie 3, Pilotage 1, Se cacher 4, Sexe 5, Voile 1

Équipement : Couteau (dégâts : 2)

↳ **Peter « Bingo » Arroway**

Espèce : Humain modifié
Origine : Colonie martienne
Background : Rue, Corporatiste
But : Richesse
Motivation : Fierté
Attitude : Énergique
Rôle : Garde du corps

Attributs primaires : Carrure 2, Forme 1, Agilité 1, Dextérité -1, Perception 0, Intellect -2, Présence -1, Volonté 1

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 2

Modifications : Plot neural, Oxyphorie sanguine améliorée, Multiglandes, Protection des côtes

Aptitudes : (Supérieure) Combat au contact (Bonne) Armes à feu, Sports, Technique

Talents : Alpinisme 1, Anglais 4, Armes d'épaule 5, Armes de poing 3, Armes lourdes 5, Baratin 4, Bureaucratie 2, Combat armé 5, Combat sans arme 5, Commandement 3, Conduite 2, Cueillette 1, Culture corporatiste 3, Culture de la rue 3, Culture militaire 5, Culture spatiale 3, Démolition 3, Déplacement silencieux 3, Droit 1, Économie 1, Électronique 1, Informatique 2, Lancer 4, Management 1, Mécanique 1, Négociation 1, Orientation 3, Parachutisme 3, Persuasion 1, Pilotage 1, Premiers soins 3, Réparation d'urgence 1, Se cacher 3, Stratégie 3, Tactique 3, Télécommande 3

Équipement : Couteau à lame diamantée (dégâts : 3), Pistolet mitrailleur (dégâts : 6/9)

↳ **Bob « Sniffer » London**

Espèce : Humain modifié
Origine : Coloniale (Urbaine)
Background : Colonial, Rue
But : Survie
Motivation : Haine
Attitude : Paranoïaque
Rôle : Garde du corps

Attributs primaires : Carrure 0, Forme 0, Agilité 1, Dextérité 1, Perception 1, Intellect -1, Présence -1, Volonté 0

Attributs dérivés : Endurance 0, Réflexes 1, Force 0, Robustesse 0

Modifications : Plot neural, Multiglandes

Aptitudes : (Supérieure) Armes à feu (Bonne) Combat au contact, Discrétion, Sports

Talents : Anglais 4, Armes d'épaule 4, Armes de poing 4, Armes lourdes 2, Baratin 5, Bureaucratie 1, Combat armé 4, Combat sans arme 4, Commandement 2, Conduite 2, Corruption 1, Crochetage 1, Culture cétacée 1, Culture coloniale 6, Culture corporatiste 2, Culture de la GEO 2, Culture de la rue 4, Culture militaire 3, Culture native 1, Démolition 1, Déplacement silencieux 4, Droit 1, Filature 2, Informatique 1, Lancer 4, Nage 3, Négociation 1, Persuasion 2, Pilotage 2, Premiers soins 2, Se cacher 3, Stratégie 2, Tactique 2, Télécommande 2

Équipement : 2 pistolets mitrailleurs (dégâts : 6/9)

↳ Lara Clinton Daewood

Espèce : Humaine modifiée
Origine : Zone libre (Enclave)
Background : GEO, Colonial
But : Immortalité
Motivation : Fierté
Attitude : Rebelle
Rôle : Garde du corps

Attributs primaires : Carrure -2, Forme -1, Agilité 1, Dextérité 4, Perception 0, Intellect 0, Présence 2, Volonté -1

Attributs dérivés : Endurance -1, Réflexes 1/3*, Force -1, Robustesse -1

Modifications : Plot neural, Accélération neuronale, Réflexes programmés (Dégainer, Rechargement automatique, Calme sous le feu), Modifications plastiques

Aptitudes : (Supérieure) Armes à feu (Bonne) Commandement, Combat au contact, Sports

Talents : Agriculture 1, Anglais 5, Armes d'épaule 4, Armes de poing 6, Armes lourdes 5, Bureaucratie 1, Combat armé 3, Combat sans arme 3, Commandement 3, Conduite 3, Cueillette 1, Culture cétacée 1, Culture coloniale 3, Culture corporatiste 1, Culture de la GEO 4, Culture militaire 5, Culture native 1, Culture terrienne 3, Démolition 1, Déplacement silencieux 1, Électronique 1, Histoire 1, Informatique 2, Lancer 4, Mécanique 1, Nage 5, Navigation 1, Orientation 1, Parachutisme 4, Pilotage 1, Politique 1, Premiers soins 3, Russe 1, Se cacher 1, Stratégie 3, Tactique 3, Télécommande 3, Voile 3

Équipement : Pistolet gros calibre Commando Elite (dégâts : 8), Pistolet dissimulable Guardian 200 (dégâts 5), Armure corporelle légère (protection : 2)

↳ Charles « Freaky » Bay

Espèce : Humain modifié
Origine : Coloniale (Urbaine)
Background : Colonial, Espace
But : Oubli
Motivation : Professionnalisme
Attitude : Taciturne
Rôle : Pilote

Attributs primaires : Carrure 2, Forme 0, Agilité 2, Dextérité 2, Perception 2, Intellect -1, Présence -3, Volonté -1

Attributs dérivés : Endurance 0, Réflexes 3, Force 1, Robustesse 1

Modifications : Plot neural satellite, Accélération neuronale, Vision nocturne, Vision télescopique

Aptitudes : (Supérieure) Véhicules (Bonne) Armes à feu, Sciences physiques, Technique

Talents : Anglais 4, Apesanteur 2, Armes d'épaule 4, Astronomie 1, Baratin 2, Bureaucratie 4, Conduite 4, Culture cétacée 1, Culture coloniale 9, Culture corporatiste 3, Culture de la GEO 2, Culture native 1, Culture spatiale 2, Droit 3, Économie 3, Écriture 2, Électronique 3, Informatique 5, Management 3, Mécanique 3, Météorologie 3, Nage 3, Navigation 3, Négociation 3, Persuasion 3, Pilotage 7, Réparation d'urgence 2

Équipement : Shotgun d'assaut (dégâts : 8/11)

* Première initiative.

↳ Agents de sécurité de la McLeod Enforcement

Espèce : Humains modifiés
Origine : Corporatiste
Background : Colonial, Corporatiste
But : Accomplissement
Motivation : Loyauté
Attitude : Discipliné

Attributs primaires : Carrure 1, Forme 1, Agilité 1, Dextérité 1, Perception -1, Intellect -1, Présence 0, Volonté 0

Attributs dérivés : Endurance 0, Réflexes 1, Force 1, Robustesse 1

Modifications : Vision nocturne, Plot neural, Accélération neuronale

Aptitudes : (Supérieure) Armes à feu (Bonne) Combat au contact, Sports, Technique

Talents principaux : Anglais 5, Armes d'épaule 4, Armes de poing 4, Combat armé 4, Combat sans arme 4, Culture corporatiste 6, Culture militaire 5, Démolition 3, Lancer 4, Premiers soins 3, Tactique 3, Télécommande 3

Équipement : Matraques Parsons Enforcer (dégâts : 2), Pistolets mitrailleurs (dégâts : 6/9), Grenades fumigènes, Armure Polyflex légère (protection : 2/4), Casque de combat (protection : +1)

↳ Membres du gang Gorchoff

Espèce : Humains modifiés
Origine : Coloniale (urbaine)
Background : Indépendant, A la rue
But : Richesse
Motivation : Insatisfaction
Attitude : Inquiétants

Attributs primaires : Carrure 1, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 0, Perception 0, Intellect -1, Présence 0, Volonté -1

Attributs dérivés : Endurance 0, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 1

Modifications : Vision nocturne, Plot neural

Aptitudes : (Supérieure) Combat au contact (Bonne) Sports, Armes à feu, Subterfuge

Talents principaux : Armes d'épaule 3, Armes de poing 3, Baratin 4, Combat armé 2, Combat sans arme 3, Déplacement silencieux 2, Russe 4, Se cacher 2

Équipement : Couteaux à lame diamantée (dégâts : 3), Pistolets gros calibre (dégâts : 7)

Références

- Dyfedd : MG 108
- Gorkytown : FC 24
- Haven : MG 18, FC
- La famille Gorchoff : MG 26, FC 62, FJ 26
- Lavender Organics : MG 238, PG 222
- Patrouille de la GEO : PG 214, FJ 49