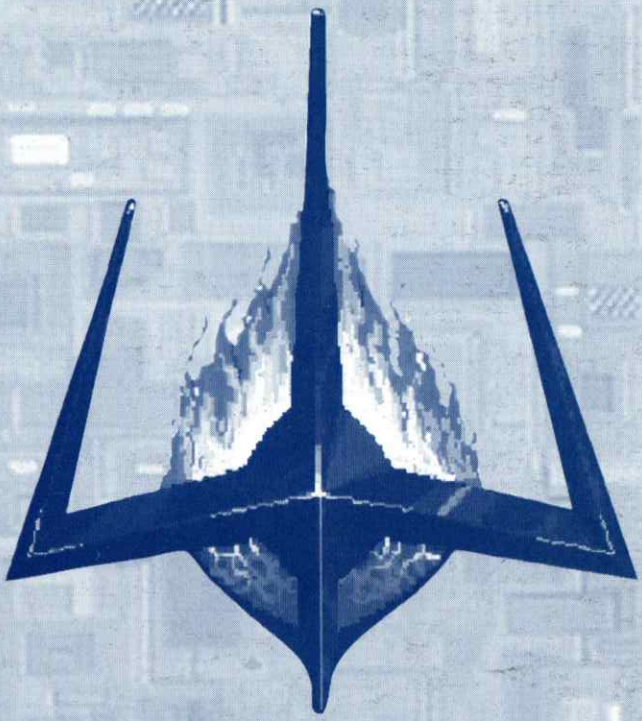


Delta V

TEXTE DES MISSIONS

DELTA V™ TM and Copyright © 1994 Bethesda Softworks.
All Rights Reserved. Bethesda Softworks and DELTA V
are trademarks of Media Technology Limited.

MISSION 1

Bienvenue à la Sécurité de la Corporation Soleil Noir, Netrunner. Je m'appelle Kabal Nothryllic, je suis l'officier responsable du recrutement, et je serai votre supérieur immédiat pendant les 100 premiers jours de votre affectation. Nous n'avons pas besoin de casse-cou ni de frimeurs ici, mais de Netrunners compétents et professionnels, et qui sont prêts à travailler dur, à piloter comme des as, et à gagner beaucoup d'argent. Ecoutez bien ce que je vous dis, ne faites pas le malin, et tout ira bien. Vous pouvez utiliser le simulateur avant d'être affecté à votre première mission: si vous faites une erreur, elle ne sera pas fatale.

Voici les détails de votre première opération. Il s'agit d'une simple mission de reconnaissance sur une matrice défensive mal repérée sur nos plans. Soyez prêt à toute éventualité. Voyez la tactique pour plus de détails. Bonne chance, Netrunner. Je vous verrai à votre retour de mission.

Vous pénétrerez sur la matrice défensive de Senden Inc., récupérerez des données sur leurs recherches neurogéniques, et repérerez le tracé de leur matrice pour que nous puissions à nouveau l'infiltrer en cas de besoin.

MISSION 2

On dirait que vous êtes assez doué, Netrunner. Nous savions que Senden avait mis en place un programme neurogénique pour développer une Interface Neuronale Totale qui bouleverserait le GlobalNet et les opérations de la Matrice. Nous avons sous-estimé sa progression. Nous allons attaquer la Senden pour nous emparer de ses fichiers de données TNI. Pour réussir à infiltrer la Senden, vous devez aider et escorter l'agent Psythorin Zardith, un de nos vétérans Netrunners.

La Tactique vous indiquera quel est votre rôle dans cette mission. Vous êtes bien parti chez Soleil Noir, Netrunner. Ecoutez bien l'agent Zardith et ne gâchez pas tout.

Vous devez aider et escorter l'agent Zardith. Cette mission consiste à détruire 14 drones de sécurité sur la matrice de défense de Senden. Lorsque tous les drones auront été détruits, vous serez dérivés vers une matrice neutre et nous vous récupérerons. Comme toujours, si vous interceptez d'autres données, vous serez bien récompensés en nous les rapportant. Bonne chance...

MISSION 3

Merci à vous et à Psythorin Zardith. Senden a perdu des données précieuses, et se prépare à dériver toutes les informations vitales sur le projet NGen vers un site secondaire plus sûr, sur le GlobalNet. Nous voulons localiser ce site, mais nous ne pouvons pas accéder aux fichiers de la sécurité contenant ces informations. Votre mission consiste à détruire le Crypto-Code qui contrôle l'accès aux fichiers privés de la sécurité de la Senden.

Le Crypto-Code se trouve sur la matrice défensive de la Senden, avec la plupart des données sur les CME opérationnelles. Toute donnée récupérée nous permettra peut-être de créer les mêmes armes pour nos Netrunners. Une prime royale vous attend si vous nous ramenez quelque chose. Vous vous débrouillez très bien, Netrunner.

Le Crypto-Code que vous devez détruire est en Alpha 2100, sur la Matrice Défensive de la Senden. Nous savons que des Coureurs et des Mambas Def-tech défendent la matrice. Vous disposez de 4 minutes pour remplir votre mission.

MISSION 4

Après la destruction du Crypto-Code, nous pouvons accéder à la grille de sécurité de Senden sur le GlobalNet. Notre équipe peut capturer le module de transfert de données sur NGen, mais son gardien, un Canon Stellaire A-11 équipé de deux canons à tachyons, doit être détruit. Ce Canon Stellaire est la cible de votre prochaine mission, Netrunner.

Le Canon Stellaire est très solide. La Tactique vous dira ce que nous savons. Soyez attentif.

Le Canon Stellaire A-11 que vous devez détruire est équipé de 2 canons à tachyons et de convertisseurs latéraux pour créer un champ statique renvoyant les tirs des armes normales. En plus des Coureurs et des Mambas, vous risquez de rencontrer des Vipères Def-Tech Modèle DT01A. Consultez vos fichiers pour connaître leur structure. Votre chrono est réglé sur 3 minutes 45 secondes. Bonne chance, Netrunner.

MISSION 5

Nous avons récupéré le module de transfert, et nous avons décodé en partie ses données. Nos chercheurs ont besoin de la clef de Cryptage/Décryptage pour tout décoder. Elle a été conçue par les Systèmes Virtuels Symax. Votre mission consiste à récupérer la Clef C/D sur la grille de sécurité VS de Symax. Soyez prêt lorsque vous pénétrerez sur la grille de sécurité de Symax, Netrunner.

Cette jungle est très bien défendue, et vous serez la cible de CME actives qui tenteront de vous éliminer.

La Clef C/D que vous devez récupérer doit se trouver près d'Alpha 2300, sur la grille de sécurité Symax. Vous disposez au maximum de 4 minutes et 30 secondes avant d'être repéré par la Symax qui nous signalera au GlobalNet. Vous devez récupérer la Clef C/D avant. Bonne chance.

MISSION 6

Bravo pour avoir récupéré la clef. Nous avons pu décoder pratiquement toutes les données sur le projet NGen. Un certain Dr. Thomas Sebastian était responsable des recherches. Il a été muté chez Dynam peu après notre premier raid réussi sur la Senden, très certainement pour des raisons de sécurité. Nous avons essayé de convaincre le Dr. Sebastian de nous rejoindre, mais il n'a pas cédé à nos propositions. Votre mission consiste à le persuader qu'il a plutôt intérêt à travailler avec nous.

Il doit participer à une SimVisite des Chutes de Ganymède, sur la matrice ludique de Dynam. Votre mission consiste à détruire le module de SimVisite quand le Dr Sebastian y sera connecté. Une fois le module détruit, les schémas de pensées du Dr Sebastian seront enfermés dans la matrice, et son corps subira un choc neuronal synaptique. Le corps du docteur sera transporté vers le Centre Médical Seclar pour être restabilisé, et un commando Soleil Noir spécial interviendra alors pour le kidnapper. Une autre équipe téléchargera les pensées du docteur sur notre matrice. Son esprit et son corps seront réunis dans un de nos sites médicaux. Procédure standard. Allez voir la Tactique.

Le module de SimVisite contenant la conscience du Dr Sebastian est en Alpha 2400, sur la matrice ludique de Dynam. Il doit être bien défendu, préparez-vous en conséquence. Nous réglons votre CEFC sur 4 minutes et 45 secondes. Bonne chance, Netrunner.

MISSION 7

Je vois que vous commencez à bien vous débrouiller. Le Dr Sebastian a subi un choc neuronique synaptique à 16:30. Il est actuellement soigné au Centre Médical Seclar. Nous n'avons pas l'habitude de lancer deux attaques aussi

rapprochées, mais nous avons besoin de vous pour détruire toutes les données concernant le Dr Sebastian sur la grille de sécurité de Dynam. Vous pénétrerez sur cette grille et vous détruirez les 9 info-modules contenant toutes les informations au sujet du Dr Sebastian.

Une fois ces modules détruits, une équipe travaillant avec nos agents chez Dynam remplacera ces données pour que les enregistrements indiquent que le docteur est sous contrat avec Soleil Noir. Quand notre commando spécial kidnappera le corps du docteur, les données du Centre Médical Seclar correspondront ainsi à celles de la matrice Dynam, et nous pourrons l'emmener. Contactez la Tactique.

Le système ARTEMIS vous alertera quand vous vous approcherez des 9 info-modules que vous devez détruire sur la matrice de sécurité de Dynam. Vous avez exactement 4 minutes et 30 secondes pour détruire les 9 modules.

MISSION 8

Nous avons une urgence. Dynam a renvoyé un transpondeur dans notre matrice. Ils ont lâché une Etoile Stellaire GL-1000 dans ce secteur. Intel-1 indique que son objectif est le réacteur à fusion qui alimente les connexions de notre matrice. Si elle parvient à le détruire, nous serons à la merci de n'importe quelle Corporation sur le Net. Nous avons envoyé tous nos Netrunners en patrouille sur toutes les connexions menant à notre matrice.

Mais l'Etoile de Guerre a déjà pénétré notre grille de sécurité. Tous nos agents ont été retirés de la grille de sécurité où vous opérerez. Détruisez toutes les structures que vous verrez. Comme toujours, la Tactique a toutes les informations. Bonne chance. Nous comptons sur vous...

Intel-1 estime à 3 minutes 30 secondes le temps

nécessaire à l'Etoile de Guerre pour arriver à portée de notre réacteur. Vous devez la détruire avant. Elle est équipée d'un isolant annulaire DrainE, qui peut drainer l'énergie de votre Traceur. Soyez très prudent.

N'oubliez pas que c'est notre matrice corporative. Vous ne devez détruire que les structures étrangères. Toutes les autres structures, notamment les tours et les radars, sont celles de Soleil Noir. Si vous les détruisez, votre prime s'en ressentira. Soyez précis.

MISSION 9

Beau travail. Je commence à bien vous aimer. Dynam a fait une erreur fatale. Au lieu de parler de leur problème au Bureau Politique du GlobalNet, ils ont essayé de répondre en nous attaquant. D'après les Droits de l'Acquisition, nous pouvons répondre de la même manière. Vous êtes affecté à une mission d'attaque sur le réacteur de Dynam. Soyez prêt au combat. Dynam enverra toute ses défenses contre vous. Vous affronterez au moins une Etoile Stellaire, quelques Anacondas robustes de Ichi-Tec, et vous aurez certainement d'autres surprises.

Mais nous avons nous aussi quelques surprises pour eux, comme vous l'expliquera la Tactique. Ne faiblissez pas, Netrunner!

Intel-1 nous indique que le système de sécurité de Dynam a besoin de 6 minutes et 45 secondes pour entrer en action. Vous disposez de ce temps pour trouver leur réacteur et le détruire, sinon vous n'en sortirez jamais vivant. En plus de l'Etoile Stellaire et des nouveaux Anacondas, nous savons qu'une Sentinelle Ichi-Tech sera présente. C'est une des défenses les plus efficaces sur le Net. Concentrez votre tir sur ses canons à fusion. Si vous ne les détruisez pas, vous ne pourrez jamais toucher son réacteur.

Vous remarquerez que nous disposons d'un nouveau

système pour votre Traceur. Le Blindagen vous permettra d'utiliser votre énergie pour renforcer le blindage de votre Traceur. Il sera certainement très utile contre les Anacondas, le Canon Stellaire et le Gardien de la matrice de Dynam.

MISSION 10

Echec et mat pour Dynam. Le docteur Sebastian récupère très vite avec nos soins attentifs. Après un meilleur conditionnement, il sera une recrue de choix pour nous. Mais la Dynam ne va pas aussi bien. Avec leur réacteur à fusion hors d'état, ils sont coupés du Sense-Net. Nous envoyons actuellement de l'énergie vers une connexion de matrice que nos Netrunners pourront utiliser. Elle correspond à nos nouveaux codes. Cette mission sera le coup de grâce contre Dynam. Leur matrice de sécurité est grande ouverte, et il ne reste plus que quelques systèmes de défense automatiques.

Un bon pilote devrait pouvoir pénétrer sur la matrice et récupérer les 8 info-modules contenant toutes les données de la Dynam. Ces informations nous permettraient de créer une nouvelle génération de produits. C'est une mission très importante.

Votre mission consiste à trouver et à récupérer tous les info-modules de Dynam. N'oubliez pas que la matrice est très instable, et des boucliers défensifs peuvent surgir pour vous piéger en haut ou en bas de la tranchée. Soyez prudent.

Notre Projecteur de Rayons Gamma, développé grâce aux données que vous avez récupérées, permet d'infliger des dégâts importants et a une excellente cadence de tir. Il devrait vous permettre de pulvériser les Vipères et les Anacondas qui pourraient encore se trouver sur la matrice de Dynam. Vous allez aimer, j'en suis sûr... Bonne chance, Netrunner.

MISSION 11

Beau travail. Je suis sûr que M. Tasman serait heureux de savoir que vous êtes encore en vie. Nous avons récupéré tous les données de la Dynam. Le docteur Sebastian a découvert qu'un prototype opérationnel était développé et en cours de tests dans une autre Corporation. Il est convaincu qu'il peut développer un autre prototype s'il trouve les éléments nécessaires. Il a d'abord besoin du Buffer de Séquence Artificielle d'une Veuve Noire A-13. Il s'agit donc d'une mission de récupération.

La Tactique vous donnera toutes les informations nécessaires sur l'A-13. Vous aurez sûrement des problèmes avec les Hurleurs DT 300z qui patrouillent sur la matrice de la Veuve Noire.

L'A-13 que vous devez détruire peut brûler les connexions synaptiques du cerveau du Netrunner, mais son système de propulsion est vulnérable, et situé au centre de la structure principale. Si vous concentrez vos tirs sur cette partie, l'A-13 peut être détruite par un retour d'instructions. Le Buffer de Séquence Artificielle que vous devez récupérer devrait alors se libérer.

Récupérez le BSA et nous vous dévierons vers une matrice neutre. Vous disposez de 3 minutes et 45 secondes. Chaque seconde supplémentaire augmente vos chances d'être détecté par le Bureau Politique, et leurs intentions ne seront pas favorables. Pour améliorer votre Traceur, nous l'avons équipé d'un Thermo-Réacteur, qui doublera sa capacité en énergie. Vous en aurez certainement besoin. Bonne chance, Netrunner.

MISSION 12

Beau travail. Le docteur Sebastian va démonter le BSA et reconfigurer ses circuits pour le modifier. Mais une autre opportunité s'offre à nous. Pour des raisons inconnues, les

systèmes CME de Synth-Tech ne fonctionnent plus, et leur matrice est devenue très instable. En ce moment même, des dizaines de Netrunners d'autres Corporations se préparent à pénétrer sur les grilles de Synth-Tech pour récupérer toutes les données accessibles. Nous avons choisi de viser la grille de haute sécurité de la matrice. Vous entrerez sur cette grille et vous récupérerez plusieurs info-modules. La Tactique vous informera sur la situation actuelle chez Synth-Tech.

Vous avez 2 minutes et 30 secondes pour récupérer les 4 info-modules avant que la matrice de Synth-Tech ne soit hors service. Le premier info-module est situé quelque part vers Alpha 600.

Nos ingénieurs ont développé pour vous un nouveau jouet: un Bouclier D-Rez , fourni par nos amis de Dynam juste avant leur fin tragique. L'effet de ce bouclier ne dure que quelques secondes, mais il suffit de savoir compter. Bonne chance...

MISSION 13

Les info-modules récupérés sur la matrice de Synth-Tech contiennent des données bizarres. Il semble que Synth-Tech ait été en contact avec Senden à plusieurs occasions. Nous savons qu'ils échangent des informations via leurs matrices, mais il n'y a qu'une seule donnée qui attire immédiatement l'attention. Synth-Tech a récemment traité avec la Corporation Terra-Core. T-C est un laboratoire de recherches sophistiqué qui commercialise des systèmes de protection sur le GlobalNet. Il s'agit d'une mission de reconnaissance.

Nous sommes curieux de connaître la relation entre Synth-Tech et Terra-Core. Vous piloterez votre Traceur sur la grille de sécurité de T-C et vous récupérerez l'info-module contenant toutes les transactions effectuées l'année dernière. Terra-Core pourrait contacter Senden

pour tester le TNI. S'il y a un rapport quelconque avec les recherches NGen, nous voulons savoir lequel.

Vous aurez à peine 6 minutes pour explorer la grille de sécurité de Terra-Core et récupérer l'info-module. N'oubliez pas que T-C est un laboratoire de recherches sur l'armement, et ils disposent non seulement d'Aspics Phase II et d'Anacondas pour protéger leur matrice, mais aussi de Vipères Phase II. Ces structures pourraient être très dangereuses.

Bonne chance.

MISSION 19

Apparemment, nos opérations ennuient beaucoup quelqu'un. Notre matrice a été piratée de l'intérieur. Nous avons pris la taupe, mais pendant que notre système de CME était inactif, un Rasoir D-9 a réussi à truffer notre matrice de mines de proximité. Elles la déstabilisent lorsqu'un info-module passe à proximité. En fait, toutes nos transactions sur le réseau sont bloquées. Tous nos Netrunners ont été mobilisés. Vous avez été assigné au secteur 111-A de la grille de sécurité.

Votre mission consiste à faire exploser les mines et à ouvrir la voie pour nos info-modules. Les détonations sont sans effet si un info-module n'est pas à proximité. Soyez prudent, le Rasoir est peut-être encore dans notre périmètre de sécurité. La Tactique vous donnera d'autres informations sur ce Rasoir.

Vous avez 3 minutes et 30 secondes pour couvrir votre zone de la matrice, détruire les mines sur votre trajet, et attaquer et détruire le Rasoir D-9. Il est équipé d'un Système de Déstabilisation qui vous fera perdre momentanément le contrôle de votre Traceur si vous êtes touché. Gardez la tête froide, et visez la partie la plus vulnérable du Rasoir: ses canons.

Vous remarquerez un nouveau système disponible pour votre Traceur: un Ramscoop. Il permet de récupérer les

résidus d'Energon qui se déposent sur les parois des tranchées du Net. Nos chercheurs ont fait leur travail, à vous de faire le vôtre.

MISSION 15

Nous venons de recevoir une demande d'aide urgente de Terra-Core. Ils sont attaqués par 12 Chasseurs/Chercheurs. Il s'agit de Chercheurs très dangereux, utilisés à l'origine par le Bureau Politique. Nous ne savons pas pourquoi ils ont pénétré dans leur matrice, ni pour qui ils opèrent. Soleil Noir pense que notre intérêt est d'aider Terra-Core à se défendre. C'est une mission d'attaque. Vos cibles sont 2 des 12 Chercheurs qui ont pénétré sur la grille de puissance 312-G de Terra-Core.

Intel-1 estime que vous disposez de 5 minutes avant que ces structures n'atteignent le réacteur à fusion de T-C. Vous devez les détruire avant pour éviter la déstabilisation de la matrice, qui vous détruirait. Voyez la Tactique pour des instructions plus détaillées.

Les 2 Chasseurs/Chercheurs que vous devez détruire font partie des structures les plus redoutables du Net. Ils peuvent entrer en D-Rez à volonté, devenant ainsi invulnérables à presque toutes les attaques. Vous devrez tirer après leur reformation, ou ruser avec votre bouclier D-Rez. Vous disposez de 8 minutes pour détruire les 2 Chasseurs/Chercheurs.

MISSION 16

Vous êtes parvenu à défendre le réacteur à fusion de Terra-Core, mais la matrice risque d'être entièrement bloquée. Intel-1 estime que le blocage total se produira à 2016 heures. Il est évident que quelqu'un détruit systématiquement toutes les traces des recherches NGen.

Il s'agit d'une mission de récupération. Nous avons repéré 2 info-modules sur la matrice de Terra-Core. Nous avons les codes d'accès, mais le temps est un problème.

D'après Intel-1, vous disposerez d'environ 5 minutes pour récupérer les deux modules avant que la matrice de Terra-Core ne soit complètement bloquée. Il faudra faire très vite, Netrunner.

Nous ne connaissons pas les coordonnées précises des 2 info-modules que vous devez récupérer sur la matrice de Terra-Core, mais votre système ARTEMIS a été programmé pour les retrouver. Une nouvelle arme est également disponible pour votre Traceur: le Répétiteur de Pulsion à Protons. Il devrait vous aider à vous défendre contre les Mambas Phase II, les Vipères et les Anacondas qui recherchent les données sur le réseau chancelant de T-C.

MISSION 17

Les info-modules Terra-Core que vous avez récupérés indiquent que Nihon-Cel était leur dernier client, et confirment nos soupçons: une source extérieure est la cause de tous ces problèmes. Le docteur Sebastian confirme que l'influx neuronal nécessaire pour neutraliser une matrice corporative devrait être fourni par une structure dotée d'armes spéciales. Toutes les Corporations qui étaient en contact avec NGen ont été apparemment réduites au silence.

Ceux qui ont provoqué le blocage de la matrice de Terra-Core vont certainement attaquer Nihon-Cel ensuite. Vous infiltrerez la matrice Nihon-Cel et vous capturerez un module de transfert qui se prépare à quitter la grille. Il contient les Crypto-Codes nécessaires pour nous brancher sur leurs structures. Nous ne savons pas pourquoi Soleil Noir a été épargné jusqu'à maintenant, mais ce n'est qu'une question de temps.

Bonne chance.

Infiltrez la matrice comptable de Nihon-Cel et capturez le module de transfert contenant le Crypto-Code avant qu'il ne quitte la grille en Alpha 2500. Vous avez environ 5 minutes avant que votre Traceur ne soit identifié.

MISSION 18

Nous avons une urgence sur notre grille de sécurité. Nihon-Cel peut apparemment identifier très facilement nos Traceurs. 3 Rasoirs D-9 ont été assignés au repérage et à la destruction de notre réacteur à fusion et de nos banques de données. C'est une mission d'attaque. La Tactique vous fera un briefing plus complet.

Vos cibles sont les 3 Rasoirs D-9. Intel-1 estime qu'ils disposent de 4 minutes pour atteindre notre réacteur à fusion et nos banques de données. Vous devez les attaquer et les détruire avant ce laps de temps. Nous avons à peine eu le temps d'équiper votre Traceur avec le nouveau type de blindage de Type II que nous venons de mettre au point.

Bonne chance, Netrunner.

MISSION 20

D'après les premiers résultats de l'enquête, le Bureau Politique a trouvé des preuves et accuse Soleil Noir du blocage de Nihon-Cel. En attendant la fin de l'enquête, Soleil Noir sera temporairement sanctionné. Des clefs de sécurité ont été placées sur les connexions de notre matrice, ce qui nous isolera du Net. Tout le monde, y compris ceux qui sont responsables du blocage de Nihon-Cel, pourrait infiltrer notre matrice à notre insu.

Nous n'allons pas nous laisser faire! Ceci est une mission d'attaque.

Votre mission consiste à détruire les 8 clefs de sécurité de notre matrice. Nous remplacerons ensuite ces clefs par des copies exactes. Le Bureau Politique du GlobalNet ne saura pas que nos connexions Internet ont été rétablies.

Ne traînez pas en route. Intel-1 signale des balayages de notre matrice toutes les 4.25 minutes. Vous disposez de ce laps de temps pour détruire les 8 clefs de sécurité. Nos chercheurs travaillent sans arrêt pour modifier les systèmes de défense existants, pour vous permettre de naviguer secrètement sur le Net une fois que cette mission sera achevée. Ne les laissez pas tomber.

MISSION 21

Beau travail. Après la neutralisation des clefs de sécurité, nous avons pu rétablir nos connexions sur le GlobalNet. Comme le Bureau Politique a placé ces clefs sur notre matrice, tout le monde croit que nous sommes coupés du Net. Nous ne voulons pas dévoiler nos atouts pour l'instant, mais ce secret fait de nous une cible tentante. Nous avons constaté une augmentation de 400% des violations du cyberespace, certains tentant de voler les données stockées dans nos structures. Nous avons besoin de vous pour entraîner Kaeltha Hyxx, une de nos nouvelles recrues, et vous occuper de cette menace.

Vous patrouillerez sur la grille 111-B et détruirez tout Netrunner hostile. Le docteur Sebastian affirme qu'il peut construire un système d'Interface Neurale Totale. D'après ses recherches, si une plate-forme armée, comme votre Traceur, était équipée d'un système INT, elle aurait assez de puissance pour provoquer le blocage total d'une matrice. Le docteur a besoin de temps pour régler les problèmes urgents de défense et celui des clefs de sécurité du GlobalNet avant de pouvoir finaliser son projet. Cette mission est destinée à gagner du temps.

Ouvrez l'oeil pour repérer de nouveaux modèles de

structures familières sur la grille de sécurité. D'autre Netrunners ont signalé des Vipères Phase III et des Anacondas sur notre matrice. Nos chercheurs ont développé de nouveaux systèmes qui devraient vous donner un avantage. Le Refroidisseur est désormais disponible pour votre Traceur et réduira l'accumulation de chaleur de 50%. Et surveillez bien votre coéquipière, Kaeltha Hyxx. Elle a toutes les qualités d'un bon Netrunner.

MISSION 22

Teng-En, un constructeur militaire de hardware, a envoyé 2 Couteaux Def-Tech pour voler nos données et bloquer nos opérations. Ceci est sans doute dû au fait que le Bureau Politique a informé le GlobalNet de notre sanction. Il s'agit d'une mission d'interception.

Les Couteaux Def-Tech sont de sérieux adversaires, capables de Dé-Rez presque toutes les structures du Sense-Net.

Nous n'avons pas de renseignements précis, mais ils sont très bien protégés et armés de doubles blasters à gravitons. On dit aussi qu'ils disposent d'un écran de camouflage. Ils ont été repérés dans le secteur 114-A, un choix logique, car il mène directement au coeur de nos opérations. Bonne chance.

Votre mission consiste à intercepter et à détruire les 2 Couteaux Def-Tech avant qu'ils n'atteignent notre centre vital. Vous avez 10 minutes et 30 secondes pour y arriver. Nos chercheurs ont développé deux nouveaux systèmes pour votre Traceur. Le Thermo-réacteur de Type II doublera les réserves d'énergie de votre Traceur. Ils ont également développé des Blasters à mésons grâce aux données récupérées dans vos missions précédentes. Ils n'ont pas une cadence de tir très rapide, mais ont assez de puissance pour détruire ces Couteaux.

MISSION 23

Vous avez fait du beau travail avec ces Couteaux. Nous n'avons pas beaucoup de temps.

Soleil Noir doit trouver les vrais coupables de ces blocages continuels, et nous avons pour cela besoin du système INT. Le docteur Sebastian a besoin de 3 composants pour terminer le prototype. Le premier est l'Intelligence Artificielle du régulateur de la matrice Ima-Gen. Cette zone est protégée par des Veuves Noires A-13, créées dans le Centre d'Imagerie d'Ima-Gen sur le GlobalNet. Il s'agit d'une mission de récupération.

Votre mission consiste à infiltrer le régulateur de la matrice du Centre d'Imagerie Ima-Gen et à récupérer l'I.A. Intel-1 estime qu'il vous faudra 5 minutes 15 secondes avant d'y arriver. L'Intelligence Artificielle sera certainement défendue par une Veuve Noire. Après l'avoir détruite, vous pourrez vous en emparer. Surveillez le temps et bonne chance, Netrunner.

MISSION 24

Vous avez fait du bon travail. Le docteur Sebastian est en train de convertir l'I.A pour nos besoins. Nous y avons trouvé des informations intéressantes. Elle contient des données du constructeur sur une autre Corporation qui a traité récemment avec eux, Teng-En. Vous vous souvenez certainement que Teng-En nous a déjà attaqués en envoyant 2 Couteaux dans nos banques de données. Ils développent apparemment eux aussi un système INT. Nous vous envoyons sur la grille de Teng-En pour y récupérer une clef de décodage. Grâce à cette clef, nous pourrons transférer et déchiffrer toutes les informations de Teng-En sur Ngen et le système INT avant qu'ils ne puissent créer une clef de sécurité. La sécurité de Teng-En est redoutable, et beaucoup de Netrunners y sont déjà

morts. La Tactique a d'autres informations sur cette mission, et une nouvelle arme qui vous permettra de survivre.

Votre mission consiste à infiltrer la matrice de sécurité de Teng-En et à récupérer la clef située en Alpha 2850. Cette mission est dangereuse, le secteur est gardé par des Coureurs Phase III, des Mambas et des Cobras. Soyez prudent.

MISSION 25

Beau travail contre ce Rasoir pendant votre mission de reconnaissance! Nous ne pensions pas que Teng-En protègerait aussi bien le protocole de sortie. Les informations récupérées confirment que Teng-En développait une version du système INT. S'ils aboutissent avant que nous ayons un modèle opérationnel, ils pourront provoquer un blocage en série de notre matrice. Notre seule chance est de terminer le projet NGen avant eux. Il s'agira d'une mission d'attaque.

Vous savez déjà que le système de défense de Teng-En est excellent. Votre mission consiste à détruire leur réacteur à fusion. Leurs connexions seront ainsi désorganisées et ils seront vulnérables à une attaque. Vous ne pouvez pas échouer, car ils pourront alors répondre de la même manière, d'après les Droits de l'Acquisition.

Deux Etoiles de Guerre GL-1000 protègent le réacteur de Teng-En que vous devez

détruire. Ces structures sont très maniables. Vous avez 5 minutes et 30 secondes pour réussir avant de vous faire repérer par le Bureau Politique. Les Turboréacteurs développés par nos chercheurs vous aideront à détruire plus facilement le réacteur à fusion et les 2 Etoiles de Guerre, et à terminer votre mission à temps.

Bonne chance.

MISSION 26

Vous avez fait du beau travail! La matrice de Teng-En est déstabilisée et nous avons rapidement placé des détourneurs sur toutes les connexions vers l'extérieur, et des blocs système dans toutes les routines internes. Nous avons alimenté les détourneurs pour que la matrice soit ouverte aux Netrunners munis de nos codes. Nous sommes les seuls à pouvoir entrer ou sortir de la matrice de Teng-En. Nous savons qu'ils ont effectué des recherches sur NGen et sur un prototype de système INT.

C'est une mission de récupération. Si nos Netrunners peuvent entrer librement sur la matrice Teng-En, leurs mouvements restent dangereux, à cause des systèmes CME encore actifs. Leur neutralisation nous obligerait à utiliser une partie de l'énergie nécessaire pour les détourneurs, les blocs système et la stabilité de la matrice. Voyez la Tactique pour cette mission.

Votre mission consiste à capturer tous les info-modules de la grille de sécurité avant que la matrice ne devienne instable. Nous suivrons votre Traceur et nous vous connecterons sur une autre matrice neutre quand vous aurez les modules. Vous avez 5 minutes maximum pour réussir cette opération.

MISSION 27

Nous aimerions vous féliciter pour ce nouveau succès, Netrunner, mais nous n'avons pas le temps. Il est évident que nous n'étions pas les seuls à nous intéresser aux recherches de Teng-En. La Corporation Kurita a envoyé 4 Lames Vives D-7 dans notre secteur pour nous attaquer. Cette mission est une mission d'attaque, d'interception et de destruction. La Lame Vive est une nouvelle structure développée pour les opérations secrètes et la récupération de données. Elle est très rapide et très maniable.

Elle dispose de bonnes défenses, mais a le même défaut que presque toutes les autres structures pilotées par une I.A: ses réactions sont prévisibles. Si vous êtes rapide et précis, vous pourrez détruire les Lames Vives avant qu'elles n'atteignent nos banques de données.

Bonne chance.

Intel-1 estime que vous avez 5 minutes et 15 secondes pour empêcher les Lames Vives d'atteindre nos banques de données, voler ce qu'ils veulent et effacer tout le reste.

MISSION 28

Beau travail avec ces Lames Vives! Maintenant, la Corporation Kurita y réfléchira à deux fois avant de revenir sur notre matrice, lorsqu'elle apprendra que nos Netrunners ont détruit ses 4 structures! Le docteur Sebastian a besoin d'un autre composant pour notre système INT. Lorsqu'il sera terminé, nous pourrons enquêter pour découvrir qui a provoqué des blocages sur au moins une dizaine de matrices. C'est une mission de récupération.

Le groupe Fujikawa-Psion conserve une bibliothèque des plus grands esprits de tous les temps. Le docteur Sebastian a besoin du psycho-module du docteur Yuri Nezhensky, un célèbre mathématicien. Une fois la configuration des neurones du module de Nezhensky modifiée, il pourra diriger l'IA du système INT et nous disposerons de l'interface totale. Voyez la Tactique.

Votre mission consiste à récupérer un psycho-module situé en Alpha 3496, sur la matrice du groupe F-Psion. Intel-1 estime que vous avez besoin de 8 minutes et 15 secondes. Vous serez généreusement récompensé si vous nous ramenez d'autres données de la bibliothèque Fujikawa-Psion. Pour vous récompenser de vos succès précédents, vous pourrez désormais équiper votre Traceur d'un système Energen, qui vous permettra de pousser la puissance de vos moteurs.

MISSION 29

Beau travail sur le psycho-module de Nezhensky, mais j'ai de mauvaises nouvelles.

Psythorin Zardith est mort. Intel-1 a détecté 8 Canons Stellaires A-11 sur notre grille de sécurité. Nos rapports indiquent que le groupe F-Psion tente de récupérer le psycho-module du docteur Nezhensky. L'agent Zardith a été envoyé sur place et a réussi à en détruire 5 avant d'être éliminé. Comme vous connaissez bien les A-11, vous êtes notre meilleur agent pour le venger. C'est une mission d'interception.

Ces Canons Stellaires tentent de détruire tous nos modules de transfert et nos connecteurs. S'ils réussissent, nous serons coupés du Sense-Net, et à la merci de n'importe quelle Corporation. Vous devez intercepter et détruire ces Canons Stellaires A-11 avant qu'ils ne puissent atteindre leur objectif. Voyez la Tactique.

Intel-1 estime à 10 minutes le temps nécessaire aux A-11 pour détruire nos modules de transfert. Vous devez venger l'agent Psythorin Zardith et les éliminer avant.

MISSION 30

Psythorin aurait été fier de vous. Nous allons montrer au groupe F-Psion ce qu'il en coûte d'infiltrer Soleil Noir. Vous serez notre instrument pour leur destruction. Le groupe F-Psion s'occupe principalement de réunir et de stocker des informations. Ne voulant pas investir dans des systèmes de CME, F-Psion échange ses informations contre une protection des luttes de pouvoir internes sur le GlobalNet. Grâce à leur système de renseignements très performant, F-Psion collecte et revend des informations pour être tranquille.

Mais il nous ont permis de répondre en infiltrant notre matrice. Votre mission consiste à infiltrer la leur, à trouver

les 12 Crypto-Codes du secteur 001 de cette grille, et à les détruire. Leurs banques de données seront ensuite ouvertes à tous, ce qui mettra fin à leur monopole sur les informations, et ils ne seront plus protégés.

Intel-1 estime à 5 minutes le temps nécessaire pour détruire les 12 Crypto-Codes de la matrice F-Psion. Votre CEFC a été recalibré. Le groupe F-Psion a peut-être envoyé des Etoiles de Guerre GL-1000 pour défendre ses Crypto-Codes. Ouvrez l'oeil! Bonne chance, Netrunner.

MISSION 31

Beau travail pour le groupe F-Psion! Intel-1 nous a signalé une situation d'urgence. Apparemment, la Corporation Kurita n'a pas aussi peur que nous le pensions. Ils ont envoyé un courrier dans un LameNet, et sur la matrice Globale. Nous ne pouvons désormais plus accepter de nouvelles sanctions du Bureau Politique. C'est une mission d'interception et de destruction. Le LameNet est l'une des structures armées les plus puissantes du GlobalNet.

Nous savons que Kurita n'a pas les moyens d'en acheter un, et ils sont donc soutenus par quelqu'un. Qui que ce soit, ils vont le payer très cher...

Votre cible est le LameNet. Intel-1 a estimé à 5 minutes 30 secondes le temps nécessaire au LameNet pour atteindre la matrice Globale. Vous devez l'intercepter et le détruire avant. Ironiquement, c'est le groupe F-Psion qui nous aidera. Bonne chance.

MISSION 32

Kurita nous a toujours mis des bâtons dans les roues. Nous pensions que nos démonstrations de puissance seraient suffisantes pour les décourager, mais nous avons eu tort. Nos agents ont repéré 6 Lames Vives D-7 qui

viennent d'être livrées à la Corporation Kurita. Ceux qui sont responsables de tous ces problèmes veulent apparemment que notre neutralisation ait l'air d'un conflit conventionnel entre Corporations. C'est une mission d'attaque. Voyez la Tactique.

Votre mission consiste à détruire les 12 modules de transfert OmniNet de leur matrice de sécurité, déconnectant ainsi la Corporation Kurita du GlobalNet. Les 6 Lames Vives qui ont été détectées dans le cyberespace de Kurita seront sûrement utilisées pour défendre la grille. Intel-1 estime à 12 minutes 30 secondes le temps nécessaire à Kurita pour effectuer un transfert automatique de ses modules vers d'autres secteurs.

J'ai aussi de bonnes nouvelles. Nos chercheurs ont développé une nouvelle arme pour votre Traceur, le Canon à Tachyons. Il vous aidera à détruire ces Lames Vives. Sa cadence de tir et sa puissance feront de vous un redoutable Netrunner.

Bonne chance.

MISSION 33

Beau travail avec Kurita! Ils sont coupés du Sense-Net et ne peuvent pas stopper nos incursions sur leur matrice. En ce moment, des Netrunners repèrent leur grille de sécurité. Mais nous avons observé d'étranges occurrences sur le Net. Le Bureau Politique refuse d'entendre nos requêtes pour retirer les sanctions, et de nous communiquer les détails de son enquête à notre sujet. Des rapports indiquent que plusieurs Corporations ont réduit leurs opérations à cause de problèmes dans leurs réacteurs à fusion.

Certaines Corporations aux moyens limités achètent des structures très sophistiquées. Le Netrunner dont vous nous avez parlé, Maximael Bothe, semble avoir des informations à ce sujet, mais nous n'avons rien trouvé sur lui. Nous vous envoyons dans une mission de courrier

pour le Bureau Politique du GlobalNet. La Tactique vous expliquera.

Vous devez acheminer notre requête via le FreeNet et au Bureau Politique du GlobalNet. Nous demandons plus d'informations sur son enquête. Votre mission consiste à délivrer notre message au Bureau Politique. Il s'agit en fait d'une course rapide. N'engagez l'ennemi que si c'est nécessaire. Intel-1 estime à 5 minutes 30 secondes le temps nécessaire pour acheminer le message.

MISSION 34

Notre demande d'informations a été rejetée, et nous avons reçu l'ordre de ne plus utiliser les communications du GlobalNet. Tous nos modules repérés dans le cyberespace seront détruits. Intel-1 à constaté que de nombreuses Corporations scannaient les limites externes de notre matrice. Quelqu'un a aussi trafiqué notre programme de sécurité, et tous les conduits de notre matrice sont ouverts. Il s'agit d'une mission d'attaque contre ces conduits. Voyez la Tactique.

Nous ne pouvons pas laisser tous nos conduits ouverts. Votre mission consiste à détruire 8 de ces conduits. Comme nous serons punis si nous entrons dans le Sense-Net, soyez prudent. Le Bureau Politique du GlobalNet a certainement placé des unités pour détruire tous les Netrunners qui désobéiront aux ordres. Intel-1 estime à 5 minutes 30 secondes le temps nécessaire pour réussir votre mission sans vous faire repérer.

MISSION 35

Solenx a violé notre périmètre de sécurité extérieur avec 3 Chasseurs/Chercheurs pour attaquer nos bases de données. Avec la sanction infligée par le Bureau à Soleil Noir, Solenx ne craint pas nos représailles. L'agent

Kaeltha Hyxx a déjà détruit un C/C et engage le second en ce moment même. Elle a demandé votre aide. C'est une mission d'interception et de destruction. Voyez la Tactique.

Votre mission avec l'agent Hyxx consiste à intercepter 2 Chasseurs/Chercheurs sur notre grille de sécurité, et à les détruire avant qu'ils ne transfèrent des données. Intel-1 estime qu'il vous faut 7 minutes 30 secondes. Il faut les arrêter avant. Bonne chance, Netrunner.

MISSION 36

Bien joué! Le docteur Sebastian a besoin d'un dernier composant pour construire le système INT: l'intelligence artificielle d'un LameNet. Nous en avons repéré un qui patrouille dans notre périmètre de sécurité, certainement envoyé par le Bureau Politique du GlobalNet. Nous vous connecterons sur une matrice neutre qui permet d'atteindre la position du LameNet. Voyez la Tactique.

Votre mission consiste à détruire le LameNet patrouillant dans notre périmètre et à capturer son IA. Une fois la mission terminée, cherchez la porte de sortie. Intel-1 estime à 6 minutes le temps nécessaire pour cette mission.

MISSION 37

Beau travail, agent! Le système INT est maintenant connecté. Le docteur Sebastian indique qu'avec ce système, vous devriez pouvoir accéder à n'importe quelle matrice du GlobalNet. Nous avons équipé votre Traceur du système INT. Tout prouve que quelqu'un tente de monopoliser les recherches NGen. Nous pensons qu'il s'agit du Bureau Politique lui-même. Votre première mission sera d'enquêter sur le BP du GlobalNet. La Tactique vous expliquera votre mission. Bonne chance, Netrunner.

Vous piloterez votre Traceur sur la grille de sécurité du Bureau Politique du GlobalNet et récupérerez tous les info-modules actifs. Intel-1 estime le temps optimal pour cette mission à 6 minutes 30 secondes. Pour vous aider à affronter les structures du Bureau Politique, vous disposez de 2 nouveaux systèmes. Le Canon à Neutrons est la dernière arme développée par nos chercheurs. Sa cadence de tir est inférieure à celle des Canons à Tachyons, mais sa puissance est largement supérieure.

Nous avons également ajouté un nouveau blindage. Le blindage de Type III est le plus résistant de tout le GlobalNet, Ne vous faites pas avoir! Bonne chance.

MISSION 38

Les info-modules récupérés prouvent l'existence d'une énorme conspiration. Grâce à un prototype du système INT, Maximael Bothe, un runner indépendant recruté par le Bureau Politique, a infiltré et détruit toutes les entités qui traitaient avec Senden. Nous n'avons pas été visés tout de suite, car nos opérations avec Senden étaient secrètes.

L'enquête du Bureau Politique sur Soleil Noir, avec nos récentes incursions sur le GlobalNet, ont provoqué une modification de notre statut. Nous sommes la prochaine cible de leur liste.

Certaines cibles essentielles doivent être détruites pour que nous puissions survivre à une confrontation directe avec le Bureau Politique. Avec l'INT, nous pouvons infiltrer des cibles qui nous étaient inaccessibles auparavant. La Tactique vous indiquera quelle est votre première cible.

Votre cible sera l'Echangeur Financier Global. 4 Crypto-Codes essentiels sont situés sur la grille principale de sécurité. Détruisez-les et revenez dans le cyberespace de Soleil Noir. Intel-1 indique une probabilité de 92% pour

la présence de CME actives, probablement un Rasoir et des Vipères Phase IV, des Aspics et des Cobras.

MISSION 39

Les 4 Crypto-Codes ont été désactivés, et nos agents détournent des fonds sur un compte privé aux Bahamas. Les autres agents ont également bloqué l'Echangeur Financier, créant un chaos qui occupera le Bureau Politique du GlobalNet pendant quelques heures. La prochaine étape consiste à détruire le Système d'Adressage de la Matrice Principale. Si nous pouvons neutraliser le SAMP, toutes les connexions de la matrice seront touchées, et le Bureau ne pourra pas nous repérer sur le GlobalNet.

Nous allons charger une copie du système d'adressage pour continuer à infiltrer le Sense-Net. Bonne chance.

Votre cible, le Système d'Adressage de la Matrice Principale, est située en Alpha 3000, sur la grille principale de sécurité du GlobalNet. Elle sera bien sûr protégée par les meilleures CME actives du Bureau Politique. Nous ne connaissons ni le type ni le nombre de systèmes, car c'est notre première intrusion dans le SAMP. Intel-1 estime que vous disposez de 9 minutes avant que le Bureau Politique modifie l'adressage de la matrice et referme les conduits ramenant au cyberespace.

Nos chercheurs ont développé un nouveau réacteur à fusion. Une Ligne Directe Multiphase permet au Thermo-Réacteur de Type III d'augmenter l'énergie de votre Traceur. Je crois que vous en aurez besoin aussi.

Bonne chance, Netrunner.

MISSION 90

Bien joué. Toutes les Corporations ont été déconnectées du Sense-Net. Il ne reste que Soleil Noir face au Bureau Politique. Une nouvelle arme, baptisée 'Seigneur-1', a été repérée sur la grille de sécurité du GlobalNet. C'est certainement le système INT responsable de la destruction de nombreux Netrunners. Intel-1 indique que Seigneur-1 tente de créer une boucle de retour en phase sur le Réacteur Central du Net.

S'il y parvient, il provoquerait un blocage total du GlobalNet, et toutes nos données seraient détruites. Le Bureau Politique réintègrerait ensuite la matrice, et la Soleil Noir ne survivrait certainement pas à ce processus de 'réintégration'. La seule action possible est une attaque directe contre Seigneur-1. Vous devrez pénétrer sur la grille de sécurité principale du Bureau Politique, arriver jusqu'à Seigneur-1 et le détruire.

Nous savons que le Bureau emploiera toutes ses armes contre vous. C'est votre dernière mission. Lorsque tout sera terminé, venez porter un toast avec nous à la réussite de Soleil Noir et du GlobalNet. Vous serez ensuite libre de tout engagement. Bosco Tasman a autorisé votre remise en liberté avec toutes vos indemnités. Vous êtes un excellent Netrunner! Soleil Noir a besoin de gens comme vous. Vous aurez peut-être envie de rester avec nous... Mais pour l'instant, vous devez vous concentrer sur cette mission.

Voyez la Tactique. Bonne chance.

Intel évalue à 18 minutes le temps nécessaire avant une coupure globale. Vous devez localiser et détruire Seigneur-1 avant. Nos chercheurs ont développé l'arme la plus meurtrière à ce jour: le Blaster à Gravitons. Sa puissance devrait être suffisante pour griller la console de Seigneur-1!

Bonne chance, Netrunner. Le futur de Soleil Noir est entre vos mains.