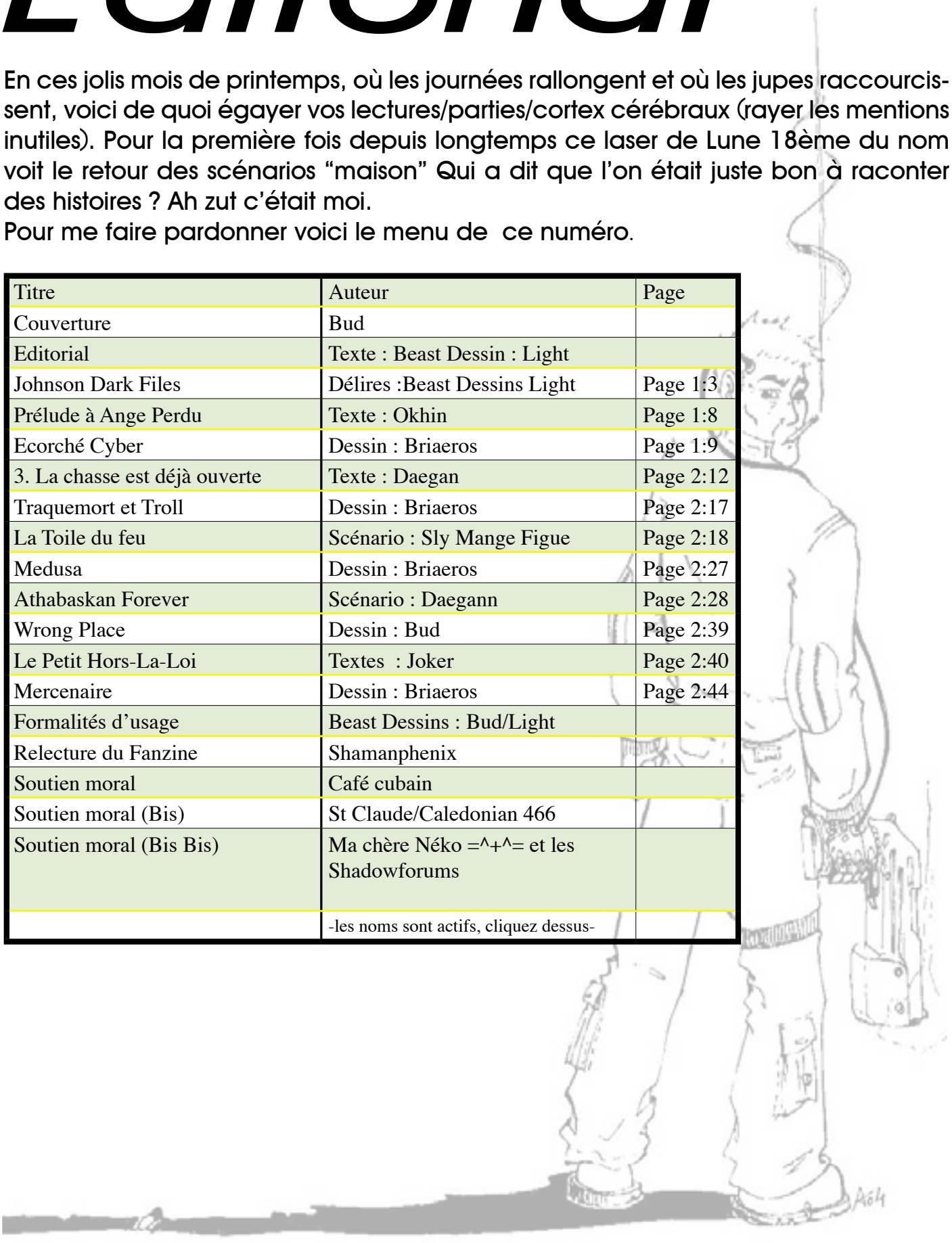
LASER DE LUNE

DESIGN: JEER-2002
EDITION PRINTEMPS 2004
100% SHADOWRUN 1000% CYBER 100% GRATOS

Editorial

En ces jolis mois de printemps, où les journées rallongent et où les jupes raccourcissent, voici de quoi égayer vos lectures/parties/cortex cérébraux (rayer les mentions inutiles). Pour la première fois depuis longtemps ce laser de Lune 18ème du nom voit le retour des scénarios “maison” Qui a dit que l’on était juste bon à raconter des histoires ? Ah zut c’était moi.
Pour me faire pardonner voici le menu de ce numéro.

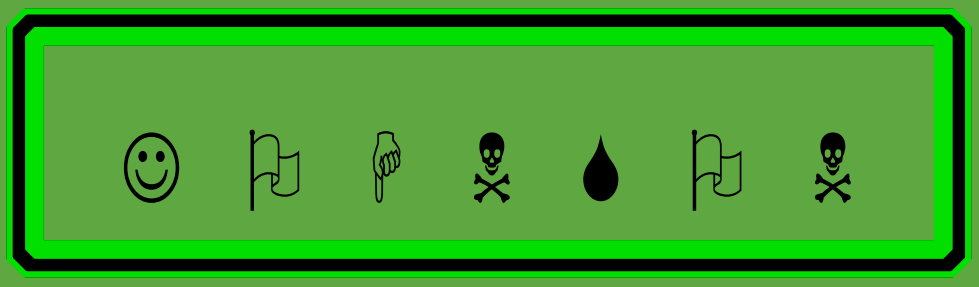
Titre	Auteur	Page
Couverture	Bud	
Editorial	Texte : Beast Dessin : Light	
Johnson Dark Files	Délires :Beast Dessins Light	Page 1:3
Prélude à Ange Perdu	Texte : Okhin	Page 1:8
Ecorché Cyber	Dessin : Briaeros	Page 1:9
3. La chasse est déjà ouverte	Texte : Daegan	Page 2:12
Traquemort et Troll	Dessin : Briaeros	Page 2:17
La Toile du feu	Scénario : Sly Mange Figue	Page 2:18
Medusa	Dessin : Briaeros	Page 2:27
Athabaskan Forever	Scénario : Daegann	Page 2:28
Wrong Place	Dessin : Bud	Page 2:39
Le Petit Hors-La-Loi	Textes : Joker	Page 2:40
Mercenaire	Dessin : Briaeros	Page 2:44
Formalités d’usage	Beast Dessins : Bud/Light	
Relecture du Fanzine	Shamanphenix	
Soutien moral	Café cubain	
Soutien moral (Bis)	St Claude/Caledonian 466	
Soutien moral (Bis Bis)	Ma chère Néko =^+^= et les Shadowforums	
	-les noms sont actifs, cliquez dessus-	



BIENVENUE

CHARGEMENT EN COURS

VEUILLEZ ENTRER VOTRE MOT DE PASSE



CHARGEMENT DES AUTORISATIONS...

OUVERTURE DU DOSSIER HAL-9000

OUVERTURE DU SOUS DOSSIER -DIRTY DOZENS

ARES

Sin : Sans
Nom véritable : John Carter (à vérifier)
Nom d'usage :H.IPE
Profession : médecin "indépendant"
Données physiques :
Male
182 cm
73 kg
28 ans (à vérifier)
Cheveux noirs
Type caucasien

Métatype : humain

Spécialité : Biotech
Lance-grenades (à vérifier)
Drogues type BTL (voir fichier 2382-XX-2)

degré de cybernétisation : moyen

Indice de professionnalisme : 3/5
(à vérifier)

Indice de danger potentiel pour l'employeur : à définir

Historique d'activité : voir fichier 885-89-735-ARD

Mode de mise en liaison : BoB dit "Le Nain" (voir fichier 269-JOB-486)

Potentiel d'instabilité : fétichisme des hamsters (voir dossier psychologique FRE-523-JUN)

Potentiellement chassé par un esprit de type "Libre" (voir dossier THREAT-2021-ADEL)

Sin : Sans
Nom véritable : Jenny Donovan (à vérifier)
Nom d'usage : Nash
Profession : Squatter
Données physiques : Femelle
172 cm
51 kg
17 ans (à vérifier)
Cheveux : noir ébène
Type : à définir

Métatype : humain

Spécialités : Magicienne de type chaman, spécialité Antillaise (voir dossier MMITS-753-DOE)
Corps à Corps (moyen)
Sorcellerie (à déterminer)

degré de cybernétisation : néant
Indice de Magie : très élévé (à déterminer)
Indice de professionnalisme : 4/5
(à vérifier)

Indice de danger potentiel pour l'employeur : à redéfinir

Historique d'activité : voir fichier AMAZONIE-71-32-BJ

Mode de mise en liaison : BoB dit "Le Nain" (voir fichier 269-JOB-486)

P o n t e n t i e l d'instabilité: tradition antillaise (dossier LOA-DC10 à compléter)

Sin : Sans
Nom véritable : données lacunaires
Nom d'usage : Salem
Profession : à déterminer
Données physiques :
Male
Autres données lacunaires

Type caucasien

Métatype : humain
Spécialité : magicien de type hermétique (voir dossier MMITS-2011-EHR
Lancement de "sorts" (voir dossier MMITS-2051-GRIM)
Pyrotechnie (voir dossier MMITS-911-FIR)

Hache à croissant Laser (voir dossier STORE-2050-GSR)

degré de cybernétisation : néant
degré de magie : elevé
Indice de professionnalisme : 4/5

Indice de danger potentiel pour l'employeur : à surveiller

Historique d'activité : voir fichier DEUS-3671-ADEL

Mode de mise en liaison : BoB dit "Le Nain" (voir fichier 269-JOB-486)

Pontentiel d'instabilité : Comportement de type "berserk" (voir dossier psychologique FRE-40-WHK)
Potentiellement chassé par un esprit de type "Libre" (voir dossier THREAT-2021-ADEL)
Potentielle incompatibilitée avec les esprits dits de "l'homme" (voir dossier MMITS-2051-EHR)

Sin : Sans
Nom véritable : Carlos Partagas
Nom d'usage : Ti'Punch
Profession : professeur de danse latine
Données physiques :
Male
111 cm
55 kg
22 ans
Cheveux : sans (à vérifier)

Type Latin

Métatype : Nain

Spécialité : éveillé de type "adepte physique" (voir dossier MMITS-2011-LEE)
Aptitude de combat renforcée
Aptitude renforcée de jet de tout objet
Aptitude de saut renforcée (voir dossier AGUILLAR-2061-AZT)
Réalisation de cocktails divers élévé
degré de cybernétisation : néant
degré de magie : elevé
Indice de professionnalisme : à reconsidérer (voir dossier AGUILLAR-2061-AZT)

Indice de danger potentiel pour l'employeur : moyen (propension à convertir les contacts au tabagisme)

Historique d'activité : voir fichier DEUS-3671-ADEL

Mode de mise en liaison : BoB dit "Le Nain" (voir fichier 269-JOB-486)

Pontentiel d'instabilité : Haut degré de tabagisme (voir dossier Puros-2003-EVIN)
Vantardise (voir dossier AGUILLAR-2061-AZT)

CHIFFREMENT INITIAL DU PROJET:

LOCATION DE SALLE ANNEXE DE BAR : 500 ¥

FRAIS DE LOCATION DE LIMOUSINE BANALISÉE : 1500 ¥

FRAIS DE MISE EN CONTACT : 2000 ¥ (PLAFOND 3000¥)

PRÉPARATION DE 4 CRÉDITUBES : 5000 ¥ (PLAFOND 7500 ¥)

FRAIS DE FOURNITURES DE MATÉRIEL : VOIR LIGNE ARE-2064-STORE (PLAFOND : 7000 ¥)

FRAIS DE REPRÉSENTATION DE L'AGENT DE LIAISON : 5000 ¥ (PLAFOND 10 000 ¥)

FRAIS DE PRESSING/DÉSENFUMAGE/SOIN DE SANTÉ DE L'AGENT DE LIAISON : 40 000 ¥

FRAIS D'ENCADREMENT/PROTECTION DE L'AGENT DE LIAISON : NON PLAFONNÉ

FONDS ENGAGÉS POUR LA MISSION BUG-2064-DET PROPREMENT DITE : 60 000 ¥ (PLAFOND 100 000 ¥)

FRAIS DE SANTÉ ET COUVERTURE SOCIALE DES AGENTS "INTÉRIMAIRES" : 20 000 ¥

FAUX FRAIS : 50 000 ¥ (PLAFOND : 80 000)

FRAIS DE DÉPÊCHEMENT D'UNE ÉQUIPE ANNEXE : 60 000 ¥

FRAIS D'ENVOI D'ÉQUIPE ARES DE TYPE 4 (VOIR DOSSIER LEGIO-2056-BUG) : NON PLAFONNÉ

RECOURS À L'USAGE D'ARMEMENTS NUCLÉAIRES DE TYPE TACTIQUE : NON PLAFONNÉ

ARES

PRELUDE A ANGE PERDU

*

**

Comme tous les jours à cette heure-ci, Héphaïstos assemblait et forgeait les différents élément de NGE. Avec le reste de Paradise, ils avaient terminé la dernière RC de leur Agent intelligent de synthèse, le projet NGE. Les progrès qu'ils avaient fait ces dernier-temps étaient impressionnant, notamment le boulot de Zeus et de Héra sur les dernières fonctions d'expérimentation, et qui permettait une économie de calcul impressionnante. Héraclès et Artémis eux, étaient toujours en train de bosser sur le système d'expérimentation, pendant que Poséidon terminait l'architecture système nécessaire à leur création.

Quelque chose de bizarre. Hephaistos remarqua quelque chose de bizarre dans l'assemblage de leur agent. Cela n'était encore jamais arrivé. Quelque part, sur le mont Olympe, une icône étrangère et inconnue était légèrement visible. Hephaistos mis ses frames sur l'assemblage et s'empara de son marteau. Il demande à Poséidon de prévenir Artémis et Heraclès. Il allait quand à lui s'occuper de l'intrus.

Hadès s'approcha de l'Olympe. La créature dormait dans un des recoins de la montagne, et l'escalade avait été difficile. Les agents de Paradise était toujours de bonne qualité, il le savait, il en avait lui-même fait partie à une époque, avant de bosser pour Novatech quand son passé l'avait rattrapé. Aujourd'hui, ses patrons voulait récupérer NGE, il ne savais toujours pas pourquoi, mais il avait depuis longtemps arrêté de poser des questions. Tout ce qui l'importait, c'était le chèque à la fin du mois qu'il touchait.

Bon, le plus dur restait à faire, réveiller NGE. Les fournaises de l'Olympe tournaient à plein, et la mer Egée s'étendait à ses pied et remodelait la côte. Parfait, ils sont en plein assemblage, c'est le moment où jamais. Porter une attaque. Rapide et efficace. Comme d'habitude. Il saisi sa faux, et sorti de son manteau d'ombre. Son char prêt à partir en cas de problème. Il avait de la chance, Artémis, Zeus, Héra et Heraclès n'étaitent pas là. Seuls ces deux lourdauds de Poséidon et d'Hephaistos était présent, et même si il craignait la solidité de leurs glace, il se savait plus rapide.

- Hadès, quelle bonne surprise, l'icône du forgeron venait d'apparaître devant lui. Que viens tu faire par ici?

- Je bosse. Ecartes-toi de mon chemin, je n'aimerais pas faire de mal à un ami, répliqua Hadés. Gagner du temps à tout prix, encore quelques instants avant que mes collègues ne localisent ma trace se dis-t'il en préparant ses attaques. Posédion avait disparu de son champs de vision.

- Un ami ? Toi ? Sais tu seulement ce que cela signifie ? Toi qui nous a donné pour sauver ta peau. Je ne te le répèterais pas, déconnecte-toi ou cela finiras mal. Zeus n'auras pas ma patience.

- Et qui va me forcer à sortir? Toi? Un minable forgeur? Permets moi de douter de tes capacités à m'arrêter.

Héphaistos se jeta sur Hadès, son marteau au-dessus de la tête et porta un coup. Hadès disparu au moment de l'impact. Le choc du marteau sur l'Olympe projeta des étincelles, et fit jaillir une lumière rougeâtre à l'endroit de l'impact. L'onde secoua l'Olympe, et NGE commença à bouger. Hephaistos se redressa, les yeux rouge de colère. Il leva la main droite et traça quelques signes cabalistiques.

Hadès reparu dans son dos.

- Tu es beaucoup trop lent Hephaistos, tu n'as aucune chance. Même, tu me facilites la tâche.

Sur ces mots, Hadès étendit le bras, et un jet de lumière noire en jaillit et se jet entre les omoplates du forgeron. Le choc secoua la divinité, et la jeta hors de l'Olympe. Il tomba au sol, mais sa charpente lui permit de résister au choc. Il se releva et se dirigea à l'intérieur de son antre.

- Je t'avais prévenu, murmura Hadès, un sourire mauvais se dessinant sur ses lèvres.

« Bon, je suis seul maintenant, vite, se dépêcher, initialiser la connexion avant que les autres n'arrivent. » L'icône se jeta dans le cratère de l'Olympe. Et contempla la création des ses anciens collègues. Assurément du très bon travail. NGE dormait, lové tel un chien dans une cavité en forme de berceau. Des morceaux de l'Olympe semblait rentrer dans sa chair, et Hadès ne savais plus très bien ce qui était le programme et ce qui ne l'était plus.

Soudain, NGE ouvrit les yeux et regarda Hadès. Hadès essaya de bouger mais chacun de ses mouvements lui paraissait extrêmement lent. Une voix résonna dans sa tête. « Je t'attendais très cher Hadès. Tu ne t'attendais certainement pas à ça, mais tes patrons non plus rassures-toi. Ah oui, n'attends pas tes collègues de Novatech, ils vont avoir quelques soucis à se connecter. Posédion fait vraiment du bon travail, et tu n'es ici que parce que je le veux. Je vais utiliser ta connexion pour sortir d'ici, tu ne pourras donc plus rien faire, mais ne t'inquiètes pas, tu ne sentiras bientôt plus rien, vu que tes neurones te lâchent les uns après les autres. Et oui Hadès, tu as voulu jouer avec des forces qui te dépassent, et tu as perdu. C'est la fin. Ah oui, une dernière chose, si tu es croyant, tu vas être fortement déçu, il n'y a rien après un shutdown total. Bye Bye. »

NGE tendit la main, et toucha le front d'Hadès. Celui-ci sentit que quelque chose voulait entrer dans sa tête. Il essaya d'appeler son char, mais il était tombé en miette. Il compris alors qu'il avait perdu. Il cessa

toute résistance, toute forme de volonté ayant abandonné son être. La main de l'agent passa à travers la tête d'Hadès, et NGE commença à absorber les paramètres de cet intriguant programme. La dernière chose que vit Hadès fut une flèche, tiré par l'arc d'Artemis se ficher dans son front.

*

**

Artemis tira sur l'intrus dès qu'elle arriva. Elle n'essaya même pas de se dissimuler. Elle agit tel le faucon, plongeant droit sur sa cible. Quelque chose était en train de foirer avec NGE, en dépit du fait que Héra l'avait prévenue, elle ne voulait pas que NGE prenne trop vite conscience de son existence, du fait qu'il soit autonome. C'était un peu son bébé, et elle ne voulait pas qu'il la quitte trop vite.

Heraclès apparut dans le dos d'Hadès. NGE était en train de fusionner avec lui, et de commencer à se détacher de l'Olympe. Il plongea ses yeux dans celui du programme, et ce qu'il vit lui fît peur. Il vit une soif de connaissance inextinguible, il vit une curiosité malsaine, une curiosité sur lanature de l'homme. Le programme s'était enfin activé. « Fais attention à toi fiston » furent les derniers mots d'Heraclès à NGE. Il retint le cerbère. Ils avaient enfin réussi, sans l'aide des corporations. Ils allaient enfin pouvoir s'amuser un peu. Une véritable partie de rodéo. Dans son dos, il sentit un changement dans la structure de l'Olympe, alors que la montagne devenait de plus en plus lisse au fur et à mesure que NGE, Ange comme il aimait à l'appeler, s'en allait.

Poséidon rejoignit Hephaistos dans les profondeurs de l'Olympe. Il vit se dernier affairé à la forge, en train de connecter les derniers morceaux à NGE. Les yeux du forgeron était vide, et il s'appliquait à terminer le dernier bijou qu'il était en train de forger pour celle qu'il aimait plus que tout. La seule qui le comprenait. Ce petit bijou lui permettrait de résister un peu mieux dehors. Une larme sorti de l'oeil du forgeron au grand coeur et vint s'écraser sur la perle. Il lança alors la broche au plafond. Une main en sortit et l'attrapa. NGE s'en allait et il ne sais pas si il la reverrait.

Poséidon vit la tristesse dans les yeux du forgeron et compris ce que son frêre ressentait. Il s'approche de lui et l'embrassa. « Nous avons réussi frérot. Nous avons réussi et tu pleures. Pourquoi es tu toujours aussi triste? Tu sais bien qu'elle à beaucoup changé depuis le début?

- Tu ne peux pas comprendre, laisse moi. Nous venons de faire une énorme bêtise et tu es heureux? Tu ne sais même pas ce qu'elle est capable de faire. Et ni Zeus, ni Héra ne pourront changer cela. Nous avons créé une forme de pensée différente, et nous l'avons contrainte, asservie. Et maintenant, elle est libre. Que penses-tu qu'elle va faire?

Sur ces mots Hephaistos se déconnecta.

Héra, elle regardait la scène. L'homme de sa vie était dans les cieux en face d'elle et elle savait ce qu'il pensait. Le fait que NGE s'échappe était le cadet de ses soucis. Aujourd'hui, elle allait perdre l'homme de sa vie, et elle ne pourrait rien y faire. Tous ses amis était ici pour le jour qui allais changer leur vie. Même Hadès, son propre frère, était là et elle savais qu'il terminerait sa vie ici. Elle avait tout sacrifié pour son amour, et aujourd'hui elle allais se retrouver seule. Aujourd'hui, plus que jamais, elle avait besoin de ses amis, de la matrice dans laquelle elle pouvait réaliser tous ses rêves les plus fous. Dans le lointain, un éclair zébra le ciel.

Zeus regardait la scène depuis son char de foudre. Tout ce qu'il avait toujours voulu depuis le début était en train de se réaliser. NGE était en train de prendre conscience de sa liberté. Hadès était venu jusqu'ici pour lui ouvrir les portes du Tartare et lui permettre de s'épanouir. Il avait élevé un enfant depuis longtemps, et celui-ci prenait enfin son envol. Sa création était enfin terminé. L'oeuvre de sa vie réussie. Cependant, il savait que quelque chose finirait mal, que tout programme à ses bugs, et que celui de NGE était connu, et insoluble, en dépit de ses efforts et de ceux d'Hera. Il savait que ses amis ne lui pardonneront jamais ce qu'il venait de faire, et préféra en finir maintenant que de les affronter. Zeus lança un dernier éclair dans le ciel et disparu.

*

**

Mickaël se déconnecta de son deck. Tous ses amis étaient là, assis en rond dans ses caves où ils avaient passer 90% du temps ces 5 dernières années. Une larme coula sur sa joue, et il se précipita dehors. Il grimpa une dernière les escaliers de l'Olympe. Il avait du mal à distinguer la réalité de la matrice ces derniers temps. Il arriva au sommet de la montagne sacrée, essoufflé après la course qu'il venais de faire. Il devait se dépêcher avant que Héra ne le rattrape. Il ne pourrais alors plus trouver la force de finir le travail.

Il se pencha au-dessus du vide. En dessous de lui, les gens allaient et venaient. Indifférent à leur monde. Les mouvements créés par la foule,lui rappelait la mer Egée, créé par Poséidon pour protéger leur trésor. Il se précipita dans cette mer grise, tête la première, tel un dieu déchu de son trône. Un sourire sur les lèvres. « Enfin la délivrance... » murmura-t-il avant de percuter le sol.

Les gens marchaient indifférentx, à côté du corps rachitique et désarticulé du dieu déchu.

Okhin

</Vos sentiments viennent d'accomplir une opération non conforme et ont du être fermés.

</Voulez vous redémarrer ?

O/N/A

</Commande Amour non reconnue
</Veuillez prendre contact avec votre administrateur

</Commande Vatefairevoir non reconnue
</Commande lachemoi non reconnue

</login Ame reconnue
</chargement de vos paramètres

</Bonne journée

Lithium Flower

she's so cold and human
it's something humans do
she stays so golden solo
she's so number nine
she's incredible math
just incredible math

and is she really human?
she's just so something new
a waking lithium flower
just about to bloom
I smell lithium now
smelling lithium now

how is she when she doesn't surf?
how is she when she doesn't surf?
how is she when she doesn't surf?
I wonder what she does when she wakes up?
when she wakes up

so matador
so calm
so oil on a fire
she's so good
she's so goddess lithium flower
so sonic wave
yeah, she's so groove, yeah
she's so groove
yeah

wow, where did she learn how to surf?
wow, where did she learn how to surf?
wow, where did she learn how to surf?
you know I've never seen the girl wipe out

how does she so perfectly surf?
how does she so perfectly surf?
how does she so perfectly surf?
I wonder what she does when she wakes up?

I wanna go surfing with her
I wanna go surfing with her
I wanna go surfing with her
I wanna go surfing with her

Yoko Kano

Extrait de
http://www.animelyrics.com/anime/ghostshell/
(Anime) Ghost in the Shell Stand Alone Complex

3. La chasse est déjà ouverte

Nouveaux chasseurs, nouveaux chassés

19 décembre 2062, 22:16

La dernière phrase de Woo-mi avait jeté un froid dans la chambre d'hôtel. Les deux espionnes se regardaient et le visage de Ji-yoon indiquait clairement qu'elle prenait la situation au sérieux. L'idée de laisser l'équipe de Kwonsham tuer Do-hyun ne lui plaisait pas du tout et elle cherchait désespérément une solution.

- On va pas laisser faire ça quand même ? risqua Woo-mi d'une voix hésitante.
- Non ! s'empressa de répondre Ji-yoon instinctivement. Je veux dire, non, bien sûr que non…

Il fallait trouver quelque chose et vite. Rapidement, plusieurs plans se formèrent dans l'esprit de la magicienne et après en avoir écarté un certain nombre, elle se décida à agir.

- Bon écoute, on a pas beaucoup de temps alors voilà ce que tu vas faire…

***

De l'autre côté du mur le briefing touchait à sa fin et il ne restait plus que quelques détails à régler. Yuna savait qu'elle était toujours recherchée mais elle se sentait plus confiante maintenant qu'elle se trouvait avec Swift et Do-hyun. Ersys s'était connecté à un monde de réalité virtuelle depuis l'hôtel et se contentait en fait d'écumer la matrice publique de Séoul. Pendant ce temps, les trois autres shadowrunners discutaient ensemble.

- Ca fait longtemps que tu es dans les ombres ? Interrogea Yuna.
- Quelques temps oui, répondit Swift. Mais je run pas souvent en fait…

En effet, l'elfe au bras cybernétique n'était pas une shadowrunneuse professionnelle et elle n'avait jamais cherché à le devenir. En arrivant à Seattle après avoir travaillé pour «Miss H», elle avait espéré ne plus avoir à traiter avec les ombres mais les choses ne se passent pas toujours comme on le voudrait… Elle avait ainsi fait la connaissance du célèbre Leoric et force lui était d'admettre qu'elle aimait travailler avec lui. Pour tout dire, au début de cette rencontre, elle s'était souvent surprise à penser à lui et aujourd'hui…

Il me manque… songea-t-elle en soupirant. *J'espère qu'il va bien, je lui enverrai un message avant de me coucher.*

Swift avait inconsciemment porté sa main cybernétique sur sa main gauche, recouvrant ainsi une magnifique bague constituée de l'enchevêtrement de deux anneaux, l'un d'or et l'autre d'argent.

«La vie nous sépare, triste destinée. L'amour vaut mieux que l'immortalité.» songea Faelie en se remémorant la phrase gravée en sperethiel sur la bague.

- Au fait, commença le mage au cheveux rouges, changeant soudainement de sujet. J'ai déjà joué à des jeux d'urban brawl sur tridé…
- Ouais mais ces cons ils m'ont mis des stats de merde dans leur jeu… répondit l'elfe en sortant de ses pensées. Chez moi je les ai changées pour que ce soit plus crédible… Parce qu'entre nous je peux faire tous les mouvements dispos dans ce genre de jeu…

La discussion continua brièvement à dévier avant que le téléphone de Do-hyun ne se mette à sonner. Le nom de Ji-yoon apparaissait sur l'écran. Le mage s'excusa et prit la communication.

- Yeoboseyo[1], fit-il avec entrain.
- Yeoboseyo, lui répondit une voix essoufflée. J'ai besoin de ton aide.
- Qu'est-ce qui se passe ? s'inquiéta Do-hyun.
- Je t'expliquerai sur place. Viens avec du monde si tu peux…
- T'es où ?
- Au parc Seolleung, près de la fontaine, répondit calmement Ji-yoon.
- C'est à 500 mètres, j'arrive tout de suite.

Après avoir raccroché, le magicien essaya de garder son calme mais l'appel de Ji-yoon l'avait intrigué. Préférant ne pas perdre de temps, il se tourna vers Swift et Yuna.

- J'ai un problème, vous pouvez venir ?
- Un problème qui se passe à 500 mètres d'ici c'est ça ?
- Ye.

De son côté Swift regardait les deux Coréens l'air un peu perdu.

Putain j'ai dû louper un mot parce que là ça veut rien dire…

Il apparut donc rapidement qu'une explication en anglais pouvait s'avérer utile pour la compréhension de Swift. Une fois celle-ci terminée, les runners entreprirent de se mettre en route sans attendre ; laissant par la même occasion Ersys seul avec ses recherches matricielles qui n'avaient pas l'air d'aboutir.

***

De son côté, Woo-mi était toujours dans la chambre voisine. Elle utilisait inlassablement le matériel d'espionnage pour surveiller la pièce où s'était trouvé Do-hyun quelques instants auparavant. Une fois sûre qu'il était sortit avec Yuna et Swift, la jeune Coréenne se dirigea à pas feutrés vers la porte qu'elle ouvrit prudemment. Observant l'absence de mouvement dans le couloir, elle se glissa hors de la chambre et se dirigea vers celle du QG de Kwonsham.

- Je me tape toujours les plans pourraves… bougonna la jeune fille pour elle-même.

Woo-mi prit une longue inspiration puis frappa résolument à la porte. Aucun bruit ne filtra. Elle récidiva donc un peu plus fort. Un bruit de verrou se fit alors entendre et un instant plus tard la porte commençait à s'entrouvrir. Woo-mi, qui avait préalablement activé ses réflexes câblés, prit son élan pour entrer en force. Mais, au lieu de faire irruption au beau milieu de la chambre, elle se retrouva aplatit contre la porte qui était encore reliée au mur par un solide fermoir. Une petite voix nasillarde près de sa tête se fit alors entendre.

- Pas la peine de s'énerver, on n'a besoin de rien ici.
- Shibal ! Répliqua la jeune fille sans chercher à comprendre. Saloperie de porte.
- Pas la peine d'être grossière non plus.

Woo-mi se recula et donna un violent coup de pied dans la porte qui se refermait lentement. Par un magnifique effet boulier, la porte, toujours attaché au fermoir, alla percuter l'homme à la voix nasillarde en plein dans le nez… L'agent de Kwonsham fit quelques pas en arrière. Il porta ses mains au visage tout en luttant contre les larmes qui commençaient à embrumer sa vision. De son coté, Woo-mi s'attendait à voir la porte s'ouvrir mais elle ne fut pourtant pas en reste face à son échec. Réagissant au quart de tour, elle lâcha un nouveau juron et se précipita vers l'embrasure. La jeune fille passa sa main par l'entrebâillement et avec une agilité surprenante elle réussit à débloquer la porte.

- Mais qu'est-ce que ?

C'est à peu près ce qu'eut le temps de dire l'agent de Kwonsham le plus proche avant que Woo-mi ne s'occupe de son cas. L'homme n'avait pas très bien compris ce qui venait d'arriver et à vrai dire même maintenant qu'il prenait le temps d'y réfléchir, gisant par terre avec un horrible rictus figé sur son visage, il ne comprenait toujours pas. En effet, il était tranquillement en train de coordonner les équipes mobiles de Kwonsham quand son équipier était allé voir qui pouvait bien s'exciter sur la porte. Puis il fut pris de cours lorsqu'une espèce de furie déboula dans la pièce, non sans avoir au préalable violemment fracassé le nez de son collègue avec la porte. N'étant pas un brillant combattant, l'agent avait voulu régler ce malentendu par la discussion. Mais la première chose que fit cette enragée fut de lui administrer un hargneux coup de pied dans les parties, mettant ainsi fin à de prometteuses négociations.

- Agnihmmmh

Ca, c'est ce que réussit à bredouiller l'homme qui s'était mangé la porte avant d'encaisser, plutôt mal il faut le reconnaître, un coup de pied retourné de la jeune fille. Le coup porté par Woo-mi le mit au tapis sans qu'il ne puisse formuler la moindre protestation durant tout le temps restant du combat. Car si les deux premiers agents n'avaient opposé qu'une résistance sporadique, l'ork qui suivait à la radio les déplacements de Yuna, lui, offrit une

opposition non négligeable lorsqu'il prit conscience de ce qui se passait…

Wa la tête de tueur… avait songé la runneuse en le voyant. *Je sens que je vais m'en prendre plein la gueule…*

***

A 500 mètres de là, Ji-yoon faisait les cent pas près d'une fontaine dans le parc Seolleung. Elle avait agit sur un coup de tête et son plan comportait des zones d'ombres. Ainsi, la jeune magicienne se demandait ce qu'elle pourrait bien dire à Do-hyun pour se sortir de cette situation. Elle était là à attendre qu'il arrive mais elle n'avait pas la moindre idée de la suite des événements… Initialement, elle s'était simplement dit qu'elle lui dirait de venir et qu'ils se débarrasseraient ensuite de l'équipe de Kwonsham. Mais que se passerait-il si les agents corpo n'intervenaient pas ? Ji-yoon sortit de ses pensées en voyant apparaître trois silhouettes qui venaient dans sa direction. Elle reconnaissait la première, c'était Do-hyun ; il était accompagné par deux femmes, l'une d'elle était une elfe, une occidentale qui affichait un bras cybernétique à l'allure redoutable et des cheveux violets.

En théorie il doit y avoir au moins deux agents de Kwonsham pas loin derrière…

Do-hyun pressait le pas mais il était rassuré de voir la magicienne en parfaite santé. Lorsqu'il arriva à son niveau il lui demanda pourquoi elle lui avait demandé de venir avec du monde. Ji-yoon parut embarrassée et commença par remercier Swift et Yuna d'être venu avec Do-hyun avant de se tourner de nouveau vers ce dernier.

- Excuse-moi de t'avoir dérangé mais… J'ai des ennuis : je ne sais pas où est Woo-mi, mentit la magicienne, un peu nerveuse. On était suivies et on s'est séparées, tu comprends…
- Calme-toi, fit le mage en tentant d'apaiser Ji-yoon. Tu sais qui sont ses types qui vous suivaient ?
- Des agents corpos… Je crois qu'ils nous observent en ce moment… Je suis désolée…

Do-hyun resta silencieux et, tout comme Yuna, il semblait réfléchir. Swift, elle, semblait ne pas avoir compris toute la discussion qui venait d'avoir lieu en Coréen…

Ah putain, c'est la merde les missions à l'étranger… En tout cas j'espère que ça va pas durer trop longtemps parce que j'ai un entraînement moi demain matin. Et puis je voudrais bien profiter un peu de mon lit semi traditionnel…

- Ils sont deux, expliqua Do-hyun qui venait de lancer un sort de détection, planqués derrière les buissons vers où on est arrivés.
- J'ai un mauvais pressentiment, déclara Yuna. Ils vont tenter quelque chose…

***

Le visage patibulaire de l'ork se tourna vers la jeune fille à l'apparence si fragile en comparaison de l'agent corporatiste. Prenant l'initiative, Woo-mi voulut combler les deux mètres qui la séparaient de l'ork par un large coup de pied circulaire. Après s'être élancée, elle sauta afin de prendre appui sur un mur, gagnant ainsi en puissance et en hauteur pour pouvoir atteindre la tête de l'agent corpo. C'était une technique de taekwondo qui faisait toujours son petit effet… Du moins qui faisait son petit effet lorsqu'il n'y avait pas de plafond pour assommer lâchement l'assaillant avant la fin du mouvement. Woo-mi y était allé franchement lorsqu'elle avait pris appui sur le mur et la rencontre de son crâne avec le plafond fut plutôt rude. L'ork ne put s'empêcher de ricaner tout en ayant mal pour la jeune fille qui s'était presque mise KO toute seule…

Comme si j'avais besoin de ça… jugea une Woo-mi toute désorientée.

La tête de la jeune fille résonnait encore du choc et les battements de son cœur lui donnaient régulièrement l'impression que le dessus de sa tête allait exploser. L'ork, qui n'avait pas eu à faire grand chose jusqu'à présent, sortit simplement un pistolet de son holster.

- Ca fait mal hein ? fit-il à l'attention de Woo-mi, compatissant. Maintenant que tu t'es calmée, qu'est ce qu'une gamine comme toi avait en tête ? Avant de percuter le plafond je veux dire…

L'agent corporatiste ne connaissait pas Woo-mi, cela se voyait. Si cela avait été le cas, il aurait su que la jeune teigneuse était en train de récupérer et il ne se serait pas contenté uniquement de son arme comme moyen de protection... Lorsque la tête de Woo-mi arrêta de tourner et qu'elle reprit un peu ses esprits, la jeune fille frappa la main de l'ork pour lui faire lâcher son arme tout en lui assenant un méchant coup de genou dans l'entrejambe. Le pistolet de l'agent vola et une horrible grimace déforma ses traits déjà peu attirants. Il avait vraiment eu mal et

il était incontestablement très énervé. Il frappa violemment Woo-mi à plusieurs reprises, faisant de son foie et de ses côtes un véritable enfer. La runneuse fut légèrement soulagée lorsqu'elle fut projetée sur le lit de la chambre d'hôtel. Profitant de ce bref moment de répit, elle se dit que dormir un peu ne lui ferait pas de mal. Elle tâtonna autours d'elle ne cherchant rien de précis et tandis que l'agent corpo s'approchait pour continuer à la ruer de coup, la main de la jeune fille rencontra la lampe de chevet. Woo-mi s'en saisit et frappa l'ork aussi fort qu'elle le put. La lampe se brisa sous l'effet du choc, blessant au front son adversaire déjà à moitié assommé par le coup. Un mince filet de sang coula le long son visage. Woo-mi le repoussa d'un coup de pied avant de se mettre difficilement debout malgré la douleur qu'elle ressentait. L'ork ne comptait pas en rester là et le corps à corps reprit. Mais l'objet avait fait son œuvre et la jeune fille pu esquiver un puissant direct du droit tout en ripostant. Ses coups étaient moins puissants que ceux de l'agent corpo mais elle visait juste et restait particulièrement vivace compte tenu de ce qu'elle avait dû encaisser. L'ork affirmera plus tard dans un rapport destiné à ses supérieurs que son équipe avait eu à faire à une «espèce de folle, enragée et terriblement dangereuse». Woo-mi, elle, se donnait du baume au coeur en rêvant à un repos bien mérité. La montagne de muscles s'écroula finalement après un nouveau coup de genou placé là où ça fait mal.

- Ca t'apprendra… marmonna la jeune fille en reprenant son souffle. Bon, maintenant qu'est-ce que je dois faire déjà ?

***

Dans le parc Seolleung, la situation avait dégénéré avec l'arrivée inopportune de l'une des équipes mobiles de Kwonsham. C'était d'ailleurs cette dernière qui avait ouvert les hostilités alors que l'attention des shadowrunners était tournée vers les buissons. L'équipe mobile de Kwonsham avait agit conformément à leurs derniers ordres : se rendre au parc Seolleung et appuyer les agents qui s'y trouvaient déjà pour capturer Yuna. Le van banalisé avait fait aussi vite que possible pour arriver sur les lieux car tout laissait à penser que leurs collègues étaient en mauvaise posture. Cette idée était d'ailleurs confirmée par le silence radio du QG qui devait être dû à une situation très confuse sur le terrain… Une fois le van arrêté, une dizaine d'agents corpos en était sortis, se ruant immédiatement vers les shadowrunners. Kwonsham ne voulait pas attirer l'attention, aussi réservaient-ils les armes à feu en cas de dernier recours. Avant d'en arriver là, tout porterait à croire que ce n'était que l'œuvre d'un gang… Mais les agents corporatistes avaient beau être armés de batte de base-ball ou de lames peu engageantes, ils ne s'attendaient pas à tomber sur une telle opposition…
Je crois que je vais enfin avoir l'occasion de voir Swift à l'œuvre, songea Yuna.

En effet, après avoir jeté un regard à la Jung-gae-in d'un air entendu, Faelie sortit ses griffes rétractiles, ce qui incluait une plus large et plus longue au niveau du coude de son bras cybernétique. L'elfe était extrêmement dangereuse en combat rapproché et plusieurs agents corporatistes l'apprirent à leur dépend. Les mouvements de Swift n'étaient pas mortels mais ils alliaient rapidité, précision et effets incapacitants. Regarder combattre la joueuse était un véritable spectacle. Mais elle n'était pas la seule à avoir réagi. Ji-yoon s'était dépêchée de réunir assez de mana pour lancer un sort de confusion dans l'espoir de déstabiliser les agents de Kwonsham. Cela avait en tout cas laissé assez de temps à Do-hyun pour qu'il puisse faire apparaître dans sa main droite une petite boule de magie qu'il projeta vers un agent qui fonçait sur lui. La petite boule se dirigea d'elle-même vers l'homme, laissant derrière elle une petite traînée blanche en arc de cercle. Lorsqu'elle entra en contact avec l'esprit de l'agent, ce dernier s'évanouit. Yuna quant à elle remerciait intérieurement Ji-yoon d'avoir lancé son sort car cela lui permettait de ne pas être ruée de coups par les deux agents qui l'attaquaient. Elle esquiva ainsi un coup de batte lui étant destiné tout en frappant au visage l'autre agent. Mais ce coup avait ouvert sa garde et son opposant en profita pour la mettre à terre. Il ne put rien faire d'autre avant de s'endormir, frappé par une petite boule de magie. Le second agent mit à profit l'avantage qu'il avait sur Yuna et lui donna un violent coup de batte avant d'être projeté un peu plus loin par un coup de pied de Swift. L'elfe enchaîna avec un coup de pied retourné accompagné un instant après par un coup de griffe qui donna envie à l'homme de s'allonger et de ne plus bouger jusqu'à l'arrivée des secours.

- Ji-yoon, attention ! hurla le magicien, déjà engagé au corps à corps.

Le sort de confusion de Ji-yoon avait bien aidé les shadowrunners jusque là mais il fallait qu'elle reste concentrée pour maintenir l'harmonie de son sort. Do-hyun avait essayé de s'interposer, de la défendre, usant tour à tour technique de combat à mains nues et de sortilèges mais les agents était trop nombreux pour lui. L'un d'eux avait réussit à s'approcher de Ji-yoon et la magicienne n'avait pas réussi à esquiver sa massue. La jeune fille perdit l'équilibre et fut pratiquement assommée. Cela eu aussi pour effet de briser le sort de confusion de Ji-yoon. Mais heureusement il ne restait plus beaucoup d'agents corporatistes et Yuna, qui s'était relevée, alla prêter main forte à Ji-yoon. De son côté Swift était aux prises avec ce qui semblait être deux champions d'hapkido qui avaient, semble t-il, retrouvé tous leurs moyens. Forts de leur supériorité numérique, les deux agents harcelaient de coups

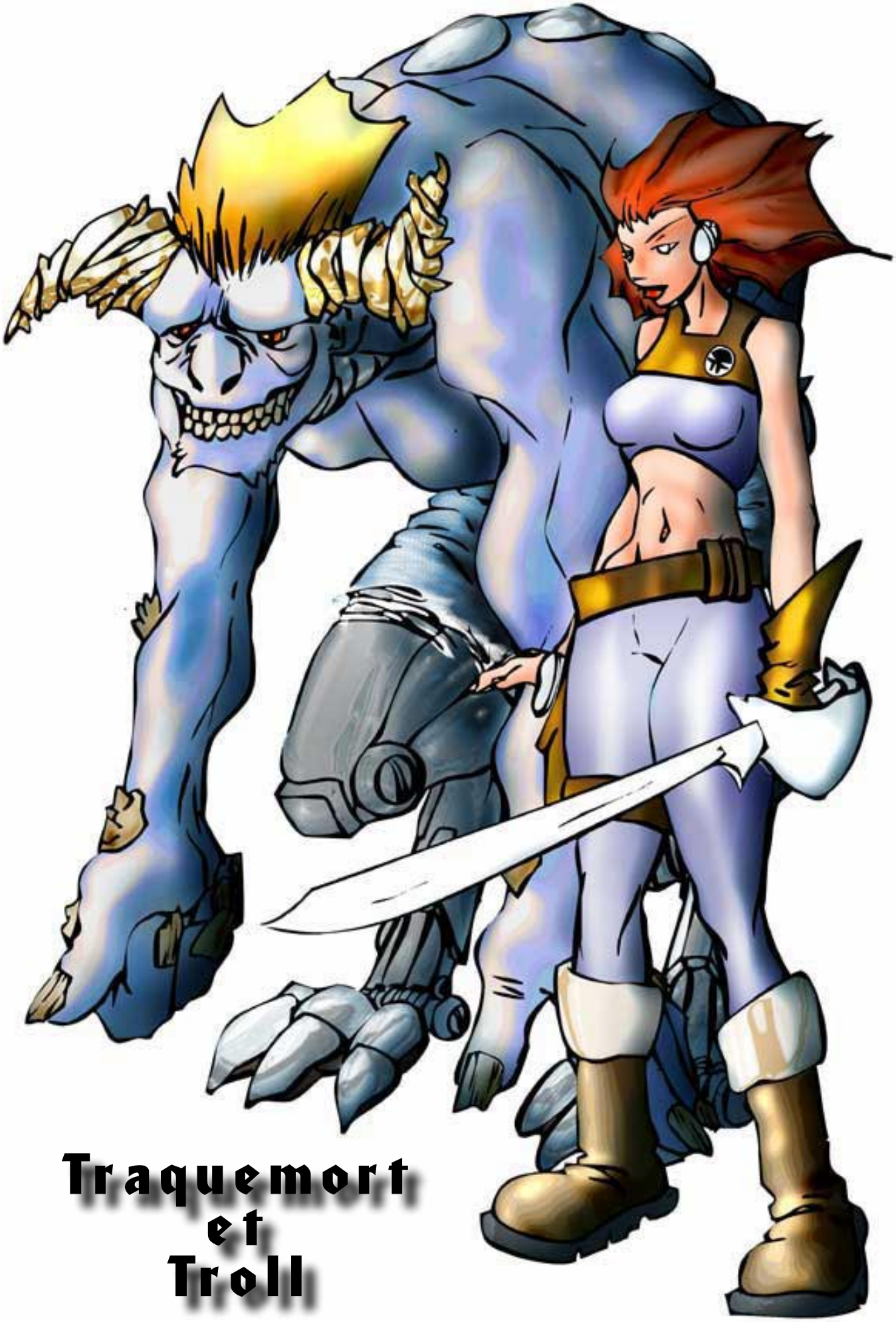
la joueuse d'Urban Brawl. Celle-ci ce démenait pourtant et menait un véritable combat tournoyant. L'un des agents finit par s'avouer vaincu alors que le second avait réussi à parer les coups de l'elfe et commençait à contre-attaquer en évitant soigneusement les griffes de la jeune femme. Il lui porta un brutal coup de genou dans l'aine qui fit horriblement souffrir la shadowrunneuse. Fort de son succès, il continua en assénant un puissant crochet au visage de Swift. Cette dernière crût que sa mâchoire allait se décrocher sous l'impact du coup. Mais sa fierté et son trauma dumper entrèrent à ce moment en action. L'elfe se dégagea en effectuant une superbe esquive et pivota de manière à se retrouver sur le côté de son adversaire. Elle frappa alors avec son bras cybernétique, retira ses griffes et entama un mouvement circulaire de manière frapper l'homme avec la lame cyber se trouvant à son coude. Elle termina par un coup de pied sauté qui envoya l'agent de Kwonsham au sol avant qu'il ne puisse réagir.

Putain ! jura l'elfe*, il m'a fait mal cet enfoiré…*

L'agent voulut se relever mais la douleur et le regard singulier de la jeune femme lui firent changer d'avis. De son côté Do-hyun avait pu se dégager pour porter secours à Ji-yoon et Yuna. Tous les hommes de Kwonsham étaient à présent hors de combat et c'est à peu près à ce moment que les buissons ouvrir le feu. Do-hyun fut fauché par une rafale et s'écroula tandis que les autres shadowrunners plongeaient. Heureusement, c'était également à ce moment qu'une Woo-mi toute essoufflée arrivait derrière les buissons qui furent rapidement mit hors d'état de nuire.

- Les buissons ont tiré à la balle gel, déclara Ji-yoon en observant le magicien.
- Aaargh ! Acquiesca Do-hyun.
- Tant mieux. Mais la police ne va pas tarder, prévint Yuna, il vaut mieux ne pas rester là.

Daegann



Traquemort et Troll

La toile du feu

Scénario pour *Shadowrun* par Sly

synopsis

Les Pjs sont embauchés par un Johnson elfe, au Tir, pour retrouver la copie d'un film du début du siècle pour une collection. Mais il se trouve que ce film décrit dans son intrigue un moyen de se débarrasser définitivement des dragons. Les copies restantes sont au nombre de trois, la première a été volée à un collectionneur une semaine plus tôt, la deuxième se trouve dans le coffre des studios de la boîte de production, et la troisième a disparu à peu prés en même temps que le réalisateur.

Les Pjs vont vite s'apercevoir que les copies sont finalement très prisées, et qu'ils ne sont pas seul sur le coup. Plusieurs équipes de runners, dont les fameux **Assets Incorporated**, ainsi qu'une délégation de **Saeder Krupp**, une secte, et une équipe du Tir Tairngire.

Aucune copie ne fut faite sur puce, et le stock de bobines a brûlé dans un mystérieux incendie qui a ravagé les studio, à la veille d'être envoyé aux distributeurs. On ne sait pourquoi, mais le réalisateur disparu peu après, en refusant de donner son autorisation pour tirer d'autre copies du film.

Intro qu'on lit au PJ qu'on préfère (y en a toujours un)

« Ca fait quatre plombes que tu poirrautes là, déguisé en pingouin de luxe. Faut pas venir te plaindre, le taf est assez bien payé, et puis tu vois du monde : toute la Jet Set d'Amérique du Nord, Tir compris, s'étale devant toi. ICS (Intervenant Conseillé en Sécurité), voilà comment il t'appelle, et la touze en question n'est autre que l'anniversaire [d'un haut dignitaire/du gouverneur Schultz], ça se fête !

« C'est bon, vous avez fini ? » Lance l'asperge aux oreilles pointues dont tu dois vérifier l'identité. Sûrement un gars de la haute, au vu des guirlandes qu'il porte et de l'accent pédant de ses vocalises. « Je n'ai pas que ça à faire ! »

« Il est clean », chuchote (contact decker) dans ton oreillette, c'est grâce à lui que tu peux contempler cette orgie de champagne et d'hypocrisie. « **Cerra Ni'Tiron**, c'est un des gus de **Laverty**, tu peux laisser passer. »

L'asperge se défile, sans même daigner te lancer un dernier regard hautain, quand le pathétisme de la scène est interrompu par les vibrations de ton phone. Tu décroches, après tout, cinq minute de pause feront beaucoup de bien à tes neurones, et à tes nerfs aussi.

« C'est (contact arrangeur), j'ai un putain de boulot bourré de nuyens à te confier, et j'ai immédiatement pensé à toi. Le Johnson propose 100 000 pour ton équipe, plus 10 000 pour les faux frais, commission comprise. Il t'attend demain à Minuit au *Rockerbox* (*Tir Tairngire* p. 129), c'est à Portland, c'est d'accord, hein ? »

Johnson

Description du *Rockerbox*.

Le Johnson qui les attend est un elfe, doté d'un étrange accent (sperethiel). Il leur explique le travail : retrouver une copie du Film *La toile du Feu* de **James Spartacus Norton**. Le film est une production **Jerry Brooke-Hammer**, réalisée pour les studios **Universe**. Le film a été réalisé en 2008, et n'est jamais sorti dans les salles. L'employeur ne souhaite récupérer qu'une copie du film, néanmoins, une récompense substantielle serait versée en supplément si les PJs ramenaient une ou plusieurs autres copies, ou s'ils pouvaient assurer, preuves à l'appui, qu'il n'en existe aucune autre.

Si les Pjs l'interrogent sur le pourquoi de la recherche, Johnson leur répondra que leur employeur est un collectionneur forcené.

La run est payée 100 000 Nuyens pour l'équipe plus 10 000 Nuyens pour les faux frais versés à titre d'avance sur un créditube. La commission de l'arrangeur lui sera versée par l'employeur une fois la mission arrivée à son terme.

Recherches Matricielles et cancans

Les runners seront forcément tentés de commencer leur enquête par une recherche matricielle, si ce n'est pas le cas, le MJ devra distiller les infos suivantes par la bouche des différents contacts auxquels ils feront appel, pour un minimum de réalisme, il serait de bon ton que les contacts en questions soient en rapport avec l'information concernée, ici, un contact- mécanicien ne sert pas à grand chose (« Siii, je te l'assure. George ne connaît rien au cinéma, ça se répare pas ! »)

Tout d'abord, elle va leur apprendre que le film a été tiré à plus de 3 500 copies pour la première semaine de sortie en Amérique du Nord,, en Europe, mais que l'entrepôt ou ces copies résidaient a brûlé une semaine avant qu'elles ne soient expédiées. La légende dit qu'il n'en resterait que trois (Étiquette Rue 5).

Ensuite, Elle va donner directement des nouvelles de la première copie du film qui croisera l'existence des Pjs. En effet, une copie, sur bobine, de ce film faisait partie du catalogue d'une vente aux enchères de la Galerie **Southby** à New York (Étiquette Média ou Jet Set 6, Rue 8). Une recherche plus approfondie dans cette voie, ou une visite à la galerie, leur révèlera la suite : La copie a été vendue à un collectionneur elfe du Tir Tairngire,

bon client de la galerie, et qui habite Salem. Le nom de l'homme est **Serathos Milgard** (Étiquette Rue 7).

Puis, si les Pjs veulent lancer des recherches matrice sur **James Spartacus Norton**, tout ce qu'ils trouveront, c'est qu'il est mort lors d'un tragique accident de voiture sur Hollywood boulevard, peut après l'incendie de l'entrepôt d'**Universe** (Étiquette Rue 5). Étrangement, aucune photo de lui n'est disponible, si ce n'est une photo de sa dépouille (Étiquette Rue 3).

Sur **Universe**, et **Jerry Brooke-Hammer**, ils découvriront que l'incendie de l'entrepôt n'a pas coulé le studio, malgré les 200 millions $ de l'époque qui sont passés dans ce film. mais le drame s'est produit lors de l'invasion Atzlane du sud de la Californie, la société a alors dû déménager à San Francisco, avant d'être rachetée plus tard par **Net54** en 2048, et d'être totalement absorbée par le grand trust médiatique (Étiquette Rue 5). Les locaux de SF ont fermé en décembre de l'année 2053, et n'ont pas trouvé acquéreurs depuis (Étiquette Rue 4).

Concernant **Assets Incorporated**, ils ne trouveront rien, si ce n'est des rumeurs d'une équipe de super-runners dirigée par un dragon, pas plus (Étiquette Rue 9).

Pour **Taleo Boukarine**, ils découvriront qu'il est un paladin officiel, travaillant avec son équipe fixe de runners très pros, et qu'il fut expédié à la poursuite de la Bobine par une haute dignitaire elfe(Étiquette Rue 8), on le soupçonne d'être un des nombreux amants de **Jenna Ni'Fairra** (Étiquette Rue 9).

Pour **Saeder Krupp**, le groupe parti à la recherche de la bobine aurait été affrété par **Lofwyr** en chair et en écailles (Étiquette Rue 9).

Pour **Nabokov**, on trouve des traces de lui dans les services secrets russes jusqu'en 2050, date à laquelle il se serait affranchi, et accepterait des contrats privés (Étiquette Rue 9). Ce serait un spécialiste de l'infiltration et du déguisement, personne n'a idée de sa véritable identité outre son nom, personne ne connaît son vrai visage (Étiquette Rue 10).

1ère copie :Serathos Milgard

L'adresse na pas été compliquée à trouvé, mais le loft est assez difficile d'accès : Ils situ en plein milieu du quartier de Liberty (*TT* p.140), une zone classée AAA, très surveillée par les forces de police (*TT* p.118).

En arrivant, les PJs découvrent le corps de **Serathos Milgard**, égorgé salement, du sang partout, et l'appart totalement retourné. S'ils fouillent, ils ne trouveront aucune trace d la bobine parmi la collection a combien impressionnante de films du début du siècle que

possédait **Milgard**.

Ils découvriront par contre, dans un magasine spécialisé ouvert à la page (Perception 8), un article sur le sujet, illustré de photos présumées du film, relatant de toute l'histoire du film : Il n'en restait que trois copies après l'incendie de l'entrepôt.

Une provenait du stock, et aurait été dérobée par un technicien d'**Universe** qui avait l'intention de le contrefaire et de l'envoyé sur internet. Ce technicien serait mort, mais on aurait identifié la copie, avec le visa d'exploitation en début de générique, et le numéro 564VB78899KI1224, qui réside en fin de pellicule. Ce numéro a été surligné en vert fluo.

Une seconde aurait été gardée par **Jerry Brooke-Hammer** après le montage, fait que le producteur a toujours démenti jusqu'à sa mort en 2043, deux après avoir déménagé les studios à San Francisco.

Une troisième enfin serait parti en fumée lors de l'accident qui aurait aussi emporté le réalisateur **James Spartacus Norton**.

Les photos présumées du film montrent des dragons en images de synthèse attaquant des grandes villes européennes.

La fouille pourrait les mener (Perception 10) à la découverte d'un créditube bagué. S'ils arrivent à le craquer, ils découvriront dessus 500 000 Nuyens, mais c'est pas fait !

S'ils recherchent les alarmes et le système de sécurité (Électronique 8, ou run matricielle), ils découvriront que tout a été déconnecté 3/4 d'heure plus tôt, mais s'ils partent avec les données des caméras, ils découvriront que **Milgard** a reçu de la visite le matin même, et que les visiteurs n'avait pas l'air commodes (il s'agit d'**Assets Incorporated**, voir description), mais la mort date beaucoup plus tard après leur sortie de l'immeuble.

S'ils restent assez longtemps, ils se feront surprendre par un elfe qui se dit de la criminelle, il est brun, assez commun, comme son costard bon marché, il porte un datajack dissimulé dans la nuque (Perception 11). Si les Pjs le laissent les interroger, il leur posera des question assez bateau, du style « connaissiez vous la victime ? », ou encore « que faites-vous là ? », prendra leur identité et leurs empruntes, et les laissera tout bêtement partir en leur faisant promettre de ne pas quitter la ville. Il se nomme **Colias Gaërun**, mais c'est en fait **Nabokov**, et un test de Droit à 9 permettra de se rendre compte que son badge est faux. S'il est découvert, il s'enfuira par tous les moyens possibles. Si les Pjs n'ont pas découvert ou pris le créditube, il le fera.

Derrière l'écran

Milgard a reçu la visite au matin de **Assets Incorporated**, qui l'ont convaincu de leur vendre la copie ½ million de Nuyens cash, plus un virement d'un million sur un compte en Ligue des Caraïbes. Plus tard le soir, il a reçu la visite de **Nabokov**, qui voulait la bobine, et lui a dit qu'il l'avait vendu à des inconnus. Ce dernier l'a alors torturé pour en savoir plus avant de le tuer par dépit et de fouiller la pièce. Il n'y trouve rien d'intéressant, si ce n'est un article concernant le film. Au moment de partir, il aperçoit les

Pjs, cours se réfugier dans l'escalier de secours, se change, et revient déguisé en flic elfe pour leur soutirer des infos, et récolter leur photo 3d grâce à sa caméra cyber-optique et leurs empreintes, ce qui lui permettra à partir de cet instant de se faire passer pour chacun d'entre eux à tout moment du scénario.

2ème copie :Universe studios

La suite logique à ce niveau du scénario serait la visite des locaux du studio **Universe** à SF. Après une petite visite « ambiance » de la ville, ils devraient localiser les studios prés d'Oakland (code sécu D à Z ; voir *Le Guide NA*… p.23)

En fait les locaux sont désaffectés depuis longtemps, et bâtis comme un petit musé du cinéma. L'enseigne Net54 est en partie décrochée de l'arche d'entrée, faisant apparaître l'ancienne enseigne d'Universe gravée directement dans la pierre. L'ancien bureau de **Jerry Brooke-Hammer** est indiqué sur n'importe quel plan, il se trouve au bout du *Hall of Fame*, au sud des studios (l'entrée se fait au nord). Les studios sont grands, recèlent de couloirs et de coulisses de tournages. Le problème est que les Pjs ne sont pas seuls, l'équipe de **Taleo Boukarine** s'y trouve déjà, ainsi que les **Mankind Savers**, des agents **SK** et **Nabokov**, qui les a suivi, profitera de leur moindre séparation pour semer le trouble chez eux, en se servant d'eux comme bouclier pour atteindre le bureau de **Brooke-Hammer**. Après sûrement de belles fusillades et prises de bec, les Pjs devraient atteindre le *Hall of Fame*.

Hall of Fame

Il s'agit d'un long couloir ou les photos des plus grandes vedettes du studio sont affichés, un jet de Perception 8 leur permettra d'identifier la photo de **James Spartacus Norton**, et un jet d'intelligence 9 permettra de mettre en rapport son visage avec celui de **Cerra Ni'Tiron** (voir Intro), sans les oreilles pointues !. Les Pjs arrivent juste à temps dans le bureau pour constater un coffre dissimulé derrière une photo. Le coffre est éventré, et l'équipe d'**Assets Incorporated** s'enfui par la fenêtre, après quelques échanges de coups de feu (peut être), ils s'envolent dans un hélico qui les attendait en stationnaire. C'est en sortant du studio que les Pjs tomberont sur les agents **SK**.

Derrière l'écran

Encore une fois, **Assets Incorporated** coupe l'herbe sous les pieds des Pjs, ça devient une mauvaise habitude. Cette partie du scénar sert surtout aux Pjs d'évaluer à qui ils ont à faire, et de découvrir la nouvelle identité de **Norton**. A partir de ce moment là, le Pj qui a vécu l'intro aura aucun mal à se renseigner sur lui, et à trouver son adresse.

3ème copie : Cerra Ni'Tiron

C'est la partie qui demandera le plus d'impro de la part du MJ, à lui de décidé si, après un échec cuisant, les **Mankind Savers** et **SK** sont encore dans le coup. De plus, qui

dit que **Lofwyr**, au vu de l'échec de ses agents, n'a pas envie de s'occuper de l'affaire personnellement, ou d'envoyer des gens plus professionnels, des runners ou des agents très spéciaux. Et si **Nabokov** n'est pas mort ni démasqué, il continue à poursuivre les Pjs, en espérant bien qu'ils le mènent à la troisième copie du film.

Cerra Ni'Tiron vit dans des quartier luxueux spécialement aménagés pour lui dans une aile du château de **Sean Laverty**. Un raid là-bas serait purement suicidaire de la part des Pjs, mais **Cerra Ni'Tiron** affichant un certain style de vie, il sort à de nombreuses occasions du château, au MJ de trouver un prétexte et une situation, sachant que les Pjs ne seraient peut être pas les seuls à vouloir l'approcher, ou l'enlever, ou le menacer…

Ils peuvent aussi convaincre **Assets** de la nécessité d'un raid chez **Laverty** (ce qu'ont fait mes Pjs). Dans ce cas, compter une sécurité hors pair, et l'intervention de l'équipe de **Tir Tairngire**, commanditée par **Jenna Ni'Fairra**.

Si les Pjs récupère la copie, ils se feront vite aborder par **Assets Incorporated** qui, s'ils les laissent parler, tentera de les convaincre de la leur donner pour 200 000 Nuyens, tout en leur expliquant de quoi il s'agit en gros. **Lofwyr**, lui, offre 250 000 pas plus, et **Nabokov** tentera de les tuer tous avant de prendre la bobine.

le pourquoi du comment (enfin presque…)

Si les Pjs se font expliquer par n'importe quelle partie que ce soit le fond de l'affaire, c'est que le film contiendrait des éléments permettant de procéder à un rituel capable de faire beaucoup de mal aux dragons, voire de les tuer. Rien n'est prouvé, mais il paraîtrait que le réalisateur, qui pratiquait une forme de magie noire, y croyait dur comme fer (**Cerra Ni'Tiron** niera tout de cela, quoiqu'il arrive)

les protagonistes

Assets Incorporated, une équipe de runners de légende réunie à l'origine par Dunkelzahn (Voir la *Saga de Ryan Mercury*, aux éditions **Fleuve Noir**). Avant sa mort, ce dernier avait entendu parlé des copies, et avait chargé son équipe de les récupérer et de les détruire.

Axler Kaylin, samouraï humaine blonde aux longues jambes, taille fine, larges épaules, grande pour une humaine

Grind, samouraï nain, peau couleur chocolat couverte de cicatrices, cheveux noirs presque crépus, muscles gonflés et troisième bras sur la poitrine.

Terr Dhin, interfacé ork, excellent tacticien.

Serre, jeune mage humain, brun cheveux courts, constitution frêle.

Vif Argent, drake , sous forme humaine : bel homme de plus de deux mètres aux cheveux roux.

Croque Mitaine, decker humaine black.

Leurs attributs, compétences et équipement sont exceptionnels, ce sont des PNJs légendaires.

Cerra Ni'Tiron, de son vrai nom **James Spartacus Norton**, qui est le réalisateur du film, et désormais un membre influent, mais dont la véritable nature reste très secrète : ce devait être un des elfes nés avant l'éveil. Seul **Sean Laverty** connaît son secret, et fera tout pour le couvrir (il l'a déjà introduit dans la noblesse elfique).

Co3 **Ra**4 **Fo**2 **Cha**7 **In**5 **Vol**4 **Compétences :** CaC3 / Voiture2 / Sperethiel6 / Négociation3 / Barratin' / Tridéo6 / Cinéma6

Reflx:1d6+4

Dvoran Nabokov, Un *face* russe qui a des méthodes de psychopathe. Ses attributs, ses compétences et son équipement sont en rapport avec la personnalité qu'il empreinte. Il dispose de tout un matériel technique style *Mission : Impossible* (masque plastique, etc.) et peut prendre n'importe quelle apparence. Pour ajouter du fun, le MJ peut demander à un joueur absent d'une scène (si possible de combat), de jouer Nabokov jouant lui-même son PJ. Exemple : il lui fait passer un petit message sur un papier fraîchement déchiré, ou bien le prend à part (moins discret), pour lui dire : « Tu n'es pas toi, tu es un autre qui a pris ta place. Je te demande de blouser tes collègues, fait comme si tu étais toi, mais pose beaucoup de questions, et récolte un max. d'infos. »

Si le Pjs se fait choper (Perception astrale 3 succès, Perception naturelle 9, ou bien il fait une gaffe), reprenez le contrôle de Nabokov, et faites le s'enfuir (il évitera à tout prix le combat). En cas de combat inévitable, faites avec les attributs et les compétences qui suivent :

Co4 **Ra**4 **Fo**5 **Cha**2 **Int**2 **Vol**2

Compétences : Pisto6/ Fusil6 / CaC8 / Massues6/ Moto & Voiture6 / Furtivité9 / Athétisme9 / Anglais6 / Comédie9 / Étiquette(Rue, Média, Noblesse, Russie)6

Mankind Savers, plusieurs membres de la secte, qui a fait de la recherche du film une de ses priorités.

Co4 **Ra**4 **Fo**5 **Cha**2 **Int**2 **Vol**2 **Compétences :** Pisto4 ou Fusil4 / CaC5 / Tranchantes4 / Jet4 / Moto ou Voiture2 / Étiquette(Magie)2

Reflx 1d6 + 3/2

Equipement : Vêtements renforcés (3/1), Beretta 410T (9M, 22/c) ou Rapid assaut shot12 (8G/20c), couteau (5L)

Saeder Krupp, une équipe officielle composée de 6 agents spéciaux.

Co6(8) **Ra**6 **Fo**5 **Cha**3 **Int**5 **Vol**4**Ess**2 **Compétences :** Pisto5 / PM5 / CaC4 / Armé4 / Moto ou Voiture2 / Furtivité5 **Compétences câblées :** Étiquette(Rue / Corpo / Médias / tribus)5

Cyber : Armure dermale 2, 5 Compétences cablées5, Reflx cablés **Reflx** 2d6 + 7

Equipement : Appareil photo 3D, caméra tridéo, enregistreur vocal, Ultra-Power (9M) ou Ingram Smartgun (7M), veste renforcée (5/4)

Tir Tairngire, une équipe de professionnels menée par un paladin, envoyée par **Jenna Ni'Fairra** qui est en compte avec **Lofwyr**, et cherche à mettre la main sur la copie elle aussi. Cette équipe comprend :

Taleo Boukarine, paladin et adepte physique elfe, initié de niveau 3.

Co3(9) **Ra**4 **Fo**3(9) **Cha**5 **Int**5 **Vol**6**Ess**6 **Mag**8 (10)

Compétences : Pisto4 (10)/ PM6 / CaC4(9) / Tranchantes4(9/12) / Moto & Voiture5 / Furtivité5(9) / Athétisme5 / Anglais4 / ThéoMagic5 / Étiquette(Rue & Noblesse)6 / Equitat°6

Reflx 4d-+4(9) ***Pouvoirs :*** Mains Mortelles (F), 4 compétences Améliorées, 2 attributs Améliorés, Vision Astrale, Gecko Crawl, Reflexes améliorés (+3D6)

Équipement : Sky Warrior(+3D6, 11M), Glock80 (9M, 19/c), Manteau renforc (4/3), Ares Ghost (6M, 20/c), Ressources illimitées. Focus de pouvoir de niveau 2.

Méléagane, mage de combat elfe initiée de rang 4.

Co4 **Ra**5 **Fo**3 **Cha**7 **In**5 **Vol**8 **Mag**6/8 **Compétences :** Sorcel6 / Invocation8 / TheoMagi7 / Équitation 5/ CaC5 / Tranchantes5(8)/Voiture3 / Moto3 / Psycho3 / Anglais4 / Orientation(Flûte)6 / Pisto4 / PM4

Sorts : CBAT: Disques Tranchants8 (4G), Boule de feu8(7F), ChocEtourd6(4F), EclairMana8(4G), Belier6(4G) - SANT: Reflx+3 (Actif)5(2F) / Soins6(3Niv.) - DETECT: Mémoire Objet6(3F), Individu Spe8((3L), Enemis6(4G) - ILL: Doublures6(4G), Monde chaotiq6(5G) - MANIP: Bombe Acide6(4F), Barrière Pare-balles6(5M), Barrière Mana8, Eternuement6(1M), Mutisme6(5M)

Initiée de rang4 : Camouflage, Orientation (flûte), Activation, Contre-Magie, fixation

Reflx:4d6+5

Équipement : 1 flûte,1 focalisateur de sort, Ares Adventurer (11M/10c) +1 cha ExEx, Epée focus d'Arme 3, trousse de soin, R-Snake (7L/36c)+1 cha APDS, 4 500 Nuyens, téléphone bracelet, robe renforcée (4/1)

Badule, samouraï cablée elfe

Co6 / 8 **Ra**7 **Fo**7 **Cha**5 **In**4 **Vol**4 **Compétences :** Pisto7 / PM6 (Uzi9) / CaC6 / Griffes6 / Tranchantes6 / Moto5 / Jet5 / Anglais3 / Négociation4 / Barratin5 / Explo(CR)5(4)/ Electro(CR)4(3) / Cybertech4 / Biotech2

Cyber: RefCablés2, Bras Cyber+griffes, Armure dermale2 **Reflx:**3d6+9

Équipement: 2 Uzi (8M/34c) + 1 cha ExEx +1 cha APDS, Glock82c (9M/17c) +1 chargeurEX, Fineblade long(9M), + 1 cha minigrenades, 50 g de CXII + déton radio, trousse outils, créditube 4 500 Nuyens, Yamaha Rapier, téléphone auriculaire, veste sûreté (5/3)

Notes : Ambidextre, il utilise 2 armes à la fois.

Toscano, samouraï cablé elfe

Co6 **Ra**6 **Fo**5 **Cha**6 **In**3 **Vol**4 **Compétences :** Feu7 / Fusil d'Assaut9 / CaC7 / Tranchantes7 / Voiture5 / Jet4 / Anglais3 / Négociation4 / Electro5(CR)4(3) / Biotech3

Cyber : RefCablés3, IF Armes **Reflx:**4d6+10

Équipement : Israeli D16 (10M/42c)+ 1 cha ExEx, Colt Spirit (9L/12c) +1 cha APDS, Fineblade long (7M), + 1 cha minigrenades, créditube 4 500 Nuyens, Nissan Patrol, téléphone auriculaire, veste de sûreté (5/3)

Virus, decker elfe de Seattle, voir Archétype du decker elfe.

Hudolphe, interfacé nain, voir archétype de l'interfacé nain.

Notes :
Pisto = Pistolets
PM = Pistolet Mitrailleur
CaC = Corps à Corps (art martial au choix)
Tranchantes = Armes tranchantes
Jet = Armes de Jet
Electro = Électronique
Compétence (CR) = Compétence (Construction Réparation)
IF Armes = Interface d'armes
Cha = Chargeur
CBAT = Combat
SANT = Santé
DETECT = Détection
ILL = Illusion
MANIP = Manipulation
Reflx = Réflexes

Certaines armes n'existent que dans mes fichiers, ou sont inspirées de créations originales trouvées sur le Web. Dans ce dernier cas, essayez de les dénicher, sinon, changez-les.

Medusa

Athabaska Forever

Une campagne post-it™offerte par Daegann

Athabaska forever est une mini campagne pour Shadowrun. Suivant vos préférences cette campagne sera plus ou moins longue, tout dépendra de l'issue que vous souhaitez y donner (ou si vous n'avez pas le temps de faire jouer le cinquième post-it… hem désolé, private joke…). Quoi qu'il en soit il s'agit d'une série de petit scénario s'enchaînant sur une même trame et débouchant sur une situation exploitable pour de futurs scénarios. Le supplément «L'Amérique des ombres» peut être utile mais n'est pas indispensable.

La trame générale de la campagne :

La campagne va faire intervenir un grand nombre d'acteurs mais tout découle de Wuxing qui sera d'ailleurs l'employeur des joueurs… Tout débute en fait avec une découverte de John Fei-wong, géomancien travaillant à Hong-kong pour le compte de Wuxing. En effet, ce géomancien à découvert l'existence d'un lieu très intéressant d'un point de vue magique… (Je laisse ici la libre interprétation au MJ de l'expression « intéressant d'un point de vue magique » mais j'en reparlerais plus tard.) John Fei-wong à découvert que ce site se trouvait quelque part dans le conseil athabaskan. Wuxing va donc l'autoriser à lancer une discrète expédition pour découvrir son emplacement exact. Voilà comment tout commence…

Mais vous vous doutez bien que la suite ne va pas être aussi claire que l'espère Wuxing… Tout cela était sans compter un certain nombre de facteurs extérieurs. Le premier de ces facteurs va être une simple tempête de neige… Le premier travail des shadowrunners va donc être une simple opération de sauvetage… Wuxing prendra finalement connaissance de l'emplacement du site magique. Celui-ci ce trouve non loin d'une petite île, une île disputée territorialement entre le Conseil Athabaskan et Tsimshian, une île où des installations de Mitsuhama sont en construction… Une île au cœur d'une polémique qu'il va falloir alimenter et pour ça rien de mieux que des runners provoquant un incident diplomatique…

Les intervenants commencent tout de suite à être plus nombreux mais ce n'est pas tout car dans l'ombre quelqu'un sait ce que fais Wuxing, quelqu'un commence à prendre ses précautions et à se renseigner sur les shadowrunners, juste au cas où, quelqu'un qui n'agit pas pour le moment car cela va servir ses intérêts, quelqu'un qui est à la tête de la plus grosse des megacorpo… Car oui, tout au long de la campagne Saeder Krupp est dans l'ombre mais patience SK fera son apparition au moment opportun…

La suite des événements verra les shadowrunners engagé pour enlever la fille d'un diplomate Ares. Le rapport ? Et bien le but recherché par Wuxing n'est pas de déclencher une guerre mais simplement de faire tomber l'île sous le contrôle du Conseil Athabaskan et pour cela des négociations multipartites vont être organisé pour désamorcer la crise. En ayant un moyen de manipuler le diplomate d'Ares, Wuxing s'assure plus de poids pour mener ces négociations comme ils l'entendent.

Le succès de cette opération ne marque toutefois pas la fin de la campagne. En effet il semblerait que Wuxing ne soit pas en tête pour récupérer l'exploitation de l'île. Un peu d'espionnage pour saboter des négociations semble être tout indiqué… Toutefois il y aura encore une fois un bémol… Ce bémol n'est autre que Saeder Krupp… C'est ici que vous allez choisir l'issue de votre campagne d'une part vous pouvez faire intervenir Saeder Krupp de manière à faire table rase, ils récupèrent ainsi le site magique. Ou bien attendre un peu…

Si Wuxing n'est pas HS et si vous souhaitez que votre campagne se termine par une « victoire » de ces derniers, ils pourraient bien engager une nouvelle fois les runners pour faire croire aux experts de Saeder Krupp qu'il y a eu «erreur sur la marchandise» et que le site n'est finalement pas intéressant magiquement… Voilà pour la trame générale… Passons maintenant aux détails…

Post-it 1 : Opération Rescue

Introduction :

L'action débute en février 2062 et comme vous l'avez compris, John Fei-wong dirige actuellement une expédition dans le Conseil Athabaskan pour trouver le site magique dont il a fait la découverte. Ses expéditions ne se montrent pas aussi faciles qu'il l'aurait souhaité et les conditions météo difficiles le font partir sur de fausses pistes. L'une de ses pistes d'elle l'emmène se faire prendre au piège par une violente tempête de neige. C'est bête mais lorsqu'on fait des recherches en pleine nature et quand le temps à tendance à changer brusquement, on a beau être un géomancien initié et respecté, on peut avoir quelques problèmes… Pris par surprise, la petite expédition marche un moment dans le froid avant de trouver refuge dans une grotte d'où ils activeront leur balise de détresse. Mais avant que le signal ne soit reçu, John Fei-wong et ce qui reste de son expédition seront «secourus » par une milice locale qui les retiendront prisonnier…

Avant de poursuivre voyons un peu la composition de l'expédition… Tout d'abord John Fei-wong est l'homme clé de ce projet, c'est lui qui a les connaissances et c'est lui qui commande. C'est un Hongkongais d'environs cinquante ans mais qui en paraît plutôt quarante. C'est un mage wujen initié mais très spécialisé. Pas de sort de combat, de défense ou quoi que ce soit d'utile en «situation extrême». Les autres membres de l'expédition sont un assistant et quatre gardes du corps accompagnant John Fei-wong lors de ses déplacements et pour finir Wang qui s'occupe de toute la logistique depuis les campements ou villes par lesquelles passent John Fei-wong et son équipe. Au moment de la disparition Wang se trouve à Fort Loose, un campement de contrebandier non loin de la frontière Tsimshian.

La violente tempête ayant pris l'expédition au dépourvu se prolonge durant trois jours et ce n'est qu'au bout de ces trois jours que le signal de la balise de détresse parvient jusqu'à Fort Loose… Wang alerte immédiatement ses supérieurs à Hong-kong. Ceux-ci ne perdent pas un instant et ordonnent le lancement d'une opération de secours, s'il arrive quelque chose à John Fei-wong, ses découvertes partiront avec lui... Mr. Johnson (qui peut être elfe histoire de semer un peu la confusion… ça marche souvent…), toujours lui, doit donc monter rapidement une équipe de shadowrunners prêt à partir immédiatement en Conseil Athabaskan…

Le recrutement :

Pourquoi engager des shadowrunners de Seattle ? La réponse à la première partie de la question est principalement la discrétion (Si Wuxing envoie des hommes en urgence cela se remarquera forcement entre autres raisons) et la polyvalence d'une telle équipe. Ensuite, Seattle est l'endroit le mieux indiqué car on y trouve un grand nombre de shadowrunner, ce n'est pas encore trop loin et ça l'est suffisamment pour que les runners n'aient pas de contact dans le coin à qui raconter qu'un géomancien hongkongais se trouve dans la région…

Mr. Johnson donc va tout faire pour réunir un maximum de personnes le plus vite possible à son rendez-vous. Il appel plusieurs intermédiaires et autres arrangeurs pour cela. Les PJ (assurez-vous que leurs persos sont susceptibles de partir immédiatement en pays étranger…) reçoivent donc un coup de téléphone ou un message sur leur boite mail voir les deux ou sont contactés par tout autre moyen par lequel les joindre rapidement. Leurs contacts respectifs leur expliquent chacun avec leurs particularités qu'un Johnson cherche du monde et que ça à l'air presser. Il précise que ça à l'air bien payé mais qu'il faut se dépêcher parce qu'il prendra les premier runners sur place… Le trajet des runners peut faire l'objet de quelques tests ou petite frayeurs d'ailleurs.

Le rendez-vous à lieu dans un bar nommé le «Orlando's». Ce bar se situe juste en face des dock à Tacoma, les joueurs pourrons d'ailleurs constaté à leur arrivé que l'un des quais proche du Orlando's accueille un cargo venant d'Asie fraîchement arrivé et qu'on l'on est en train de décharger (un test avec une compétence approprié comme une compétence de langue ou de connaissance adapté mettra en évidence l'origine du navire qui est Beijing (Pékin) cela n'a aucun rapport avec le scénario mais ça rajoute à l'ambiance général, ce ne sera pas le seul détail annexe.. Libre aux joueurs de s'y intéresser ou non.). L'intérieur du bar est plutôt sombre et on y trouve majoritairement des dockers (humain et ork en majorité donc). Lors de l'arrivée des joueurs une majorité sera asiatique, se sont en fait quelques membres d'équipage du cargo qui vient d'arriver. Dans cette pièce les joueurs pourront, s'ils passent en perception astral pour observer la «faune local», remarquer deux choses : dans le bar il y a un adepte physique (un membre de l'équipage du cargo qui n'a d'ailleurs pas pleinement conscience de ses capacités) ainsi qu'un humain légèrement cybernétisé (un simple petit câblage avec interface d'arme et autre chose pas trop invasive), c'est un agent de Mr. Johnson «au cas où».

Derrière une porte où il est indiqué issue de secours, on trouve un tout petit couloir donnant sur une sortie de secours mais également sur deux arrière-salles, wardé et disposant d'un générateur de bruit blanc (indice 4 pour les deux). Dans la salle numéro 1, il n'y a personne, cette salle est simplement en train d'être remise en état après un affrontement semble t-il (une partie de jeu clandestine qui a mal tourné pour la petite histoire). Par contre dans la salle numéro 2, les joueurs pourront rencontrer Mr. Johnson (accompagné par deux gardes du corps : l'un asiatique l'autre occidental.)

Quoi que les PJs disent ou fassent, les gardes du corps ne devraient absolument rien dire, seul Mr Johnson prend la

parole. Une fois tous les joueurs arrivés, on admettra que Johnson a le nombre de runners qu'il est prêt à attendre pour lancer son briefing. A ce moment il fera un geste au garde asiatique pour qu'il ferme à clé la porte expliquant pourquoi aux Joueurs. Durant le briefing il se peut que les runners s'aperçoivent avec un test de perception réussi qu'on essaye d'ouvrir la porte. Les joueurs pourront peut-être retrouver en sortant un runner ou deux mécontents de s'être fait coiffer au poteau… (ne soyez pas trop dure quand même… ce n'est que le début… deux runners low level et grande gueule feront parfaitement l'affaire). Bref en attendant que tout les joueurs arrivent, Johnson tente de détendre l'atmosphère en essayant de gagner du temps (après tout des runners ont du être disponible le plus vite possible pour ensuite attendre les autres…) Quoi qu'il en soit une fois tout le monde présent, le briefing commence.

Johnson (que les runners pourront reconnaître comme étant d'origine hongkongaise avec une compétence adaptée pour reconnaître son accent par exemple. Je suppose que dans votre équipe un joueur au moins aura appris le japonais, c'est classique, il pourra alors fièrement apprendre que l'accent de Johnson n'est pas japonais.), bref, Johnson exposera rapidement la situation aux joueurs : Il a quelqu'un à retrouver en milieu sûrement hostile dans le Conseil Athabaskan. Il expliquera que sa balise de détresse s'est mise en route il y a trois heures (ce qu'il croit puisque avant, le signal de la balise était brouillé) et qu'il n'y a donc plus de temps à perdre. Il expliquera qu'un interfacé (j'ai supposé qu'il n'y avait pas d'interfacé parmi les PJ, si ce n'est pas le cas adaptez le scénario en fonction…) devrait se trouver en face du dock d'ici quelques minutes pour les emmener en Conseil Athabaskan. Il propose une bonne paye en échange (je vous laisse la déterminer suivant vos tarifs habituels, ne perdez pas de vue que les runners ont du être disponibles immédiatement et vont partir à l'étranger…) et précise que l'équipement des runners pour la mission sera fourni dans les limites du possible. Une fois la mission acceptée, le Johnson fourni de plus ample information : il donne aux runners un dossier comprenant les photos (sans aucuns noms sauf celui de John Fei-wong) ainsi que des informations de types médical (groupe sanguin, antécédent médicaux, allergie, etc…). Johnson ne le dit pas mais il fait bien comprendre aux runners que la seule personne qui compte vraiment c'est John Fei-wong. Il précise aussi que les runners aurons un contact à Fort Loose qui sait où chercher leur cible et qui leur fourniront des motoneiges. Il essaye ensuite de faire partir le plus vite possible les runners en leur disant que l'interfacé doit les attendrent et qu'ils pourront poursuivre le briefing pendant le voyage.

L'arrivée en Athabaska :

Le voyage se fait en hovercraft, vous pouvez si vous le souhaiter faire jouer les passages de frontière, d'autant plus que les frontières entre Tsimshian et le Conseil Salish ou avec le Conseil Athabaskan sont assez surveillées… Quoi qu'il en soit, les runners devraient ne pas avoir trop de problème pour rejoindre Fort Loose…

Le fort est constitué de quatre bâtiments préfabriqués autours desquelles gravitent quelques tentes. Le préfabriqué Est abrite le bar, c'est le point central du camp. Dehors on trouve une petite piste où sont rangé trois avions monomoteurs, on trouve aussi quelques motoneiges, deux hovercrafts et un VBA. Une fois arrivé aux camps les runners devraient commencer par rechercher de quoi se réchauffer… Ils rechercheront certainement Wang, leur contact à Ft Loose par la même occasion souhaitant faire d'une pierre deux coups. Se renseignant auprès d'un rigger ou au bar, les runners apprendront que Wang doit se trouver dans le préfabriqué Sud.

Mais c'est également à ce moment qu'une sirène retentit. Et qu'un «résident permanent» du camp arrive ou rentre dans le bar en criant « C'est les écolos qui attaquent ! » ce qui a pour conséquent de mettre le camp au branle bas de combat… Une cellule d'éco-terroristes envoie en fait ses nouvelles recrues et d'autres homme pour s'entraîner à la dure et tenter de voler par la même occasion un peu de matériel (véhicules ou cargaison, tout est bon à prendre). Certains terroristes sont en motoneige alors que d'autres sont à pied. Vous pouvez même ajouter un hovercraft avec une tourelle pour ajouter un peu de piment. Le camp est assailli de tout les cotés mais Ft Loose en a vu d'autre… Décrivez cette scène comme étant un peu chaotique, les joueurs ne savent pas sur qui tirer à part peut être sur les types en motoneige… Quelques rares passants de Ft Loose peuvent aussi profiter du chaos ambiant pour régler quelques compte ce qui n'aide pas à y voir plus claire. Arrangez-vous toutefois pour que dans le feu de l'action les runners voient un défenseur tirer sur un type en motoneige (ou encore mieux si c'est un joueur qui désarçonne le pilote) ce qui à pour conséquent de planter la motoneige dans l'hovercraft par lequel ils sont arrivé (déchirant le coussin d'air de l'hovercraft). A noter aussi le décollage du VBA qui défend très professionnellement le camp, les attaquant se replient peu après le décollage du panzer (lorsque le VBA se reposera, les joueurs pourrons voir que l'équipage se compose d'un occidental mal rasé, et de deux asiatique, dont une femme, un russe et deux coréens en fait). Une fois le combat et les derniers tirs isolés de type «au cas où» terminé, le camp est nettoyé comme à son habitude, la tente infirmerie est remise en état (c'est la cible d'entraînement favorite des nouvelles recrues éco-terroristes …) on soigne les blessés et on récupère ce qui est récupérable puis on retourne au bar…

Une fois l'adrénaline retombée, les joueurs vont sûrement se remettre à la recherche de Wang à moins qu'ils ne l'aient fait durant l'attaque (qui est une chose relativement courante à Ft loose mais ça les joueurs ne le savent pas forcement…). Dans le préfabriqué Sud ils apprennent que Wang a en fait une tente juste devant le préfabriqué. Apparemment la tente à été touchée dans l'attaque. Wang n'a rien mais sont matériel de communication est HS. Mais peu importe, il sait dans quelle direction les joueurs doivent se rendre et possède de petit récepteur qui ont certes une portée réduite mais qui sont tout de même capable de capté les signaux de la balise lorsque les PJ seront assez prêt… Wang fourni aussi tout le matériel qu'il a pu acheter dans le camp, à vous de décider en quoi ce matériel consiste (manteaux, et équipement de survie -dont des fusées de détresse- et quelques armes au minimum). Les joueurs peuvent essayer d'obtenir plus de matériel en se renseignant au bar mais c'est à votre discrétion. Le matériel comprend également des motoneiges. Seulement certaines ont été endommagées voire volées lors de l'attaque et les runners vont être contraint d'en acheter une à un certain «Arhn» qui est un ancien mercenaire essayant de monter un commerce de motoneige dans le fort mais ça ne marche pas très bien. Ah oui, il a un ami pas loin : Fred le troll… (qui n'est pas rapide à la détente… mais

bon passons…).

L'expédition de secours :

Bref, voilà nos shadowrunners partis en pleine nature avec des motoneiges… Etendues glacées et forêts recouvertes de neige se succèdent (avec quelques petits tests de pilotage…) lorsqu'un choix apparaît : s'enfoncer dans la forêt là-bas avec des conditions de pilotage difficiles ou perdre du temps en contournant… Si les joueurs décident de contourner par le bord de mer, ils risquent fort de tomber sur une meute de loup de mer (les caractéristiques de ces métacréatures sont données dans le supplément «l'Amérique des ombres»). En revanche s'ils passent par le cœur de la forêt, la conduite des motoneiges s'avèrera bien plus difficile… Peut-être auront-ils quelques problèmes à ce niveau et puis, peut-être aussi rencontreront-ils également quelques métacréatures (ou créatures tout court) hostiles (ou non). Quoi qu'il en soit après ce passage, les joueurs devraient commencer à voir les signaux de la balise sur leur petit récepteur, ils ne sont plus très loin…

Malheureusement pour eux le temps à tendance à changer très rapidement dans cette région et une nouvelle tempête se prépare… En fait le temps change si brusquement que les joueurs n'auront pas le temps de se préparer avant que la neige ne commence à tomber et que la visibilité ne chute. Bientôt on en voit pas à plus de 20 mètres devant soit et de nombreuses interférences brouillent les communications radio, les joueurs cessent d'ailleurs de recevoir des signaux de la balise de détresse. Les conditions de pilotage deviennent très rapidement hasardeuses surtout lorsque la tempête (doublée d'un gros orage magnétique) redouble de vigueur. La conduite devient du pilotage sans visibilité et toute communication radio est impossible… Si les joueurs tentent d'avancer depuis le début de la tempête et s'ils n'ont pas pris leur précaution, ils risquent fortement de se perdre de vue les un des autres sans moyen de communiquer et sans aucun point de repère pour trouver leur chemin… Lorsque la tempête redouble, il devrait leur apparaître clairement que continuer dans ses condition n'est plus possible (d'ailleurs ils en auront peut être déjà fait l'expérience, le pilotage de motoneige lorsque l'on ne voit pas le terrain à deux mètres devant soit est très périlleux.) Le froid commence d'ailleurs à se faire sentir et s'ils ne prennent pas rapidement des décisions, ils risquent de finir geler. Mais peut être que certains auront la chance d'arriver assez prêt pour recevoir a nouveau par intermittence les signaux de la balise ce qui permettraient de trouver une petite grotte pour s'abriter. Quelque soit la façon dont cette scène se passera, assurez-vous pour que les joueurs soient plongés dans l'ambiance de cette tempête où ils pensent être perdus et ou l'on ressent le coté hostile du milieu. Ils doivent sentir le danger de la nature et lutter pour leur survie, faites leur faire des tests pour résister au froid. Mais au final le but n'est pas de les tuer… (bon bien sûr s'il cherche hein… c'est comme tout, faut pas pousser non plus ^^)

Qu'ils soient dans la grotte ou en dehors, la tempête durent une bonne douzaine d'heure avant de se calmer. La balise se remet ensuite à émettre de nouveau de façon normale. Quoi qu'il en soit, la grotte est longue d'environs 4 mètres avant de tourner sur la droite, après le virage, la grotte s'élargi, formant presque une pièce, il n'y a pas d'autres passages. Dans cette «pièce» se trouve les corps de 3 des gardes du corps de John Fei-wong ainsi que celui de son assistant. Les corps ont visiblement été fouillés et on a pris leurs armes et tout objet de valeur. Reste la balise de détresse posée dans un coin à l'écart. La nature de la mort des gardes semble être naturelle, le froid et les conditions de survie auront fait leur effet… Il n'y a aucune trace du dernier garde ni de John Fei-wong. Si les joueurs se sont débrouillé pour pouvoir récupérer leur motoneige (s'ils les ont égarées, cela risque d'être difficile de les retrouver) ils voudront peut-être retourner au camp ou continuer à chercher un peu. Notez que les communications radio restent altérées sur les longues distances du fait de l'orage magnétique et qu'ils n'ont plus de contact avec Wang. Vous pouvez les laisser se débrouiller un peu mais sinon, vous pouvez passer à la suite.

En effet, juste avant que la tempête ne se déclare un monomoteur s'est posé. Le pilote de cet avion fait régulièrement la tournée des villages du coin pour acheter et surtout vendre un peu de marchandise. Durant la tempête, Wang apprend en discutant avec ce pilote que l'un des villages a fait prisonnier deux asiatiques «lourdement armé» (les fusils d'assaut hongkongais chargé à la balle EX, c'est gros pour la milice local…). Wang tente de rentré en contact avec les shadowrunners mais sans succès. Il demande alors à l'interfacé d'aller les chercher. Seulement son hovercraft ne peut pas aller partout surtout depuis qu'il a été endommagé durant l'attaque des éco-terroristes. Il va donc demander de l'aide à d'autres riggers du camp. Lorsque le temps le permettra, un rigger partira donc à la recherche des joueurs. (Ce rigger pourra être en avion, lorsqu'il repèrera les joueurs il communiquera avec eux par radio pour leur indiquer un endroit où il pourra tenter de se poser.)

Retour à Ft Loose et nouvelle opération de secours

Peu avant de se poser à Ft Loose, le contrebandier les avertira que Ft Loose est en ce moment sous le coup d'une alerte au sniper. Lorsqu'ils arriveront, contrairement à la fois dernière où il régnait une certaine activité, le camp semble vide. Tout le monde se trouve en fait dans les préfabriqués et ne sort que si c'est nécessaire, faisant attention de se déplacer un maximum à l'intérieur des préfabriqués. Le sniper de Ft loose, n'a aucun rapport avec l'intrigue, il fait juste parti du décor de Ft Loose… Il ne tire jamais plus d'une fois au même endroit et se déplace souvent. On a déjà retrouvé des cannettes de soda et des paquets de bonbon là ou il était mais on ne l'a jamais vu. Il ne cherche pas spécialement à tuer, on ne sait pas exactement ce qu'il veut.

Quoi qu'il en soit, une fois de nouveau dans la tente de Wang, ce dernier apprend aux runners ce qu'il a appris. Les runners doivent donc aller récupérer John Fei-wong dans un village amérindien. Ils peuvent s'y rendre grâce au contrebandier qui fait le tour des villages en avion mais a condition que les runners ne lui attirent aucun ennui. Sinon leur interfacé peut aussi les aider s'il a reçu les pièces nécessaires pour réparer son hovercraft.

Dans tout les cas, John Fei-wong est retenu prisonnier dans un petit village «semi traditionnel» On y trouve quelques maisons igloo, une sorte d'entrepôt et une petite piste pour avion. John Fai-wong se trouve dans une partie de «l'entrepôt» aménagé en prison. Il se trouve dans un état physique lamentable tandis que son dernier garde du corps à succombé. Selon votre envie, le village peut devenir une petite ville et la «milice local», qui n'est pas très coopérative, peut même se montrer acharné s'ils sont énervé… Si les runners n'ont en plus pas d'interfacé sous la main pour rentrer, une chasse à l'homme peut s'organiser…

Les runners devraient finalement réussir à rentrer à Ft Loose avec John Fei-wong. Ils seront alors remerciés par Wang qui leur donne leur paiement et prépare leur retour à Seattle. Ceci marque la fin de la première partie de la campagne.

L'auteur en train de lire son post-it, pris par une caméra de surveillance

Post-it 2 : Opération Confrontation

Introduction :

Quelques jours après la fin du précédent scénario, John Fei-wong a été remis sur pied et trouvé l'endroit qu'il cherchait. Seulement cet endroit ce trouve être au large d'une petite île disputée territorialement par la nation Tsimshian (qui la contrôle plus ou moins) et le Conseil Athabaskan (qui considère que l'île lui appartient au vu du traité de Denver. Il faut quelques jours de plus pour que Wuxing ne mette au point un plan lui permettant de récupérer l'exploitation de l'île et de ses alentours. Car en effet actuellement ils n'ont aucune chance de pouvoir s'installer sur l'île, une usine de Zen-Marsh Chemicals (une filiale de Mitsuhama en fait) est en pleine construction. Le concept de ce plan est simple : déclencher une crise entre les deux nations pour permettre au Athabaskan de récupérer le contrôle de l'île après négociation et ainsi remporter le nouvel appel d'offre pour l'exploitation des ressources de l'île. Ceci dit, dans l'ombre, Saeder Krupp a appris l'existence de la faille et les plans de Wuxing, ils vont donc commencer à se renseigner plus précisément sur ses opérations tout en restant dans l'ombre et sans agir tant que les opérations effectuées concorde avec leurs propres objectifs.

La situation diplomatique entre les deux pays concernés n'est pas très bonne. Le Tsimshian se montre assez agressif envers ses deux voisins sachant que le conseil Salish et le conseil Athabaskan sont assez proche et que le Tsimshian est au bord de la guerre avec le conseil Salish (ils déclencheront d'ailleurs une offensive le 2 mai 62 (cf. l'Amérique des ombres) mais nous verrons ça plus tard. Bref si le principal ennemi de Tsimshian est le Conseil Salish, son second voisin n'est pas loin derrière. Des tensions existent et la région va d'ailleurs se transformer en poudrière dans peu de temps. Au sujet de l'île en particulier, il y a quelque mois, un incident avait eu lieu lorsque deux vedettes avaient échangé quelques coups de feu heureusement sans faire de blessé. Les deux nations disputent la territorialité de l'île et d'une partie de la mer. Tsimshian a autorisé Zen-Marsh Chemicals à s'installer sur l'île ce qui avait provoqué la colère du conseil athabaskan qui depuis effectue régulièrement des «exercices militaires» dans la zone. Les deux forces potentiellement présente se trouvent être les vedettes athabaskan effectuant des opérations dans la zone ainsi que les force de sécurité de Zen-Marsh Chemicals.

L'île est assez éloignée des côtes mais toujours visible de celles-ci, elle est petite (environs 2 ou 3km de long pour 1km de large) et de forme allongée. Les reliefs sont peu importants mais il y a tout de même quelques petites buttes. L'île est couverte d'une forêt enneigée avec à l'extrémité Nord un petit village d'amérindien et à l'extrémité Sud, une zone dégagé d'environ 500 mètres avant l'usine de Zen-Marsh Chemicals. L'usine est en construction mais ses défenses sont déjà opérationnelles et l'infrastructure en place. Un drone de surveillance survole en permanence la limite entre la forêt et la petite clairière. Des systèmes de défense autonome se trouvent également camouflés au niveau de la clairière. Il s'agit de batteries anti-aériennes équipées de deux autocanons rotatifs plus l'équivalent d'une mitrailleuse légère entre les deux autocanon pour les cibles au sol non blindé. Des systèmes d'armes similaires se retrouvent sur l'usine. Tous ces systèmes sont reliés ensemble au même réseau de senseur disséminé partout sur le site. Un système d'arme ne peut devenir aveugle… (de plus il y a les drones de surveillance…) Après alerte, un rigger de sécurité peut prendre le control des systèmes des défenses de l'usine. Du coté des militaires athabaskan, ils ont à leur disposition l'armement de leur vedette ainsi que divers drones (surveillance, assaut, etc).

Bref, pour en revenir aux shadowrunners, ils sont contactés par le même Johnson que pour le premier post-it. Peut-être qu'entre temps ils auront «travaillé» ou se seront reposés (le scénario se passant entre une et deux semaine plus tard). Le rendez-vous peut selon vos désirs se trouver dans le même bar que la fois précédente. Ce sera pareil pour les fois suivante, faire tout les rendez-vous dans ce bar peut lui donner un coté récurrent mettant en confiance les joueurs puisqu'ils connaissent l'endroit, cela peut même devenir un point de chute et un lieu intéressant à développer par la suite. Mais il reste vrai que garder des habitudes dans les ombres peut être dangereux et M. Johnson peut aussi bien avoir plusieurs points de rendez-vous différent dans Seattle. A vous de choisir donc le lieu du rendez-vous car après tout il importe peu. M. Johnson va donc engager une nouvelle fois les runners mais cette fois pour une toute autre mission puisqu'il s'agit de déclencher un incident diplomatique. Le but pour Wuxing étant, comme dit précédemment, de provoquer une crise qui sera résolu par le dialogue. Il faut donc qu'ils provoquent un réel incident diplomatique sans déclencher une vraie guerre ouverte… Il faut également impérativement que la nature de l'incident trouve ses origines dans l'île. Pour Johnson, les runners peuvent aussi bien simuler un affrontement qui sera médiatisé tout comme provoquer une réelle escarmouche.

Retour à Fort Loose :

Les runners vont donc repartir pour Ft Loose qui est le meilleur endroit à partir duquel préparer une opération sur l'île. Si l'on excepte tous les petits désagréments pouvant être rencontrés durant le voyage ou lors de l'arriver à Ft Loose, (qui est toujours en alerte au sniper), il n'y a normalement pas d'événement majeur à développer. Ft Loose

est tel que les joueurs l'ont laissé la dernière fois, une majorité de la population du fort se trouvant dans le Fort. Notez que Wang n'est plus là puisque son travail est terminé. Les joueurs devraient au moins passer la nuit à Ft Loose pour se reposer et préparer leur opération. La nuit se passe paisiblement jusque sur les coups de 4 heures du matin. Les runners partis dormir devraient être réveiller par l'agitation tandis que les autres verront tout le camp se réveiller en apprenant qu'il s'est passé quelque chose à la frontière. Quelques instant plus tard, un VBA (celui se trouvant à Ft Loose dans la partie précédente) se pose, encore fumant d'un récent combat. L'équipage de ce VBA est une sorte de légende vivante pour le camp aussi l'émotion est forte à la vue du panzer. Des impacts d'obus sont visibles et une partie du fuselage a été noirci par un début d'incendie, bref le combat à été rude et c'est compter sans une bulle de plexiglas fendue et maculé de sang. Tout le camp se rue littéralement sur le Panzer pour aider. Les runners en train de dormir devraient arriver alors qu'une partie du camp aide à décharger la bête tandis que l'autre partie tente de rapides réparations de fortune. Au milieu de cette effervescence, les runners voudront peut-être jeter un œil a l'intérieur pour trouver l'équipage. Ils ne trouveront rien d'autre de notable que le sang sur le plexiglas. L'observateur a visiblement été grièvement blesser si ce n'est tué… Peu de temps après ils verront en fait revenir l'équipage de la tente de soin. Parmi les membres de l'équipage, la Coréenne (une magicienne) marche très difficilement. Elle a un bandage sur la tête déjà rougit par le sang. Après un peu de soin magique et «classique», l'équipage a décidé de repartir pour éviter de mettre trop en danger Ft Loose. Ce passage doit d'une part plonger les shadowrunners dans l'ambiance, leur montrant à cette occasion qu'ils ne sont pas le centre de l'univers et qu'autour d'eux il se passe des choses. Le tout en essayant de jouer une scène forte où les PJ comme les PNJ du camp devraient être impressionnés par l'attitude de l'équipage considérant les dommages subit. (Respect quoi…). Et pour finir les runners devraient apprendre à cette occasion que les Tsimshian ont déployé depuis cette nuit un radar mobile dernière génération dans la région (c'est lui qui à détecté le panzer) ainsi que des troupes supplémentaires à la frontière.

Il ne s'agit là à l'origine que d'une provocation de la Nation Tsimshian mais il va sans dire que la région est désormais une véritable poudrière et c'est dans ce contexte que les runners vont devoir faire des étincelles… sans tout faire sauter… (la poudre est mouillée, aucune des deux parties ne veux vraiment la guerre mais ça les joueurs ne le savent pas et les étincelles restent toujours des étincelles…)

L'incident diplomatique :

Pour créer cet incident diplomatique, les joueurs peuvent monter de nombreux plan. Plutôt que d'essayer de tous les passer en revue, voyons plutôt façon de réagir (les «forces» en présence ayant déjà été présentée). Comme je l'ai dit, aucune des parties ne veux la guerre mais la situation est tendue et si une partie se sent agressée, elle répliquera pour se défendre. En temps normal chaque partie fait attention de ne pas franchir la limite mais cette fois ce sont les shadowrunners qui vont jouer avec cette limite et leur but est de la dépasser un peu. Une escarmouche de frontière a donc toutes les chances d'être déclenchée assez facilement. Reste que les joueurs seront au milieu et que si l'escarmouche s'éternise, elle risque de se généraliser en conflit ouvert. Une escarmouche c'est une escalade vers la violence avec des actions - réactions entraînant échanges de tirs tout en restant «bridé». Ce que je veux dire c'est que l'escarmouche doit mourir d'elle-même par le simple fait que des ordres sont donnés et qu'on retrouve une position où tout le monde se tient en joue puis recule gentiment. Pour que l'opération des joueurs réussisse, il faut que cet affrontement soit assez violent pour faire parler de lui mais pas trop si on veut éviter des réactions qui ne soient pas «bridé». (par exemple l'escarmouche peut prendre fin dans une situation où une vedette Athabaskan sera locké par une batterie de missile Tsimshian elle-même locké par un chasseur Athabaskan qui est lui aussi… Le truc c'est que les joueurs ne doivent pas obliger les Athabaskan a tirer leur missile sur la vedette car après le chasseur va lui aussi tirer, etc et on arrive sur un conflit ouvert, ce qu'il faut éviter.)

Conséquences :

Une fois l'incident déclenché et les joueurs retournés à Ft loose (Quelques mésaventures là-bas peut rendre l'endroit un peu plus sympathique encore.) puis à Seattle, les runners pourront apprendre les conséquences de leurs actes aux informations. Ces conséquences sont bien évidemment un accroissement des tensions entre la nation Tsimshian et le Conseil Athabaskan. Ces tensions font la une de l'actualité en Amérique du Nord. Les deux parties s'accusent mutuellement sans vouloir faire de concession, il n'y a pas de négociation. Les médias mettent en avant la dispute territoriale concernant l'île et parlent d'une guerre imminente si aucun compromis n'est trouvé (en Athabaskan on leur parle de leur île que les Tsimshian exploitent, etc.). Cet aspect est normalement une simple manipulation de la part des médias. Par cet intermédiaire Wuxing (et Saeder Krupp dans une moindre mesure) espère que l'opinion publique fera en quelque sorte pression pour que des négociations aient lieux (dans le but de rendre la souveraineté de l'île aux Athabaskan). Dans la réalité, le conseil Athabaskan ne veut pas d'une guerre tandis que la nation Tsimshian n'est pas encore prête pour une guerre surtout en considérant qu'ils ont a gérer leur frontière avec le Conseil Salish Shide. Ceci dit si vous voulez donner un petit travail supplémentaire à vos joueurs, suivant le résultat de leur précédente mission, ils pourraient avoir à éliminer de la scène politique (assassinat, chantage, ruinage de réputation…) un diplomate Athabaskan ayant les moyens de calmer la situation (dans le cas ou l'opération des joueurs avait été un peu légère), ou d'un ministre Tsimshian étant près à obtenir la guerre (si, au contraire, les joueurs y on été un peu fort). Quoi qu'il en soit quelques pays vont commencer à essayer de faire pression pour que la crise soit résolue pacifiquement.

Post-it 3 : Négociations multilatérales

Contexte :

Plusieurs jours après le dernier scénario, les Etats faisant pression sur le Tsimshian et le Conseil Athabaskan réussissent à obtenir une rencontre multilatérale, aucune des deux parties ne souhaitant de rencontre bilatérale. Bref, d'ici quelques jours (mi février 62 environs) des délégations envoyées par la Nation Tsimshian, le Conseil Athabaskan mais aussi le Conseil Salish, le Japon (avec des représentant Mitsuhama), le Pacific Prosperity Group (avec des membres de Wuxing, Eastern Tiger, etc.) et Ares (avec un représentant des UCAS). C'est à ce moment et jusqu'à la tenue des négociations que se déroulera la run. L'objectif de Wuxing étant que ces négociations débouchent sur un accord donnant le contrôle de l'île au conseil Athabaskan tout en réduisant les tensions dans la région. Il est à noter que Saeder Krupp reste pendant ce temps dans l'ombre. Pour le moment leurs objectifs coïncidents avec ceux de Wuxing, ils les laissent donc faire tout en continuant de les surveiller (voir aider subtilement les négociation ou le travail des runners si le besoin s'en fait sentir).

Objectif de la run :

Les shadowrunners sont donc toujours engagés par le même Johnson et leur objectif est double. En effet cette fois Johnson leur confie une mission de surveillance doublée d'un kidnapping. En fait ses deux missions doivent être réalisées dans le même laps de temps. Il est tout à fait possible si vous préférez que Johnson emploi une seconde équipe plutôt que de donner les deux runs a la même équipe, ce serait d'ailleurs plus logique. Ceci dit, la seconde équipe peut très bien avoir des ennuis et que Johnson demande aux runners d'effectuer l'autre travail en plus…

Le premier run n'est pas le plus important aux yeux de Johnson, il s'agit d'une mission de surveillance. Johnson a eu des informations concernant l'arrivée d'une équipe de AthOil a Seattle. Il ne sait pas pourquoi cette équipe est là mais pense que ça a un rapport avec la tenue des négociations. Johnson ne veut pas que ses négociations soient un échec alors il préfère surveiller l'équipe de AthOil pour pouvoir intervenir au besoin. Les shadowrunners devront donc observer les faits et gestes de cette équipe de son arrivée à Seattle jusqu'à la fin des négociations et tenter de connaître la raison de leur venu sans se faire repérer bien sûr. Ils devront également tout rapporter à un contact de Mr. Johnson. Ce dernier analysera les mouvements et actes de l'équipe corpo et demandera aux shadowrunners d'intervenir en cas de besoin. Il se basera sur les informations fournies par les runners donc il faudra faire attention à l'interprétation… (qui a parlé de bavure ?).

Le second run est prioritaire sur le premier car il permettra d'influencer les négociations. Il s'agit de kidnapper la fille d'un diplomate Ares… L'objectif exacte des runners est de trouver cette fille, de l'enlever et de la garder le temps des négociations (ils doivent l'enlever juste avant le début de celles-ci pour éviter que le père ne tente quelque chose…). Aucun mal ne doit lui être fait pour qu'elle puisse constituer un moyen de pression efficace. (nous verrons plus tard que cette mission risque d'être sensiblement différente de ce à quoi on pourrait s'attendre…).

Informations fournies par Johnson :

Sur l'équipe AthOil tout d'abord. Johnson a eu vent de l'ordre de mission, il connaît les noms des agents corporatistes qui arriveront à Seattle. Il peut par conséquent fournir aux shadowrunners un petit dossier sur ses agents composés d'information générale mais qui peuvent s'avérer utile tel qu'une photo ou les spécialités des agents. Ces informations restent toutefois très vague et n'ont pas forcement été actualisé. Un membre de l'équipe corpo peut très bien avoir été remplacé au dernier moment pour diverses raisons (accident, maladie, etc.).

Sur la fille du diplomate Ares. Son nom est Jessica Kenson et son père est un diplomate d'Ares chargé des questions litigieuses en rapport avec les NAO. Là où ça se complique c'est qu'elle est portée disparu depuis maintenant trois ans. Pourtant Johnson à eu des informations permettant de penser que son père sais comment entrer en contact avec elle. (Les contacts ne sont pas très régulier mais au moins une fois tout les deux mois). Les informations que Johnson révèlera concernant ses sources seront assez vague, ils ont en fait été glanés par une taupe (la secrétaire de Kenson) et Johnson préfèrerait que les runners ne le découvrent pas. La secrétaire avait découvert que son patron et sa fille se téléphonaient à partir de lignes sécurisées, Johnson assure ainsi les runners que Jessica est bien en vie et constitue un bon moyen de pression (et puisqu'elle est sensé être disparu aucune recherche officiel ne sera lancé…). Vous pouvez aussi si vous le voulez dire que le premier rounds des négociations n'a pas abouti à un accord mais qu'un nouveau round est prévu dans deux semaines. Il faudra donc que les runners gardent Jessica en captivité plus longtemps que prévue et son père pourrais bien envoyer des shadowrunners pour la retrouver…

Intervenants :

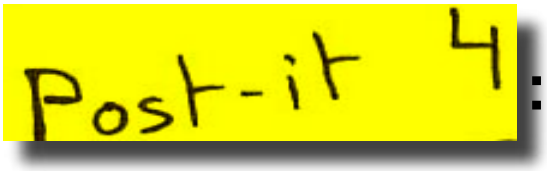
Une équipe de Saeder Krupp surveille les runners pour s'assurer de la réussite de leur mission (qui coïncide avec les plans de Saeder Krupp). Normalement ils ne doivent pas se faire remarquer et restent très discrets mais il peut être intéressant de faire remarquer aux joueurs qu'il y a quelque chose d'anormal. Peut-être que ça pourrait simplement être un petit coup de pouce que l'on découvre sans savoir d'où cela provient. Mais il est peut-être préférable de ne pas faire peur aux PJ trop vite en les laissant pensé qu'ils sont suivis. L'équipe de Saeder Krupp ne veux pas se faire repérer et préfèrera abandonner momentanément la surveillance pour ne pas se faire repérer. Par contre, il se peut aussi qu'un contact avertisse un joueur en lui disant que quelqu'un cherche à se renseigner sur lui. L'équipe de Saeder Krupp veut connaître un maximum l'équipe de runners mais là encore ils se montreront discrets, néanmoins un bon decker ou un contact adapté pourrait se rendre compte qu'on cherche des informations sur l'un des joueurs (ou sur le groupe) sans arriver à savoir qui fait ces recherches ni pourquoi. Ainsi les joueurs sauront qu'il faut faire attention sans forcement se douter qu'ils sont déjà suivis…

Jessica Kenson… Il s'agit en fait d'une shadowrunneuse. Pour la petite histoire, elle allait dans une université internationale où se retrouvaient des fils et filles d'importants dirigeants corporatistes. Le père de Jessica avait du lui demander de jouer les espionnes pour lui et après un incident, elle dut garder un profil bas, c'est ainsi qu'elle a rejoint les ombres, et de fil en aiguille qu'elle est devenue une shadowrunneuse (et une shadowrunneuse protégée par une équipe d'Ares qui plus est…). Elle admirait son père mais depuis qu'elle a dut se fondre dans les ombres et avec le recul, elle le considère comme responsable de son état actuel (mais dans le fond il reste son père). Elle reste indépendante bien qu'elle ait encore des contact avec son père qui lui donne parfois du travail et qui la fait souvent protéger à son insu par des gardes du corps Ares (elle sait qu'elle est souvent surveillée, les gardes savent qu'elle sait et lui obéirons si elle se retrouve en position de leur parler).

L'équipe de AthOil est en fait là uniquement pour assurer la sécurité des négociants Athabaskan et surveiller les negociateurs Tsimshian. Leur activité principale sera donc la surveillance, tout comme les shadowrunners… Peut-être tenteront-ils d'aller poser des micros dans les chambres des diplomates Tsimshians dans le Council Island Inn (hôtel de luxe sur une plage de Council Island, réservé aux diplomates et invité de l'ambassade du Conseil Salish Shidhe.). Et là, suivant l'interprétation des joueurs cela pourrait être une situation tendue (empêcher les Athabaskans de faire du mal aux Tsimshians sans déclencher d'incident…).

Retombées :

Si tout se passe bien les joueurs auront donc donné à Wuxing un moyen de pression sur un diplomate Ares afin d'avoir plus de poids et de possibilité pour orienter les négociations. En cas d'échec l'équipe de Saeder Krupp aura été là pour rattraper le coup sans que cela ne se voit, appuyant indirectement les efforts de négociation de Wuxing. Bref les négociations multilatérales finissent par être un succès et un accord est signé, prévoyant que l'île passe officiellement sous contrôle Athabaskan (et si un contrat n'est pas signé avec Mitsuhama, ils devront alors quitter les lieux) en échange d'une aide économique et à la condition où la paix est garantit. Il est à noter que lors de ses négociations, les relations entre Tsimshian et Salish se sont détériorées (ce qui aboutira, même s'il y a d'autre raison, à une attaque Tsimshian sur le Conseil Salish début mai 62). Quoi qu'il en soit le plan de Wuxing va pouvoir continuer. Pour ce qui est des runners, ils pourront s'être fait une ennemie (ou une amie) en la personne de Jessica.



: Contrat d'exploitation

Contexte & Objectif de la run :

Un nouveau contrat d'exploitation doit donc être signé pour l'exploitation des réserves naturelles de l'île. Les repreneurs principaux sont Minh Pao Industries (filiale de Wuxing), Kwonsham Industry (Corporation Multinationale Coréenne faisant partie du PPG) et Zen-Marsh Chemicals (la filiale de MCT déjà sur place). Wuxing était très confiant pour l'obtention de ce contrat mais voilà que les négociations semblent avancer plus vite du coté de Kwonsham (MCT étant hors course). Durant le mois de mars Wuxing va donc une nouvelle fois faire appel à une équipe de shadowrunners (procédez comme pour les fois précédentes) ; ceci afin de déterminer l'avancée exact des négociations entre le Conseil Athabaskan et Kwonsham et que peut bien proposer la corporation Coréenne pour s'attirer les faveurs du Conseil.

Pendant ce temps chez Saeder Krupp :

A ce stade de la «campagne», les intérêts de Saeder Krupp commencent à diverger de ceux de Wuxing et cela va se traduire par deux actions.

La première consiste à entamer des négociations avec le Conseil Athabaskan pour avoir les droits d'exploitations de la zone intéressée. Ces négociations sont menées en secret afin que les autres acteurs ne soient pas tenter d'y mettre des batons dans les roues. D'autre part, la forme de ces négociations diffère un peu des autres. Saeder Krupp ne négocie pas l'exploitation de la zone entière mais seulement de la partie maritime qui l'intéresse et propose de fournir en prime du matériel à AthOil pour s'implanter sur l'île.

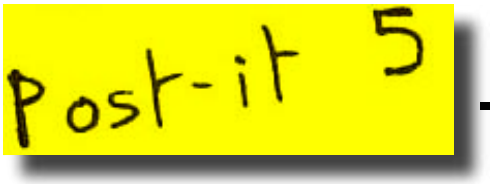
La seconde action concerne les joueurs : Saeder Krupp ne veux pas que Wuxing récupère le contrôle de la zone, cette fois les équipes de Saeder Krupp n'assureront pas un back up mais seront au contraire là pour faire échouer les shadowrunners dans leurs opérations (déclenchement d'alarme lors de l'infiltration des joueurs, dénonciation anonyme de leur planque, etc.). Cela peut éventuellement aller jusqu'aux opérations visant la mort des runners si cela est jugé nécessaire. (Mais à ce stade, mieux vaux empêcher des runners que l'on connaît de faire leur travail plutôt que de les tuer directement et courir le risque d'ignorer tout de l'équipe qui sera engagé pour les remplacer).

L'opération et ses aboutissants :

La run proprement dite consiste donc en une récolte d'information qui ne sera pas facilitée par les équipes de Saeder Krupp. Les négociations (et donc les informations) se déroulent à Edmonton (ou à Fairbanks si vous préférez, peu importe en fait). Si les joueurs parviennent à réussir leur Shadowrun et donc à obtenir des informations sur les Négociations, ils apprendront que l'argument avancé par Kwonsham est que par l'intermédiaire du PPG ils ont influencer les précédente négociation et surtout ils peuvent faire pression pour l'entré de AthOil dans le PPG. A ce niveau, diverses options s'offrent à vous suivant la fin que vous voulez donner à cette «campagne» :

Saeder Krupp veuxt gagner du temps et ne souhaite pas que Wuxing ait les informations concernant les négociations : Les joueurs peuvent se trouver traqués pour être éliminés (ou négociation pour une Double cross). Le Johnson peut également avoir été abattu. Dans ce cas il peut avoir été remplacé par Saeder Krupp (maquillage ou / et magie) pour laisser l'impression aux runners d'avoir fait leur travail (on peut imaginer la même option sans que le vrai Johnson ne soit mort…)

Vous pouvez préférer que Wuxing finisse par avoir ces informations, dans ce cas Wuxing va faire en sorte qu'AthOil entre dans le PPG rapidement (si cela intervient avant la fin des négociation, Kwonsham n'a alors plus d'avantage à proposer). Dans ce cas au moment ou Wuxing pense avoir le contrat en poche, on annonce officiellement à la surprise générale que l'exploitation de la zone sera partagée entre AthOil et la Trans Oceanic Mining (filiale de Saeder Krupp…).



...et autres ouvertures.

Ce que j'avais prévu (mais que je n'ai pas pu faire jouer) pour la suite était d'embaucher une dernière fois les PJ par Wuxing pour faire croire à l'équipe de Saeder Krupp qu'il y avait «erreur sur la marchandise» : Il fallait faire en sorte que l'équipe d'évaluation magique de Saeder Krupp rentre en pensant que le site n'est pas celui qu'ils pensaient. Le contexte de l'opération : une zone d'exclusion a été formé sur l'île pour préparer la construction d'une plateforme maritime, de gros moyens on été amenés par la Trans Oceanic Mining. Sur un bateau ou sur l'île se trouve une équipe de mages de Saeder Krupp envoyés pour évaluer le potentiel réel du site. Objectif de la run : droguer (drogue fournie par Wuxing) ces mages de façon à ce qu'ils perdent beaucoup de leurs capacité psychométriques sans s'en rendre réellement compte. La zone passera alors pour une zone banale et Wuxing espère que Saeder Krupp abandonnera son projet pensant avoir été victime d'une erreur du mage Wuxing ayant trouvé le site. Le tout sur fond d'affrontement militaire entre le Conseil Salish shide et Tsimshian (cf «l'Amérique des ombres»).

Suivant vos préférences, si vous faites jouer ou non ce 5ème post-it potentiel ou si vous avez préféré que Saeder Krupp ne prenne finalement jamais le dessus, la zone sera sous contrôle de Saeder Krupp ou de Wuxing, tout deux connaissent l'existence du site magique et y bâtiront des installations. Ces installations peuvent être de nombreuses natures, centre de recherche magique, place de rituel, usine de produit incluant une composante magique (à développer…), centre de recherche sur la combinaison fission nucléaire / mana, etc. Il y a donc beaucoup de possibilité d'ouverture pour vous resservir de cette installation. On peut aussi imaginer des aventures annexe autours d'autres élément non centraux de la campagne. Quoi qu'il en soit j'espère que cette campagne «Athabaska Forever» vous permettra de bien vous amuser. :)

Des problèmes de cafards ???
I ♥

>>> « *Ce qu'est un homme qui vit réellement, on le sait aujourd'hui moins que jamais, et l'on tue ses semblables -dont chacun est un essai unique et précieux- en masse. Si nous n'étions pas autre chose que des êtres ne vivant qu'une fois, une balle de fusil suffirait en effet à supprimer chacun de nous, et alors raconter des histoires n'aurait plus aucun sens. Mais chaque homme n'est pas lui-même seulement. Il est aussi le point unique, particulier, toujours important, en lequel la vie de l'univers se condense d'une façon spéciale, qui ne se répète jamais. […]*

La vie de chaque homme est un chemin vers soi-même, l'essai d'un chemin, l'esquisse d'un sentier. Personne n'est jamais parvenu à être entièrement lui même; chacun cependant tend à le devenir, l'un dans l'obscurité, l'autre dans plus de lumière, chacun comme il le peut. Chacun porte en soi, jusqu'à sa fin, les restes de sa naissance, les dépouilles, les membranes d'un monde primitif. »

Herman Hesse<<<

«Subversivité™» de Janvier 2064 / Mars 2064

Hoï les ombres !

Un deuxième numéro sous ma plume et la mise en page de Beast. Un remerciement spécial à Sly Mange Figue pour la correction. Mes prédécesseurs l'ont déjà dit : le PHLL est votre autant que mien et il ne pourrai que gagner en intérêt si vous me transmettez vos articles. Il suffit de quelques lignes, quand vous voulez. Je suis ouvert à toute proposition dans les cadres de la décence (que je ne devrai pas avoir à définir).

Bonne lecture !

Quand les corpos s'affichent… (les ombres se marrent)

C'est officiel : la première Exposition Universelle des Corporations aura lieu à Paris en Avril-Mai 2063. Pour ceux qui ne savent pas de quoi il s'agit, c'est la récupération d'une énorme manifestation du siècle dernier dans laquelle chaque État montrait ses « merveilles » dans un gigantesque pavillon voué à être détruit, sauf ceux du pays accueillant (la Tour Effel fut le pavillon de la France en 1889). Ca va donc être l'occasion pour les corporations de faire un bon coup de pub et de faire chier la concurrence.

Parmi les principaux organisateurs, on a la France, Saeder-Krupp, Proteus, Novatech, Ares et Wuxing. Ce qui ne veut pas dire que les autres AAA et AA se feront oublier (ne rêvons pas), mais que ces six-là se sont « alliés » pour contrôler la chose. Bref d'autres auront intérêt à ce que ça foire. D'ailleurs les coups bas ont commencé : Cross n'a été prévenu et invité qu'au dernier moment, Aztechnology s'est vue imposer une commission de contrôle française, Renraku a essuyé un refus pour ses premiers plans… Chacun y va de sa petite astuce pour faire chier l'adversaire.

>>>Il y aura du bouleau de prime runner ou des missions suicides pour ces petites querelles. Mais attention c'est Knight Errant qui fait la sécurité. En fait son pavillon *est* la sécurité de la manifestation. Alors gare à vos fesses les débutants ! <<<

- RunningMan

>>>Côté matrice c'est Novatech qui assure la police, ce qui ne vaut pas mieux. J'ai entendu dire

qu'ils ont mis au point un nouveau camouflage pour leurs CI noires : on croit que ce sont des blanches… Faites gaffe !<<<

- Virus

>>> Voilà les avertissements, maintenant passons aux bonnes nouvelles : KE n'a pas pu obtenir l'exclusivité sur la sécurité. Je veux dire que chaque AAA aura son escouade sur place. Et côté magie, je doute que même Lofwyr puisse garantir la sécurité d'une telle manifestation. Ah ! Je sens que je vais bien m'amuser !<<<

- Celui-Qui-N'est-Pas-Assez-Con-Pour-Vous-Dire-Son-Nom

Pour moi ça prouve une chose : les enfoirés qui dirigent les masses et qui nous chassent sous prétexte que nous représentons le chaos, l'anarchie, la violence, bref le mal, sont bien les pires dans ces domaines. Bien sûr on le sait déjà, mais j'espère que cette manifestation foirera un maximum et montrera bien à tout le monde les discordes non constructives qui sont à l'origine de nos malheurs.

Et même si, cas désespérément probable, ça ne change rien, on aura notre tranche de rire à voir les plantages, les prototypes et pavillons sabotés, les discours envolés et nos petites surprises à nous… Après tout c'est bien leurs termes pour dire que chacun doit tenir sa place et faire ce qu'il a à faire dans la société : « The show must go on ! »

>>> Bref foirage ou pas foirage, telle est la question. Les corpos sauront-elles se retenir ? À mon avis, oui, au moins un minimum. Je veux dire, ils sont pas cons les costards, ils veulent pas se ridiculiser. Alors ils vont se pourrir la vie un max *avant*, mais vont se tenir pendant. Sinon ils gâchent un sacré investissement…<<<

- Transmetropolitan

>>> Ca reste à voir. J'imagine très bien un directeur de recherche de Cross qui veut voir les derniers essais d'Ares planter et les faire saboter en faisant retomber la chose sur, je sais pas moi, MTC ? Je veux dire, la corpo est un loup pour la corpo. Ils savent pas s'entendre. C'est manger ou être manger et ils aiment ça ! Je les vois mal avoir une quelconque conscience…<<<

- Corbo

>>> N'oublions pas, SVP, qu'il n'y aura pas que les corpos dans l'affaire. Le gouvernement français (c'est-à-dire nos chers dirigeants) est très impliqué : Saeder-Krupp et Novatech sont déjà de bons clients, Proteus commence ses plate forme en mer du Nord et notre patrie a toujours apprécié exploiter les pays asiatiques… Bref il faut compter avec la Gendarmerie et une couverture de première (j'entends par là une couverture complètement contrôlée).<<<

- Bleu-Ciel

Le Canal du Midi : patrimoine particulier

Ca y est ! Le Canal des deux Mers est vendu et les riches s'attribuent une nouvelle part de l'identité d'un peuple. Après trois ans de luttes politiques et juridiques (c'est-à-dire beaucoup de jeux de mots) menées en pure perte par les défenseurs du patrimoine, les corporations et quelques particuliers ont enfin obtenu la ratification d'une loi mettant en vente le cours d'eau artificiel. Pour la petite histoire, le débat a connu une fin aussi rapide qu'inattendue avec le retournement des orléanistes, pourtant défenseurs du patrimoine. Mais bon, on a l'habitude…

>>>Cette fois-ci les diables à qui d'Orléans à vendu son âme ont pour nom Dassault, Novatech et les Industries Esprits. Plus certains particuliers…<<<

- Corbo

Les différentes parcelles (une parcelle est égale à la portion de canal située entre deux écluses) ont été vendues lors d'une mise aux enchères encore une fois interdite au public (il y a dû y avoir du sport). Aucun des acheteurs ne s'est fait connaître à l'exception de FastSilver Entertainments (une petite partie de l'Empire perso des Villiers), qui a acheté les quatre dernières parcelles avant la Méditerranée. Le dirigeant de la firme a déclaré que cette portion serait transformée dans l'année en une piste de course aquatique.

>>> Encore une fois il y aura les courses officielles, plus ou moins violentes, et les « clandestines » : FSE a déjà signé un contrat avec les Arènes de Nîmes pour faire des courses à mort. Javert &Cie pour la retransmission… Un jour je ferai passer le goût du sang à cette putain de société !<<<

- Spartacus

>>>Parmi les autres gros acheteurs, vous trouverez Dassault & Cie, avec trois parcelles pour ses véhicules et équipements aquatiques, idem pour

les Industries Esprits. Et après il y a beaucoup de particuliers : les chefs de l'oligarchie, le Vatican et quelques gros bonnets corpos<<<

-Virus

Le principal argument des acheteurs pour faire flancher le Sénat a été de dire que l'État ne pouvait pas l'entretenir correctement et qu'on courrait à la perte du Canal sur le long terme (curieux comme les corpos connaissent le long terme quand ça leur rapporte). Ca fait mal de dire ça mais elles avaient raison. Résultat : tous les acheteurs ont été tenus d'investir dans une nouvelle entreprise chargée de l'entretien du Canal, des écluses et de la libre circulation des nababs flottants pendant la période de repos (qui est aussi la période de chasse pour de mauvais éléments de la société sans aucun respect pour cette espèce en voie de prolifération) : j'ai l'honneur de vous présenter la Compagnie du Canal ! (dirigée par la Famille de Toulouse : il lui fallait bien un lot de compensation).

>>> Si c'est l'harmonie pour ce qui est de l'entretien, l'équipement va dépendre des proprios : je vois déjà arriver les litiges entre la Compagnie et Dassault et Esprit avec quelques secrets industriels à cacher soigneusement ! Avant peu, la Compagnie aura à purifier l'eau de quelques litres de sang…<<<

- Zizanie

>>> La remarque de Zizanie soulève un point intéressant : la sécurité. Là aussi c'est pas l'harmonie et les nouveaux proprios n'ont pas été fichu d'engager le même prestataire de service. Résultat (surprenant) : c'est Knight Errant qui s'occupera de la majeure partie des parcelles privées, de FastSilver et Dassault. Pour le reste, on retrouve deux compagnies mineures de sécurité et, bien sûr, la Gendarmerie, qui ne doit pas apprécier l'arrivée de KE sur ses plates-bandes. Tant mieux pour les runners : en plus de l'espace trop grand pour être bien gardé, on pourra aussi compter sur les rivalités inter-sécurité ! Un doux parfum de Denver…<<<

- PistolePet

Attentat contre De Richemond : « L'Eglise meurtrie… » (… se pisse dessus)

Ceux qui écoutent les infos le savent, De Richemond, Cardinal de l'Eglise de France, et son entourage ont été la cible d'un « attentat » sanglant. Score final : « terroristes » : deux gardes Gabriel, Monseigneur Leblos, Evêque de Versailles et président des « Enfants de la charité », et Père Mallet, officiant au Sacré-Cœur ; Eglise : du vent !

Maintenant voilà la version officielle (qu'on rigole un coup !) : « Les trois oblats sortaient d'une réunion positive sur la crise des sans-abris [vous savez, celle dont les chiffres ont été divisés par deux pour en minimiser l'importance, et ne pas scandaliser l'opinion] lorsqu'une bombe a explosé. Le Cardinal De Richemond a échappé par miracle au souffle, sans pour autant en ressortir indemne. Le responsable de l'Eglise Française se trouve à l'heure actuelle dans une clinique ecclésiastique. Son état stabilisé mais il est fort à craindre qu'il perde son bras droit. Cet attentat ignoble n'a pas encore été revendiqué mais les enquêteurs des forces de polices ont mis le doigt sur un fait troublant. Monseigneur Leblos et le Père Mallet sont les deux figures de proues de l'aide aux sans-abris et auraient reçu récemment des menaces de groupes extrémistes métahumains, leur programme d'aide favorisant, selon ces derniers, uniquement les humains, elfes et nains. Ce mouvement serait rattaché au tristement célèbre « Feux Noir » et vient donc s'ajouter à la liste des dangers pour notre nation… » Bon je m'arrête là, il s'agissait de la version officielle, celle qui est passée à travers les mailles du Comité Catholique de Vigilance, nos chers censeurs.

Maintenant voilà ce que je remarque. D'abord il n'est jamais fait mention ni du nom du prétendu « groupe terroriste » ni du lieu de l'attentat, et encore moins de qui s'occupe vraiment de l'enquête, et du contenu explicite de ces « menaces »,… Tout ça parce qu'il n'y a pas eu d'attentat à la bombe. C'était une tentative d'intimidation par assassinat : les cinq victimes sont toutes mortes d'une balle de fort calibre dans la tête. Et le plus fort c'est que ça s'est passé sur l'Île de la Cité. Alors il faut que la police privée de l'Eglise ait le temps de « décorer » les lieux d'un tel attentat, de constituer les fausses preuves… Bref d'enterrer cette affaire et de se débarrasser des contestataires gênant leur plan d'aide aux sans-abris (parce que cette contestation existe effectivement et est justifiée).

Mais ce que l'Eglise de France veut camoufler c'est la lutte secrète entre Rome et Monseigneur de Bailly, archevêque de Paris. Cette lutte a récemment pris un nouveau tournant quand les Templiers, les forces armées de la papauté, très discrètes jusqu'alors, sont intervenues pour détruire une secte « hérétique » qui en fait travaillait pour De Bailly dans l'élaboration d'un rituel magique. Le « PDG » de notre clergé a alors voulu expulser une bonne fois pour toute cette

présence papale, et voilà la réponse du Vatican.

>>> Tentant comme explication mais pas satisfaisant. JoKeR a manqué un fait capital : si De Richemond s'en est sorti, ce n'est pas par la volonté des tireurs, mais bien parce qu'il était protégé par un sort d'armure qui a dévié la balle vers son bras. C'est lui qui était visé, les autres n'étant éliminés que pour brouiller les pistes. Et ce n'est pas Rome qui a commandité ça, mais bien les Bourbons. Si vous regardez les infos (et si vous avez parfois accès aux réunions oligarchiques et autres échanges plus secrets) vous remarquerez que depuis trois mois l'Evêque s'oppose systématiquement à la deuxième famille. Et je sais de sources sûres qu'ils lui ont lancé un ou deux avertissements dans l'intervalle. Sûr que maintenant il se tiendra à carreaux.<<<

- Psion

>>> Ben dis-moi Psion, t'es dans leurs petits papiers pour savoir tout ça ! Le sort d'armure camouflé, les réunions secrètes, les sources sûres… Moi je suis JoKeR. Je sais que les Templiers ont effectivement bouclé un groupe magique qui bossait sur un rituel magique (par contre impossible de savoir de quoi il s'agissait précisément, bien que ça demande une dose relativement importante d'orichalque) et que ce groupe était mené par, par… (roulements de tambours) le Père Mallet, mage de son État. Par contre ce que je ne comprends pas c'est comment le ou les tueurs ont pu s'infiltrer et ressortir de l'Île de la Cité.<<<

Bleu-Ciel

>>> C'est simple, et vous vous plantez tous quant aux raisons de cet assassinat. C'est parce que le gars qui a fait ça n'est pas sorti de l'Île et y réside en temps normal. Il s'agissait d'un vampire de l'Ordre du dragon qui s'est infiltré dans le clergé. Et oui, Mallet est effectivement un mage, qui s'intéresse depuis peu à la Tour St Jacques, le lieu de réunion présumé des obscures aristos de cette organisation. Et le jour où vous arriverez à attraper un vampire initié et assez puissant pour camoufler son aura dans l'Île, vous m'appellerez, je vous embauche.<<<

- De Vries

>>> Eh ! Petit malin, De Vries ne signe jamais de son vrai nom, comme toute personne sensée ! Montre plutôt ça à un éditeur de polars !<<<

- Celui-Qui-N'est-Pas-Assez-Con-Pour-Vous-Dire-Son-Nom

>>> Ceci dit « De Vries » propose une explication tout à fait valable quant à l'infiltration du tueur : il était déjà sur place. Ca irait assez bien avec ce que j'ai entendu. Il paraît que De Richemond devenait quelque peu entreprenant avec son patron et aurait contacté le Pape, bref il voudrait devenir Calife à la place du calife.<<<

- Giga

>>> Eh les mecs, vous êtes pas croyables ! Sur le coup vous faites comme les « bons pères » : vous ne savez rien et vous parlez sur du vide ! Ca vous trouerait le cul de pas savoir les tenants et aboutissants d'un tel merdier, hein ? Pour ma part je m'arrête aux constats de JoKeR, après c'est du délire parano. Si vous y tenez tant que ça je vous propose un raid contre leur système pour savoir où en est l'enquête.<<<

- Transmetropolitan

Mercenaire

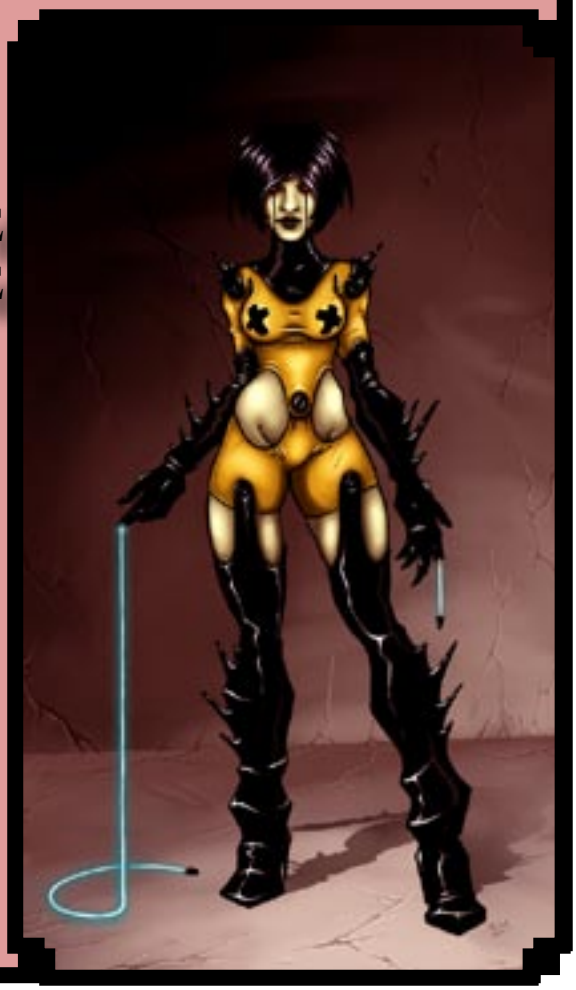
On m'a chargé de vous dire...

Laser de Lune est un fanzine amateur à la parution irrégulière portant sur le jeux de rôle Shadowrun, et le monde qui y est décrit.
Il ne saurait en aucun cas, être rattaché à Wizkids, propriétaire du nom Shadowrun™, ni à Jeux Descartes, propriétaire des droits de traduction des suppléments de jeux en langue française.
Les nouvelles contenues dans ce recueil, aides de jeu, illustrations ou délires divers ne sauraient en aucun cas être considérés comme un background canon du 6 ème monde, mais plutôt comme une interprétation personnel de cet univers. Ils n'engagent donc que leurs auteurs.

Les illustrations contenues dans ce Laser de Lune sont des travaux de commande ou des oeuvres de prêt. Les auteurs demeurent propriétaire de leur oeuvre.

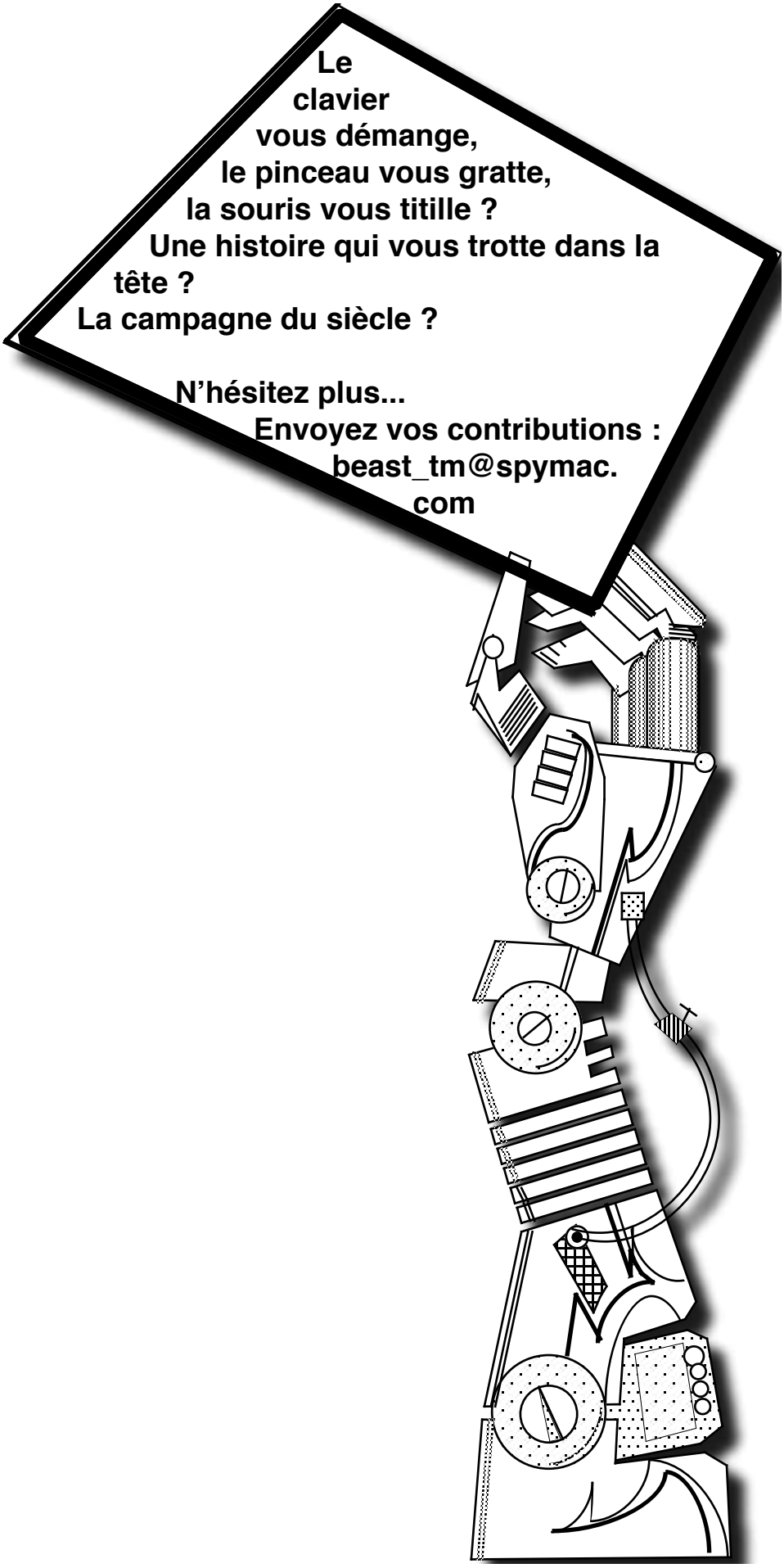
AUCUN RÔLISTE N'A ÉTÉ BLESSÉ DANS L'ÉLABORATION DE CE FANZINE

(hormi Shamanphénix à la relecture)



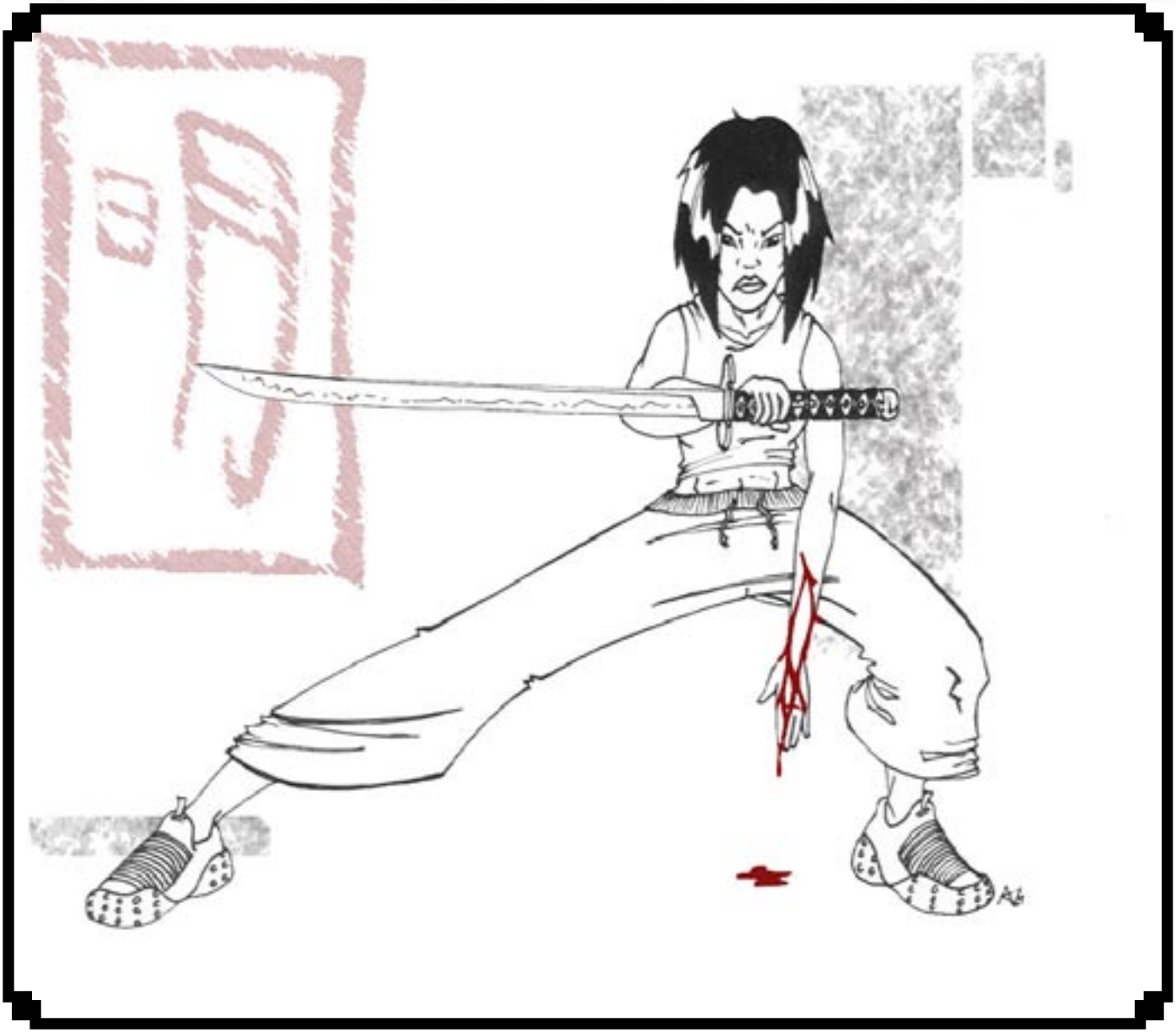
Le clavier vous démange, le pinceau vous gratte, la souris vous titille ? Une histoire qui vous trotte dans la tête ? La campagne du siècle ?

N'hésitez plus... Envoyez vos contributions : beast_tm@spymac.com



Vous voici à la fin du Laser de Lune #18.
Nous espérons que votre lecture a été agréable.
vous pouvez déserrer votre ceinture et remonter votre tablette.

Merci de penser aux auteurs, dessinateurs, joueurs qui ont contribués à ce numéro, alors, envoyez leur un mail, un ticket de repas, une soj'bière, un remerciement, même un sourire... car



ILS SE SAIGNENT VRAIMENT AUX QUATRES VEINES POUR VOUS ☺