

SHADOWRUN

ÉMERGENCE

Threat: Ares A56a-2cam Chopper
Status: **THREAT**
Scanning for weaknesses...

TARGETING.....

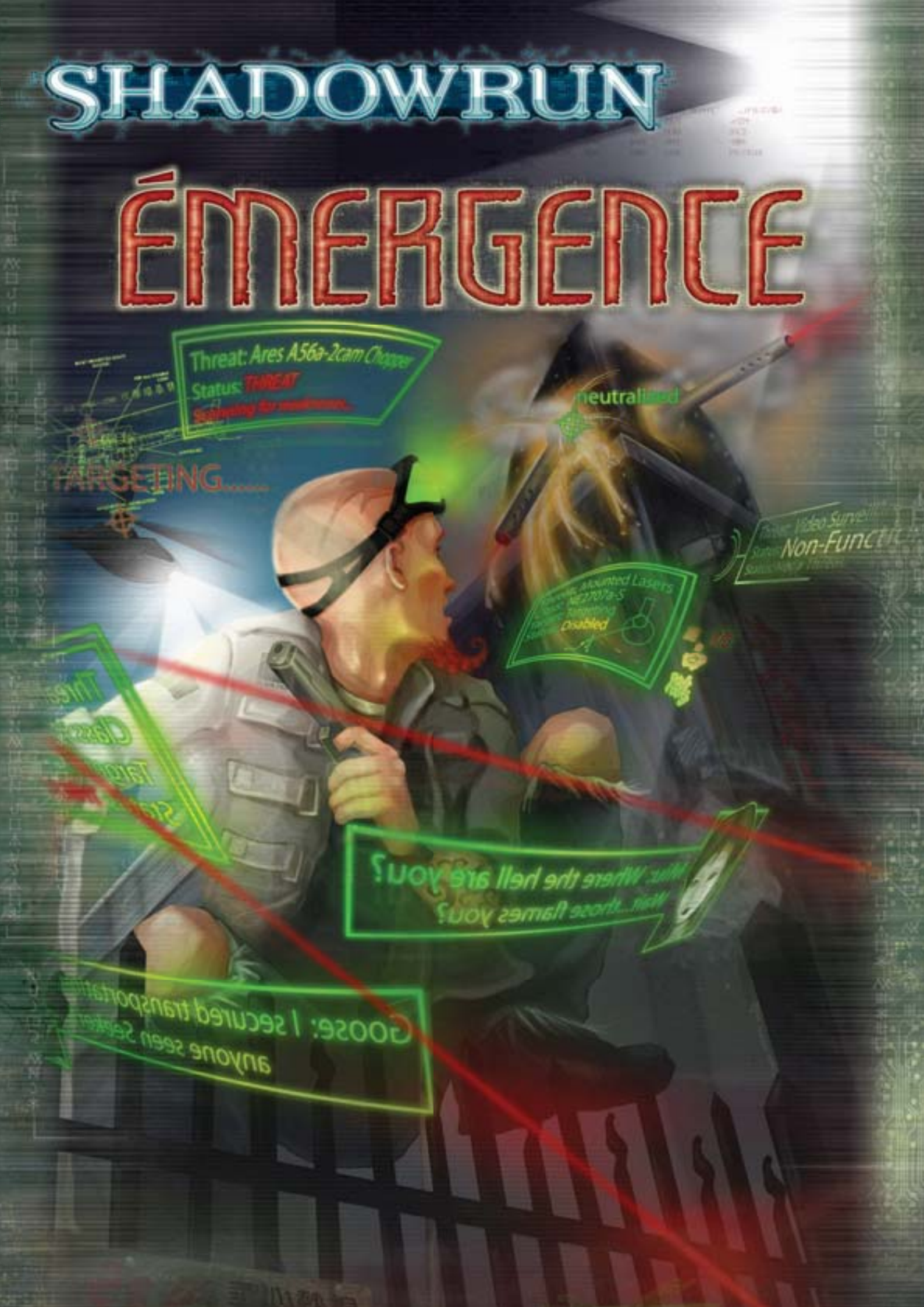
neutralized

Former Video Surveillance
Station
Non-Functional

Unidentified Assault Lasers
Model: M22707a-S
Power: Unknown
Status: Disabled

Wait... those flames you?
Where the hell are you?

Goose: I secured transport
anyone seen Sector



...TABLE DES MATIÈRES...

JACKPOINT	4	Des touristes agressés par un technomancien	58	La fin justifie les moyens ?	89
ANOMALIES SYSTÈME	5	La victime d'un technomancien meurt à l'hôpital	59	Technomanciens	92
Murmures	6	<i>Truthsayer</i> , édition mondiale	61	La crise de Tlaloc évitée	92
Beyond Belief	9	L'arrivée	64	Le fils d'une élue locale sauvé	94
Ce que nous savons	12	Manœuvres dans l'ombre	66	Informations de jeu	95
Informations de jeu	14	Communiqué des Citoyens pour une Matrice sûre	67	Ce qui se passe réellement	95
Récapitulatif		Compte à rebours	67	La réaction du grand public	95
des anomalies matricielles	14	Informations de jeu	68	La réaction des médias	96
On en est là	15	Ce qui se passe réellement	68	La réaction de ceux qui tirent les ficelles	96
Introduire les technomanciens	17	La réaction du grand public	68	La réaction des Ombres	96
Mythes sur la nature des technomanciens	19	La réaction des médias	69	Gérer les IA	96
Idées d'aventures	19	La réaction de ceux qui tirent les ficelles	70	Cadres d'aventures	97
RÉVÉLATIONS	20	La réaction des Ombres	70	Bienvenue dans la machine	97
L'Éveil numérique	22	L'histoire secrète des IA	71	Extraction	98
Un coup de colère mental à l'origine d'une surcharge électrique ?	22	Du fond des profondeurs	72	Récupération	99
Un tragique accident de la circulation évité par miracle	22	Cadres d'aventures	72	Idées d'aventures	101
Le phénomène virtuokinésique	27	Deux semaines de préavis	72	SÉQUELLES	102
Un étudiant kidnappé sur le campus	30	Amour pervers	73	Un lendemain de gueule de bois	104
Les enfants d'un autre dieu	32	La vérole de Tlaloc	74	Que savez-vous sur les technomanciens ?	104
Cibles potentielles et opportunités de business	32	Idées d'aventures	75	Les organisations	
Des technomanciens dévastent un hôpital lors de leur évasion	37	L'ÂME D'UNE NOUVELLE MACHINE	76	pro-technomanciens	105
Informations de jeu	39	La peur, le doute et l'incertitude	78	KivaNet	105
Ce qui se passe réellement	40	Recherche de solutions dans la gestion de la crise de Tlaloc	78	Outreach	105
La réaction du grand public	40	Aztechnology cache-t-elle une IA ?	78	Le projet Monad	105
La réaction des médias	41	Le manifeste Pulsar	79	La Ligue transhumaine	106
La réaction de ceux qui tirent les ficelles	41	Nouvel Horizon	80	Guide Paterson des entités matricielles	106
La réaction des Ombres	42	Nous sommes en 2070 – où sont vos fichiers ?	82	Les organisations qui s'intéressent aux IA	109
Cadres d'aventures	43	Protégez-vous !	83	La Gestion des ressources artificielles (ARM)	109
Un type en or	43	La police retrouve des enfants et des robopeluches dans un bâtiment abandonné	83	Le Consortium pour la recherche sur l'intelligence alternative (CRIA)	109
Subversion en dix versions	44	Succès phénoménal d'un site d'aide psychologique	85	Le parti technocrate	110
Grandeur et décadence de Joey D.	46	Drôle de ménage ?	86	Les petits joueurs	111
Idées d'aventures	47	La vérité mise à nu : le rapport entre IA et technomanciens	86	Informations de jeu	112
CHASSE AUX SORCIÈRES	48	Riposte	87	Ce qui se passe réellement	112
La chasse est ouverte	50	Evo soutient l'organisation d'un débat sur les intelligences numériques	87	CRÉDITS : ÉMERGENCE	
Newsblitz – Flash spécial	50	Sur le feu	87	Rédaction : Jason Blair, Rob Boyle, Mikael Brodu, Robert Derie, Robyn King-Nitschke, Peter Taylor, Tobias Wolter.	
En ligne de mire	51	Le projet de loi Brackhaven réclame l'enregistrement obligatoire de tous les « technomanciens »	87	Rewriting : Rob Boyle, Peter Taylor.	
Extrait de <i>Newstalk!</i>	54			Développement : Rob Boyle, Robyn King-Nitschke, Peter Taylor.	
Tendances mondiales	55				
Le gouvernement suisse lance une initiative pour le contrôle des technomanciens	55				
Plats de résistance	56				





TRANSMISSION.....

Direction artistique : Peter Taylor.

Maquette intérieure & design couverture : Jason Vargas.

Illustration de couverture : Echo Chernik.

Illustrations : Abrar Ajmal, Alex Dunnigan, Andy Hepworth, Mike Mumah, Klaus Scherwinski, Karsten Schreurs, Chad Sergesketter.

Inspiration : People's Republic of Europe et Communication Zero (musique de développement & rewriting). L'idée que « les gens qui préfèrent la sécurité à la liberté n'obtiennent ni l'une ni l'autre. »

Un grand merci à : tous ceux qui ont par le passé contribué aux intrigues sur les IA et la Matrice, tous ceux qui jouent un technomancien, et tous ceux qui ont un jour eu à faire leur coming out. Merci également à Elissa Carey, John Dunn, Adam Jury, Jong-Won Kim, Christian Lonsing, Michelle Lyons, Costan Sequeiros et Jon Szeto pour leurs idées et leur feedback.

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.



Coordination de la gamme *Shadowrun* française : Anthony Bruno.

Traduction : Anthony Bruno.

Relecture : Ghislain Bonnotte, Damien Coltice, Romano Garnier.

Maquette : Romano Garnier.

Titre original : Emergence.

Copyright© 2007-2008 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

Shadowrun, *la Matrice* et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (mai 2008) sur la base de la version américaine 1.0 (juin 2007), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Retrouvez *Shadowrun* sur le Net ! :

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr> (portail web communautaire *Shadowrun*)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum *Shadowrun* du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions :

<http://www.black-book-editions.fr/>

ET EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrun4.com> (site officiel de *Shadowrun*)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

Également dans la collection *Shadowrun*, Quatrième édition

Shadowrun, 4e édition (SR4) : livre de règles de base

Écran du meneur de jeu (EMJ) : écran avec livret de contacts et d'aventures

En pleine course (EpC) : aventure introductive pour débutants et vétérans

L'Europe des Ombres (EdO) : supplément géographique

Capitales des Ombres (CdO) : supplément géographique

La Magie des Ombres (MdO) : règles avancées pour la magie.

À paraître

Augmentation : règles avancées sur les medtechs : cyberware, bioware, nanotech, genetech...

SOX : supplément géographique et campagne.

Enclaves corporatistes (EC) : supplément géographique.

...ANOMALIES SYSTÈME...

La vision nocturne de Sneaker révélait toutes les fissures fendant le vieux linoléum de l'entrée. Des portes percées de hublots noirs et silencieux, étaient alignées sur sa droite. Des lumières rouges clignotaient à intervalles réguliers sur le clavier qui accompagnait chacune d'entre elles, indiquant que les serrures automatiques étaient toujours verrouillées. Une pluie battante frappait les vitres, et les éclairs intermittents perturbaient sa vision adaptée à la faible lumière. Pas de doute, cet endroit me fout les jetons, pensa Sneaker. Il fit signe à Shane et Walks-the-wyld pour qu'ils avancent en direction de leur cible, enfermée dans une cellule, trois portes plus loin. Il avait eu un mauvais pressentiment à propos de cette extraction, dès que le Johnson avait mentionné la localisation de la cible...

« L'asile de fous de Renton ? » avait demandé Duster, haussant ses fins sourcils d'elfe.

« Je vous assure que le sujet ne représente aucun danger pour votre équipe. » Le Johnson avait répondu comme s'il lisait sa réplique sur un prompteur.

« C'est ça ! » l'avait interrompu Duster. Sneaker l'avait arrêtée d'un simple regard.

« Comment est-ce qu'il a atterri là ? » avait-il demandé. « Ce n'est pas un établissement pénitentiaire, donc ce n'est sans doute pas un criminel. »

« Je suppose que dans votre... profession, vous avez entendu parler de la schizophrénie induite par psychotrope artificiel. »

« Vous voulez dire que le gonze a chopé la chaude ? Il a la Pisse ? » Tout le monde ou presque connaissait la schizophrénie induite par psycho-truc artificiel, la SIPA, mieux connue sous le doux nom de « Pisse » depuis qu'un petit malin du monde des médias s'était amusé à inverser l'acronyme. Les gens piégés en ligne quand le réseau global planta en 64 exprimaient toutes sortes de désordres bizarres, en tout cas pour ceux qui avaient survécu et n'étaient pas devenus des légumes. Plus on tentait de soigner ces pauvres types, moins ça avait l'air de donner de résultats positifs.

« Comme je le disais, M. Sneaker, il ne représente aucun danger pour vous ni aucun membre de votre équipe. Donc, faisons-nous affaire ? »

« Sneak, tu te bouges, oui ou merde ? » La voix de Shane résonnant dans son link tira Sneaker de ses pensées, et il reporta son attention sur son équipe, rassemblée autour de la porte de la cellule. « Mate ça ! Un clavier manuel ! Tout est à l'ancienne, ici ! Le système de sécurité est isolé de leur réseau principal, avec les caméras et tout le reste. Quelle perte de temps, ce piratage... Enfin, je capte quand même des émissions wifi... saloperie de fils minuscules... okay, c'est bon. Boss ? »

Taser au poing, Sneaker ouvrit la porte à la volée. Dans un coin de la cellule carrée aux murs rembourrés, un adolescent ork était recroquevillé en position fœtale, protégeant ses yeux de l'éclat des torches électriques. « Partez. »

« Nous sommes ici pour... » commença Sneaker avant d'être interrompu par un juron de Duster.

« PARTEZ ! » La voix du gamin explosa dans les oreilles des runners, faisant sonner leurs tympanes. Je rêve ou c'est passé par mon link ? se demanda Sneaker en se tordant de douleur. Les doigts de Duster s'agitaient frénétiquement sur un invisible affichage en RA, alors qu'elle tentait de reprendre le contrôle de son commlink. Un fin filet de sang se mit à couler de son oreille.

Walks-the-wyld trouva appui dans l'encadrure de la porte, arrachant l'écouteur de son commlink de son oreille.

« LES VOIX ! VOUS FAITES VENIR LES VOIX ! LAISSEZ-MOI TRANQUILLE ! »

Sneaker leva les mains en signe d'apaisement. « Petit, personne ne va te faire de mal, nous sommes... »

« PARTEZ ! ILS M'APPELLENT, MAIS JE NE VEUX PAS Y ALLER ! LAISSEZ-MOI TRANQUILLE ! »

La seule puissance sonore jeta Sneaker à genoux. Des vagues d'images numériques, d'icônes et d'écrans de diagnostics envahirent son champ de vision. Pris de nausée et de vertige, il s'effondra au sol, la tête entre les mains. Trop tard, le disjoncteur de ses écouteurs interrompit leurs insupportables crissements. Sourd et perdu, il ne pouvait même plus entendre les cris étouffés de ses coéquipiers.

MURMURES

>>>> Ouverture fil de discussion / SubNode221.322.1

>>>> Restrictions d'accès au fil: <Oui / Non>

>>>> Format fil: <Libre / Commentaires seuls / Lecture seule>

>>>> Pièces jointes autorisées: <Oui / Non>

>>>> Nom du fil: **Anomalies système**

>>>> Fil ouvert par l'utilisateur: Sunshine

• La newsroom a un peu tourné au ralenti aujourd'hui, et le rédacteur en chef de la locale où je bosse est dans une colère noire à cause des scores d'audience de merde d'hier soir. Mauvais mélange. Au lieu de se lâcher sur les pigistes, il m'a pris dans son collimateur et m'a mis sur ce que je pensais être un énième fait divers à la con : un évadé qui s'est fait choper dans un GridCab hacké. Et voilà ce que j'ai déniché : lundi dernier, un comptable du bureau de GridCab à Seattle remarque que l'autosoft du taxi 213 ne fait état d'aucune course enregistrée au cours du week-end. Le type creuse un peu, pour découvrir que le 213 était en service tout au long de la semaine précédente, sans avoir effectué la moindre course. S'attendant à ce qu'un bug quelconque soit à l'origine du problème, le scribouillard appelle son responsable qui envoie un ordre de retour au dépôt à l'autotaxi. Rien ne se passe, et GridCab prévient la Lone Star, se doutant qu'il y a anguille sous roche. La Star identifie le taxi, et des voitures de patrouille se lancent à sa poursuite. Le taxi ne s'arrête toujours pas quand les flics lui en donnent l'ordre, alors ils coupent son moteur via le Gridlink. Et ce n'est qu'une fois qu'ils forcent l'habitacle passager qu'ils tombent sur un certain Theo Henriquez planqué dedans. Il s'avère que Theo, dix ans, fuyait ses parents qui le battaient, et vivait dans le taxi depuis au moins une semaine. Et c'est là que vous vous demandez : qu'est-ce que cette histoire fout sur Jackpoint ? Encore un peu de patience.

Donc d'après la Star, le gamin a hacké le réseau de la compagnie de taxis pour que le 213 apparaisse comme étant en service. Il a aussi piraté l'autosoft du GridCab pour que celui-ci le trimballe où bon lui semblait. Précoce, le gosse, non ? Et c'est là que ça devient intéressant : le même n'avait pas de commlink sur lui, et le système interne du taxi ne montrait aucun signe physique de piratage ou de bidouillage de hardware - alors même que le gonze de GridCab m'a assuré que l'autosoft a été piraté et qu'il a reçu de nombreux ordres de la part du passager. La perquisition au domicile du gosse et les recherches menées sur ses activités matricielles n'ont révélé aucun logiciel illégal, ni aucun signe qui pourrait faire penser que ce gamin est un hacker.

La Star est à la ramasse pour trouver une explication, Theo est toujours en détention provisoire et pas moyen qu'il l'ouvre, et moi il faut bien que je boucle mon papier. Alors, quoi de mieux que de consulter les cinglés de Jackpoint en quête de théories ?

• Sunshine

• Ooh, une devinette dans une énigme au milieu d'un gros n'importe quoi. Franchement, la compagnie de taxis a dû louper un épisode, ou alors ce gosse a juste bien planqué son link.

• Fianchetto

• J'ai déjà pris des GridCabs, et j'ai bien une ou deux idées sur la manière de hacker l'autosoft en externe, en passant par le Gridlink, mais c'est impossible qu'un gamin de dix ans se farcisse ça, précoce ou pas. Il nous manque peut-être une tierce personne dans l'équation ?

• Pistons

• Ça me rappelle un certain nombre de conneries que j'ai faites quand j'étais jeune et con. Sauf que je ne me suis jamais fait choper.

• Slamm-O!

• Je rentre à peine d'un entretien avec James Lynch, le commis d'office de Theo, et cette histoire commence à devenir franchement démente. Lynch m'a dit que le gosse a une case en moins : quand il a finalement réussi à lui parler, Theo lui a assuré qu'il n'avait rien fait avec le taxi, et que c'était son ami Squinky qui avait conduit. Ma source m'a indiqué que la Star n'a aucune indication

qui montrerait un bidouillage depuis l'extérieur, ni la présence d'un second individu. Mais ils ont par contre la preuve que Theo a réussi par je ne sais quel miracle à pirater une demi-douzaine de distributeurs automatiques dans tout Downtown, pour boire et manger pendant son escapade...

• Sunshine

• Ce Theo m'a l'air un peu jeune. Il y a quelques années, j'aurais dit les yeux fermés que ce gosse était un otaku. Mais même eux avaient besoin de se brancher sur le système. Il a un jack, ce gosse ?

• Glitch

• Pas de datajack, ni aucun autre implant d'après mon contact à la Star.

• Sunshine

• Pour ceux d'entre nous qui débarquent dans le circuit, ça vous dirait de nous tuyauter deux secondes sur ces « otakus » ? Certains semblent en parler comme s'ils existaient vraiment, mais chez moi ils n'étaient qu'une légende urbaine. Alors ouais, j'ai entendu ces rumeurs, après le Crash, comme quoi les otakus et Winternight étaient dans le même bateau. Mais j'ai jamais eu le fin mot de l'histoire, et ces dernières années les gens ont, curieusement, été très peu loquaces sur le sujet.

• Goat Foot

• Et si on évitait de s'embarquer dans ce sujet ?

• Puck

• Et pourquoi on ferait ça ? Puck fait sa minauderie parce qu'à l'époque il traînait pas avec la bonne bande. C'était un otaku lui-même si je ne m'abuse. T'as perdu la main, c'est ça ? Ça doit te faire chier de devoir surfer la Matrice à l'ancienne.

• Clockwork

• Va crever, Clockwork. Laisse les fantômes là où ils sont.

• Puck

• « Otaku » était le terme consacré dont on qualifiait les enfants disposant de cette capacité inexplicable de s'interfacer directement avec la Matrice. Sans cyberdeck (vous savez, ces antiquités qu'on a remplacées par les commlinks), ni simsens. Ils se contentaient de se brancher cash avec leurs datajacks, et leur cerveau faisait le reste. Ce truc impliquait de sérieuses modifications biochimiques et de grosses reconfigurations neurologiques, d'après ce qu'on m'a dit. Tous ces otakus étaient assez jeunes, et apparemment leur don disparaissait peu à peu avec l'âge. Les otakus vénéraient un esprit de la machine qu'ils appelaient la Résonance profonde, et ils n'étaient pas nombreux. Certains pensent que cette Résonance profonde était une IA, et qu'elle avait d'une manière ou d'une autre doté les otakus de leurs capacités. Ceux-ci se rassemblaient souvent en tribus, et parfois ça clashait entre elles. Certaines ont même filé un coup de main au Nexus de Denver, alors que d'autres se sont rangés derrière le programme qui avait pris le contrôle de l'arcologie Renraku de Seattle, et l'avait bouclée et isolée du monde extérieur. Diverses sources dignes de foi indiquent qu'ils avaient des rapports avec Winternight, et leur font porter en partie la responsabilité du dernier Crash. Et je suis prêt à parier que ce n'est même pas la moitié de l'histoire. J'en ai jamais rencontré, mais j'ai entendu dire que beaucoup sont morts pendant le Second Crash. À l'époque, on disait même que des tribus entières de ces gamins se sont fait massacrer. D'autres auraient grillé pendant le Crash 2.0. Visiblement, aucune des grandes tribus n'a survécu à ces événements. Évidemment, quelques rumeurs assurent que certains de ces otakus existent encore, mais la plupart ont dû perdre leurs capacités en grandissant à l'heure qu'il est. Est-ce qu'il en serait apparu des nouveaux ? Il y a des ragots, bien sûr... Mais rien de bien substantiel, pour vous dire la vérité.

• Glitch

• T'as raison, ce n'est même pas la moitié de l'histoire. Plein de gens pensent savoir quelque chose sur les otakus. Mais la plupart se trompent.

• Puck





Mitsuhama Computer Technologies (MCT)

MCT doit son avance aux recherches du **Dr. Thomas Shalbermat**, un scientifique sans scrupules obsédé par l'interface esprit-Matrice et la bio-informatique. Son obsession remonte au début des années 2050, quand le docteur Ronald Thomas Halberstam (son véritable nom) développa le **Projet « Matrix Born, »** un programme de recherches illégal dans lequel des enfants étaient élevés dans un environnement entièrement virtuel. Quand le projet fut révélé, Halberstam dut changer d'identité et accepter le mécénat de MCT, qui prit la précaution d'effacer toute trace de l'existence du docteur Shalbermat. Il se mit à consacrer ses recherches aux otakus et à leurs capacités uniques, jusqu'à ce que le Crash ne lui vole une bonne partie de ses spécimens et lui fasse perdre des années de travail. Quand les révélations surprenantes sur la SIPA lui offrirent un nouveau thème de recherches, Shalbermat put convaincre MCT d'investir dans le **Projet ROM (« Remote Online Manipulation »**, pour « Manipulation en ligne à distance »).

Le projet ROM a permis l'analyse des technomanciens la plus complète en date. Derrière le paravent d'un programme de traitement de la SIPA au sein de l'hôpital Queen Elizabeth de Hong Kong, Shalbermat y a secrètement rassemblé des centaines de patients souffrant de SIPA, notamment des dizaines de technomanciens, sur lequel il mène ses expériences peu scrupuleuses. Nombre d'entre eux en sont morts, « au nom de la science ». Le Projet ROM est supervisé par le **Dr. Kevin Chiang** de MCT San Francisco, responsable de tous les projets de MCT traitant de la SIPA et des technomanciens. Chiang a la possibilité d'allouer des fonds et des ressources en provenance de diverses divisions et filiales de MCT à « ses » projets top secret. Il a embauché des équipes de shadowrunners dans le monde entier pour « assister » les travaux de Shalbermat et acquérir de nouveaux « spécimens ». L'égoïsme de Shalbermat le pousse à ignorer les protocoles de sécurité, et nombre de missions consistent à couvrir les traces laissées par Shalbermat.

NeoNET

Si la nomination du grand dragon Celedyr au poste de directeur de la R&D de NeoNET était un geste d'apaisement de la part de Richard Villiers pour pousser Transys Neuronet à la fusion au sein de NeoNET, cela a aussi injecté une nouvelle dynamique dans un département recherche déjà très développé. Pour Celedyr, la technologie sans fil et les technomanciens sont emblématiques de la synergie de ses deux plus grandes passions : la Matrice et la communication en général. Pendant plus d'une décennie, Celedyr a tenté de créer une interface matricielle pour les dragons. L'interface sans fil et organique des technomanciens ressemble en réalité étrangement à l'équivalent de la télépathie draconique. L'un des principaux objectifs de NeoNET consiste à déterminer l'origine de ces capacités et à les reproduire dans un environnement contrôlé. Pour reproduire ces pouvoirs et les rendre profitables, Celedyr a lancé le **Projet Enlight (« Illumination »)**, et offert à l'ancien professeur d'Oxford **Gordon Browne** le poste de directeur de projet.

La spécialité de Browne est la théorie de la communication, mais il apporte toute une gamme de savoir et d'expérience de première main au projet de NeoNET. Élevé à Nairobi, Browne fut embauché en 2062 par Erika pour aider la corporation à développer sa technologie wifi émergente et les standards de la Matrice sans fil européenne. Après le Crash, il travailla pendant quelques années comme archiviste à la grande bibliothèque d'Alexandrie, avant de devenir en 2067 maître de conférences à l'université allemande de Karlsruhe, un institut reconnu dans le domaine de la recherche en intelligence artificielle. Désormais quinquagénaire, Browne est sur la liste de plusieurs chasseurs de têtes corporatistes, mais il a choisi d'accepter l'offre de NeoNET. Sous l'œil vigilant de Celedyr, Browne est soumis à une grande pression pour produire des

résultats, et est tout à fait prêt à faire appel à des éléments extérieurs pour atteindre ses objectifs. Pour faciliter la tâche de Browne, Celedyr a assigné un agent des Knights of Rage (les « Chevaliers de la Rage » - pour plus de détails, voir *Dragons of the Sixth World*, en anglais) à sa protection, qui le représente également dans les Ombres. Sous le nom de **Sulawyo**, celle-ci contacte des runners dans le monde entier pour mener des opérations clandestines et des vols de données, bien qu'elle emploie rarement deux fois la même équipe.

LA RÉACTION DES OMBRES

Les faits avérés sont parfois difficiles à distinguer de la rumeur dans les Ombres, où l'information est une monnaie sonnante et trébuchante, mais où les demi-vérités sont légion. Malgré une grande incrédulité et une grande confusion initiales, les divers réseaux des Ombres sont les premiers à prendre conscience des technomanciens (et à croire à leur existence). Les shadowrunners se retrouvent vite dépassés, comme tout le monde. L'émotion domine et la paranoïa atteint de nouveaux sommets alors que des technomanciens sont identifiés à tous les degrés de la société. Certains hackers éveillent la méfiance de leurs collègues et de leurs contacts, alors que certains technomanciens qui dissimulaient leurs capacités sont maintenant prêts à révéler leur véritable nature – pas toujours de manière heureuse. La vieille rivalité entre hackers et otakus prend une nouvelle forme avec l'arrivée des technomanciens, et certains hackers old school expriment leur dédain pour ceux qui remplacent leurs compétences élitistes et leurs programmes finement codés par du vaudou matriciel. Les réputations se font et se défont, et nombreuses sont les équipes qui croulent sous les offres de jobs.

Des opinions tranchées apparaissent très vite, comme avec toute polémique. Le meneur de jeu devrait mettre en avant tous les points de vue, et mettre les personnages dans des situations dans lesquelles ils doivent prendre parti. Cela peut venir du fait que l'un des personnages joueurs est un technomancien, ou qu'un proche ou un contact révèle ses pouvoirs technomanciens. Le phénomène peut également être abordé dans le cadre de débats sur la véritable origine des technomanciens (en particulier si des hackers et des Éveillés sont présents), ou plonger dans des questions de confiance et de méfiance ou de respect et de « racisme ». Les personnages joueurs peuvent même faire avancer les choses en menant des shadowrunners d'ordre personnel pour en apprendre plus sur les pouvoirs d'un personnage et sur leur origine.

Si la population voit les technomanciens comme une menace potentielle diffuse, les syndicats criminels, eux, y voient une ressource qu'il leur faut contrôler. Les technomanciens sont une marchandise très prisée, et plusieurs organisations sautent sur l'occasion de fournir les chercheurs dont la demande en spécimens augmente, en menant des enlèvements et des extractions. Les organisations conservatrices, comme la Mafia, sont, au même titre que beaucoup de corpos, en priorité soucieuses de protéger leur propre activité (en particulier les rackets matriciels et les jobs du même genre qui risquent de souffrir des actes de piratage des technomanciens). Ces groupes cherchent à obtenir les résultats de recherches afin d'améliorer leurs propres défenses. Des syndicats plus « technologiques » comme le Vory et les Triades s'empresseront, eux, d'enrôler des technomanciens de gré ou de force.

L'incident de Hong Kong

Grâce au projet ROM et aux expériences peu scrupuleuses du docteur Shalbermat sur « ses » technomanciens, MCT dispose d'une avance significative sur sa rivale NeoNET. Cette dernière ne se tourne pas les pouces, cependant, et veut acquérir une partie du savoir-faire de MCT. Au cours de l'année 2069, des agents de NeoNET entrent secrètement en contact avec Shalbermat et lui offrent des postes et des avantages généreux en échange de sa défection. Pas totalement opposé à l'idée, et soumis à une pression croissante de la part des responsables

du département R&D de Mitsuham, Shalbermat rechigne néanmoins à abandonner ses précieux spécimens. En mai 2070, Gordon Browne, le responsable du projet Enlight, décide que le temps est venu d'« aider » Shalbermat à prendre une décision.

Avec la preuve que le projet ROM est basé à l'hôpital Queen Elizabeth, dans le quartier de Mong Kok à Hong Kong, Browne entreprend d'extraire Shalbermat. À la fin du mois de juin 2070, la machine est lancée. Manipulant un groupe militant anti-corporatiste local, les 9x9 (voir *Capitales des Ombres*, p. 13), pour qu'il crée une diversion, Browne espère que MCT et le Conseil exécutif qui dirige Hong Kong seront suffisamment occupés avec les terroristes pour ne pas interférer avec l'extraction. Le plan tourne court quand le Conseil exécutif apprend que des attentats se préparent et lance des raids contre plusieurs planques des 9x9, ruinant les projets de Browne. Du personnel sacrificable à néanmoins déjà été dépêché pour extraire un Shalbermat non consentant de son grand appartement de Repulse Bay sur Hong Kong Island. Les plans changent à la dernière minute quand le scientifique est rappelé à l'hôpital : une expérience sur un technomancien a mal tourné. Le sujet a résisté aux tranquillisants et s'est échappé du labo.

Quand NeoNET infiltre l'hôpital, les labos sont en alerte. Dans la fusillade qui s'ensuit, une tentative de piratage du système de sécurité fait planter les verrous de toutes les cellules. Dans le chaos le plus total, le technomancien évadé libère un groupe de technomanciens dérangés qui sème la panique dans les systèmes matriciels du bâtiment au cours de leur évasion. MCT panique, craignant que le grand public ne découvre ses expériences, et décide de faire porter le chapeau à ses cobayes. Des explosifs sont rapidement placés autour des labos et dans l'aile abritant les services de traitement de la SIPA, et leur explosion enterre les preuves sous des tonnes de décombres et de cendre.

Alors que les technomanciens dérangés sèment le chaos à travers la ville, rendus fous par l'intensité de l'activité wifi, les services de communication de MCT lancent leur campagne anti-technomanciens pour « mettre en garde » la population et l'« informer » de la menace qu'ils représentent. L'incident de Hong Kong devient un sujet d'actualité brûlant, et les technomanciens sont très rapidement condamnés dans le monde entier, et considérés comme une menace. La stratégie fonctionne encore mieux que prévu, propageant une paranoïa qui se transforme rapidement en une véritable chasse aux sorcières (voir le prochain chapitre). Face à une menace nouvelle et omniprésente qui se cache derrière le visage de la métahumanité tout entière, chacun doit choisir son camp dans le conflit qui s'annonce.

Pour plus de détails, et notamment des suggestions sur la manière d'impliquer des shadowrunners dans cet incident, reportez-vous à *Subversion* en dix versions, p. 44.

CADRES D'AVENTURES

Les cadres d'aventures qui suivent permettent au meneur de jeu d'introduire les événements d'*Émergence* dans sa campagne.

UN TYPE EN OR

Cette aventure place les runners dans une position inconfortable entre deux mégacorps (Ares et Horizon) qui cherchent toutes deux à mettre la main sur un technomancien.

Introduction

Frederick Gunn assure qu'il dispose de capacités virtuokinésiques. Bien qu'il ait préservé son secret des années durant, il a pris de l'assurance et s'est récemment rapproché de la Ligue transhumaine, un groupe qui défend le droit d'un individu à altérer et à améliorer ses fonctions cognitives et biologiques,

ligue qui l'a convaincu de « faire son coming out ». Gunn a contacté Truman Distribution Networks (TDN), qui appartient à Ares Global Entertainment, la branche média de l'empire Ares Macrotech, mais la corporation reste sceptique face à ses allégations, dans la mesure où les producteurs n'ont pas conscience à ce stade de l'ampleur des capacités de Gunn. Truman décide néanmoins de faire participer Gunn à une émission extrêmement populaire de pseudo-science. Quand Gunn prévient l'un des producteurs qu'il a reçu des menaces de mort, le personnel de la corpo décide de garder un œil sur lui au cas où.

Les runners reçoivent un appel de la part de l'un de leurs fixers, leur demandant s'ils sont disponibles pour un job d'escorte. S'ils acceptent, les runners sont envoyés à la rencontre d'une M^{lle} Johnson très élégante et tridéogénique, qui leur confie un job d'escorte et de protection à Los Angeles dès le lendemain (ou tout délai approprié selon la distance que doivent parcourir les runners). Une fois sur place, ils doivent rencontrer un elfe du nom de Frederick Gunn, se présenter comme des représentants de Truman, s'assurer qu'il reste en sécurité, et le livrer indemne au studio Truman le lendemain. Après la livraison, les runners doivent assurer sa sécurité pendant les six heures consacrées à l'enregistrement de l'émission, et veiller à ce qu'il rentre chez lui sain et sauf.

Truman l'ignore mais Gunn a également éveillé l'attention d'un groupe de travail d'Horizon, qui analyse des rapports sur les technomanciens et enquête à leur sujet. Le groupe a découvert et confirmé l'endroit où il se trouve à LA, et doit lancer une mission de « reconnaissance » du bonhomme.

Événement I

Les runners débarquent dans la moiteur de Los Angeles, et repèrent rapidement leur cible à l'hôtel que leur a indiqué leur contact de chez Truman. Malheureusement, l'hôtel accueille le congrès trimestriel de la Ligue transhumaine, et Gunn y intervient en tant qu'invité (un détail qu'il a « oublié » de préciser à Truman). Les runners doivent attendre pendant que Gunn participe au séminaire et se mêle à la foule particulière et un peu étrange, caractéristique des rassemblements transhumains. Nombre des membres de la Ligue sont extrêmes dans leur goût pour les modifications physiques et les implants, et certains pourraient s'intéresser au cyber que portent les runners. Lors de l'une des pauses, Marilyn Barr, un agent d'Horizon se faisant passer pour une productrice de MCT, s'approche pour faire la connaissance de Gunn. Barr est elle-même une technomancienne travaillant pour Horizon, et veut vérifier qu'il est bien ce qu'il prétend être. Après un petit numéro de charme, elle invite Gunn, par commlink interposé, à dîner après son discours. Le rendez-vous est fixé au Tedescu, un restaurant huppé tout proche, et Barr veut aborder la question d'une possibilité pour sa compagnie de développer du contenu sur la base des « expériences transhumaines » de Gunn.

Si les runners entravent la liberté de mouvement de Gunn, il proteste : après tout, ils sont censés le protéger, pas le boucler. Il est particulièrement peu enclin à rater un tel rendez-vous avec un producteur d'un tel calibre et va même jusqu'à les implorer, voire leur graisser la patte avec un peu de cash. Si cela ne fonctionne pas, il tente de filer à l'anglaise. En arrivant au Tedescu, les runners réalisent que le seul nom sur la liste est celui de Gunn. Les runners doivent attendre dehors ou trouver un autre moyen d'entrer (si cela retient Gunn trop longtemps, il parviendra à faire entrer un ou deux d'entre eux en les présentant comme ses « gardes du corps »).

Tedescu dispose d'un environnement RA élaboré, et les clients sont invités à socialiser tant virtuellement que physiquement. Horizon compte s'emparer de Gunn dans le restaurant, et s'est arrangé pour qu'un serveur drogue son verre avec un sédatif. S'il ne se montre pas, ils comptent l'enlever à son hôtel ou chez lui. Ils le surveillent par l'intermédiaire de drones de surveillance déguisés en botes de trafic dès qu'il quitte son hôtel. Cette équipe d'extraction n'est pas forcément au courant

Nuit de terreur pour les visiteurs d'un parc d'attractions

Morning Press Review [CBC] – 06 / 09 / 70

ATLANTA, CAS – Les milliers de visiteurs du parc d'attractions Devil's Playground ont vécu une longue nuit de terreur vendredi quand une force inconnue s'est emparée des systèmes de contrôle des manèges et de la sécurité du parc, empêchant les visiteurs de quitter les lieux et en piégeant d'autres à bord des manèges. Aucune blessure grave n'est à déplorer, mais plusieurs personnes ont été placées en observation dans les hôpitaux des environs après que les autorités eurent repris le contrôle du parc tôt samedi matin. « C'était horrible », a expliqué en pleurant Ella Lopez, 28 ans, qui se trouvait dans le parc avec ses deux enfants. « On n'arrêta pas d'entendre ce rire de maniaque qui sortait des haut-parleurs. Je ne sais pas ce que c'était, mais ça nous a laissés sur le grand huit pendant cinq heures. Ça accélérât et puis ça ralentissait... J'étais sûre qu'on allait mourir. » [Lire la suite.](#)

Une usine ferme après plusieurs accidents graves

Newsline: Neo-Tokyo [State] – 10 / 09 / 70

NÉO-TOKYO, JI – VOR Robotics, une filiale de Mitsuhamma, a annoncé lundi qu'elle allait fermer son usine robotique de Chiba pour une durée indéterminée, jusqu'à la découverte de l'origine des accidents mortels des derniers jours. L'usine, largement automatisée et entretenue par une équipe réduite d'une vingtaine d'employés, a connu de premiers soucis techniques la semaine dernière. Au cours de cet incident, une machine de la chaîne d'assemblage conçue pour déplacer les voitures montées vers une zone de stockage a connu un dysfonctionnement, propulsant les voitures à grande vitesse vers les ouvriers, et blessant deux d'entre eux. Le lendemain, une employée a été décapitée quand une autre machine a envoyé un châssis dans sa direction. Daichi Sugiyama, un porte-parole de la compagnie, a expliqué que l'activité de l'usine a été immédiatement interrompue, et qu'elle serait examinée par des experts avant d'envisager toute réouverture. « La sécurité est notre plus grande priorité, » a-t-il affirmé.

La peur s'étend sur fond de crise de Tlaloc

Affiliated Press, par abonnement – 10 / 09 / 70

MATRICE MONDIALE – Alors que le détournement de la station Tlaloc entre dans sa deuxième semaine, sans solution en vue, le monde entier est toujours en proie à la peur. Plusieurs chefs d'État ont demandé à Aztechnology de révéler la nature des armes biologiques se trouvant à bord de la station, afin que les services d'urgence puissent prendre les mesures nécessaires pour protéger leurs populations, mais la corporation continue d'assurer que ces armes ont été entièrement conçues par les terroristes. Les ventes de denrées non périssables, d'eau en bouteille, de masques à gaz et de combinaisons NBC sont en augmentation constante, et les autorités conseillent aux gens de suivre attentivement les flux d'information pour se tenir au courant de l'évolution de la crise. « Nous ne voulons pas que les gens paniquent, » a déclaré Margaret White, porte-parole du Center for Disease Control (Centre pour le contrôle des maladies), « mais tout le monde doit se tenir prêt à agir si cela s'avère nécessaire. » [Lire la suite.](#)

Suite p. 88

DRÔLE DE MÉNAGE ?

• Il fallait que ça arrive, et ça m'étonne que ça ne se soit pas produit plus tôt. Cette tridéo n'est pas encore sur les grands networks, mais vous pouvez être certains qu'ils ne vont pas tarder à la diffuser. Merci High Star Entertainment. Je vous laisse deviner ce que ça signifie.

• Sunshine

• High Star, alias Mitsuhama.

• Cosmo

// upload newsclip :: utilisateur Sunshine :: 04/09/70 //

LA VÉRITÉ MISE À NU : LE RAPPORT ENTRE IA ET TECHNOMANCIENS

E-zine The Public Eye [HSE] – 03/09/70

Cela fait des semaines que les rumeurs au sujet des technomanciens ont laissé la place à de nombreux témoignages concrets sur ces gens, étranges et heureusement rares, qui peuvent accéder à la Matrice et la contrôler par la seule force de leur esprit. Et tandis que le grand public commence à peine à comprendre ce concept effrayant, une deuxième bombe tombe : l'existence avérée d'intelligences artificielles (ou « intelligences numériques », comme les appelle leur nouveau porte-parole charismatique, Pulsar).

[IMAGE : PULSAR]

La Matrice a toujours été un endroit dangereux pour les imprudents. Nombre d'entre nous l'ont appris lors de la catastrophe du Crash, toujours vive dans nos mémoires cinq ans plus tard. Les temps ont changé, et même les plus prudents et les plus expérimentés d'entre nous ne doivent pas plaisanter avec leur sécurité matricielle.

[IMAGE : DÉVASTATION CAUSÉE PAR LE CRASH DE 2064]

Avec l'émergence des technomanciens (qui coïncide avec le Crash) et de ces intelligences artificielles, la question se pose tout naturellement : quel est le rapport entre les deux ? La réponse est en réalité bien plus choquante : les intelligences artificielles n'ont rien de nouveau. Elles ont toujours été là, dans l'ombre, depuis le Crash, se dissimulant dans la Matrice et menant des expériences sur des êtres vivants dans le monde numérique, altérant leurs cerveaux et leur donnant le pouvoir d'interagir intuitivement avec les IA.

En d'autres termes, elles en ont fait des technomanciens.

[IMAGE : SCÈNE DE CHAOS URBAIN PROVOQUÉ PAR UN TECHNOMANCIEN]

Nous allons vous montrer à quel point les IA et les technomanciens sont intimement liés, et vous livrer les faits qui vous permettront de vous protéger de cette menace grandissante. Restez sur *Public Eye* – si vous utilisez la Matrice, vous ne *peu-vez pas rater ça !*

// fin pièce jointe //

• Les mots me manquent.

• Netcat

• Oh, allez. Fais pas ta surprise. C'est rien qu'on ne soupçonnait pas déjà. Tu as juste peur de voir la vérité éclater au grand jour. Peur que Papa IA te colle une grosse fessée ?

• Clockwork

• De la merde. Ce n'est rien qu'un tas de conneries sensationnalistes conçues pour effrayer les gens. Les gens qui ont peur achètent pleins de choses dont ils n'ont pas besoin pour se « protéger » et protéger les leurs. Les gens qui ont peur laissent les autorités prendre des mesures draconiennes pour les défendre contre de prétendues « menaces ». Les gens qui ont peur ne posent pas de questions quand les autorités leur disent ce qu'ils

L'évolution se paie une mise à jour

Le Crash de 2064 a ruiné la vie de millions de personnes. Ceux qui ne sont pas morts dans la Matrice ont perdu tout ce qu'ils possédaient ou vu toute trace de leur identité effacée. Mais une fraction des survivants s'est transformée en quelque chose de complètement différent, **dotée de l'étrange et inexplicable capacité d'influencer la Matrice avec leur esprit.**

Nous sommes en 2070, et ces technomanciens émergent dans les médias, provoquant une paranoïa et une chasse aux sorcières généralisées. Le cadre de campagne **Émergence** jette les runners au cœur d'une série d'événements qui vont changer à jamais la manière dont ils perçoivent la Matrice – et même leurs meilleurs amis.



SHADOWRUN

WK
GAMES

BLACKBOOK
EDITIONS

CATALYST
GAMES

ISBN 978-2-915847-30-7



BBESR07