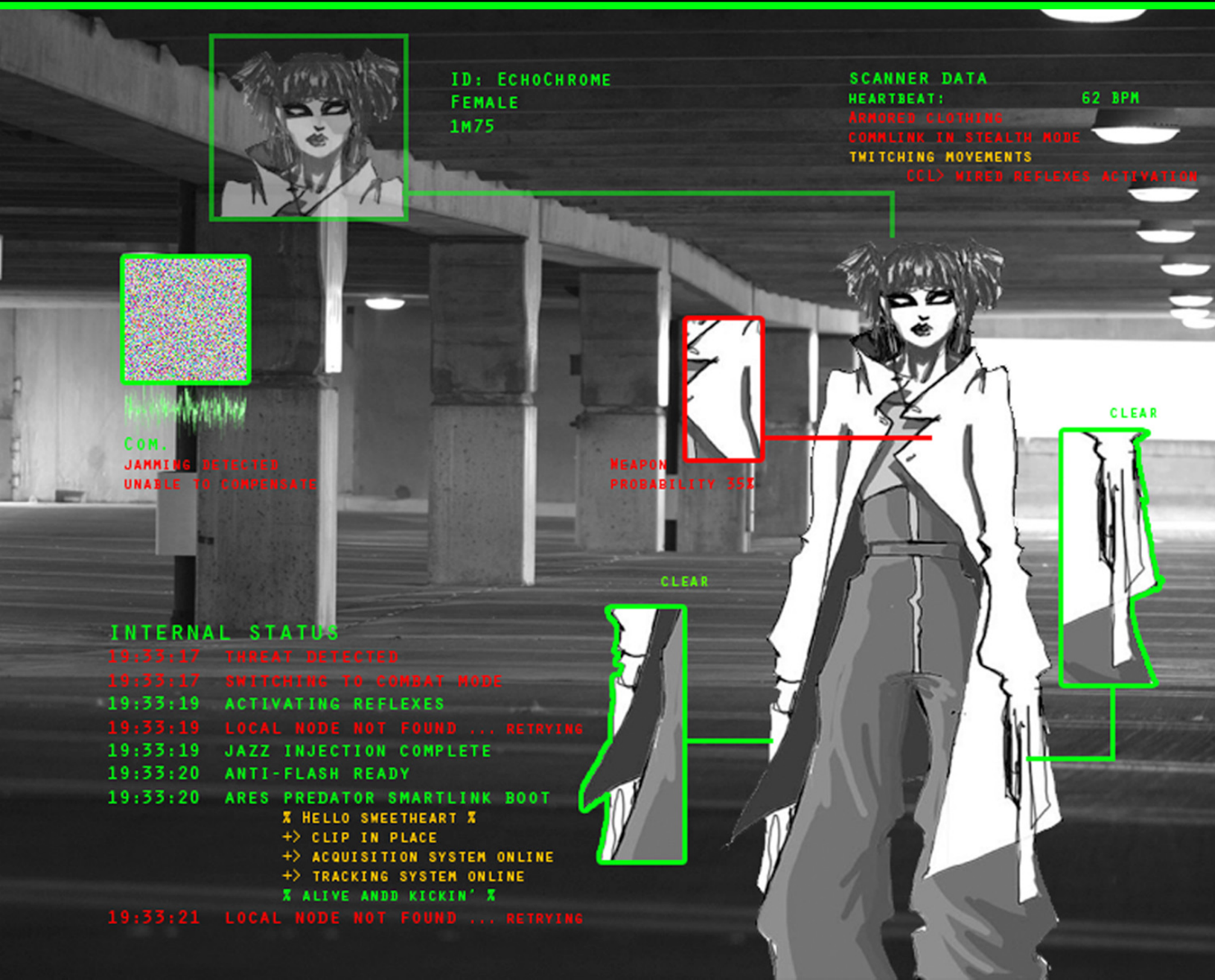
LASER DELUXE

DESIGN: JEEX -2002

NUMÉRO 21



Laser de Lune 21
Sommaire

Le Volcan en Carton p. 4
Shadow of the Eclipse p. 40

Un grand merci à Constance pour son dessin qui m'a permis de réaliser la couverture.

Deadly Kafeine

Edito

Voici le numéro 21 du Laser de Lune, longtemps après le précédent. Les raisons en sont multiples, la plus grande difficulté étant de mettre la main sur de la matière à publier et l'ensemble de ce qui fait la vraie vie. Nous vous présentons ici un scénario de Sly Mange Figue, avec l'assistance de Mash et Max Anderson: Le volcan en carton. Deadly Kafeine introduit ensuite une version alternative de l'espace à Shadowrun, qui sera développée dans la suite des numéros du Laser.

Le Laser de Lune est avant tout un projet communautaire. Le Laser se nourrit et s'enrichit de vos idées, de vos articles, de vos scénarios, de vos illustrations. N'hésitez pas à participer, contactez nous sur laserdelune@gmail.com.

Beast et Deadly Kafeine

Le Volcan en carton

Par Sly Mange Figue, avec la participation de Mash et Max Anderson

Avant-propos en carton

Ce scénario pour Shadowrun quatrième édition est prévu pour une équipe de joueurs débutants. N'hésitez pas à augmenter le nombre d'opposants et à ajuster les caractéristiques fournies en fonction du niveau des PJs. Le scénario se déroulant en France, la lecture du supplément L'Europe des ombres (Black Book Editions) est recommandée. Les auteurs ont aussi pris comme références les Sourcebooks Shadowrun France (pour le Bar du Cobra et la description du Havre – Shadowrun deuxième édition, Descartes éditeur), Dragons of the Sixth World (pour l'intrigue draconique et les Drakes – Shadowrun troisième édition, éditeur Fasa), The London Sourcebook (pour les Tongs – Shadowrun première édition, éditeur Fasa) et Capitales des ombres (pour la situation de la France en 2070 - Black Book Edition) pour forger cette aventure, leur consultation est donc conseillée, mais pas nécessaire.

Synopsis

Les PJs sont embauchés par M. Martin pour voler une précieuse maquette de volcan, propriété de la corporation Shiawase, exposée au muséum d'Histoire naturelle de Paris. En toile de fond, cette maquette est en fait l'élément d'une course au pouvoir entre deux grands dragons asiatiques, le nippon Ryumyo et le chinois Lung. Une fois sur place, les PJs se rendent compte qu'on les a précédés, et qu'ils ne servent qu'à jouer les boucs-émissaires pour ce cambriolage. Ils sont dénoncés à la police et logiquement recherchés par la Brigade française de sécurité corporatiste, sur laquelle Shiawase exerce une lourde pression, tout en agissant de son côté pour retrouver les runners.
Suivant la piste de leur employeur, un Face membre de l'équipe de runners ayant dérobé la maquette, les PJs remontent jusqu'au lieu d'échange fixé par cette dernière équipe à son employeur yakuza. Le rendez-vous explose en fusillade. Quand la poussière retombe, les PJs s'aperçoivent alors que la maquette qui allait être alors échangée n'est qu'un faux, un de plus. La véritable est entre les mains du M. Martin/Face, qui a doublé sa propre équipe. Il s'est en effet enfui au Havre, où il compte embarquer pour l'Angleterre avec la maquette afin de la remettre à ses véritables employeurs, la triade Tong. Une fois la maquette récupérée, les PJs peuvent, s'ils le décident, soit négocier leur innocence auprès de Shiawase ou la vendre au plus offrant.

Intro

Les runners ont rendez-vous avec M. Martin au Bar du Cobra (un bar style motard, discothèque au sous-sol et coins tranquilles au premier étage - voir Shadowrun France, page 132), à

Paris (XIXe arrondissement). Ce dernier les reçoit seul, confiant, et ressemble parfaitement à l'archétype corporatiste dans toute sa splendeur - et son austérité. Pour plus d'infos le concernant, consultez le chapitre des informations de jeu.
La mission consiste à s'emparer d'une maquette du volcan Kuju (holopics fournis), très précieuse et datant du XIXe siècle. Prêtée par la corporation Shiawase, elle est entreposée dans la Galerie Minéralogie et Géologie du muséum national d'Histoire naturelle du Jardin des plantes, à Paris (Ve arrondissement).
Une fois la mission acceptée par les runners, M. Martin leur donne un numéro de boite vocale sur laquelle le contacter après récupération, afin qu'il leur fixe un rendez-vous pour livraison. Il offre 8 000 euros par tête, 2 000 d'avance, auxquels il ajoute les frais (munitions, réparations des véhicules et de la cyber) si négociation.
La maquette est extrêmement fragile. Ses mesures : longueur 60 cm x largeur 60 cm x hauteur 60 cm. Un caisson absorbeur de choc sur mesure (avec poignées, sangles et attaches magnétiques) est fourni par Martin.

Cambriole

La galerie minéralogique du se situe, sur deux niveaux (rez-de-chaussée et premier sous-sol), à l'ouest de l'enceinte du muséum d'Histoire naturelle. Elle est ouverte au public de jour, de 9h à 18h. Elle accueille au niveau 0 une exposition exceptionnelle sur le travail du diamant, sponsorisée par la corporation diamantaire Rosie Blue (qui laisse deux gardes armés sur place, de jour comme de nuit, pour garder les 15 000 euros de diamants bruts exposés) ; et au niveau -1, une expo temporaire "Volcan et énergie durable", sponsorisée par Shiawase, et dont la maquette du Volcan Kuju est une pièce maîtresse.
Plusieurs tactiques sont possibles pour l'introduction dans le musée. Le mieux à faire est de laisser le hacker de l'équipe récupérer les plans (Annexes 1, 2 et 3, qui sont à leur disposition – à vous de distiller les infos pour les légender correctement), puis de pousser les PJs à forger leur propre tactique. Néanmoins, un vol de nuit semble la tactique la plus probable, car la plus simple à mettre en place. La sécurité du site est en effet, doublée de jour, avec rondes policières.
Les descriptions ci-dessous, et les plans qui suivent en annexe (voir Annexes 4 et 5 – MJ Only) tiennent compte d'une opération nocturne. Mais le MJ doit être prêt à toutes les éventualités : n'hésitez pas à changer ces éléments en fonction du plan d'action de vos joueurs.
Au niveau 0, de nuit donc, les runners trouveront toute la sécurité en place. Les agents de Rosie Blue se contenteront de protéger les diamants de leur employeur. Ils n'agiront de manière active que si les PJs s'approchent ouvertement d'eux, mais peuvent donner un petit coup de main aux gardes s'ils sont à portée, à condition que cela ne compromette pas la sécurité des diamants.
Arrivés au volcan, au niveau -1, les runners s'aperçoivent que la maquette a disparu. Les corps, encore chauds, de trois gardes du musée et de trois agents Shiawase reposent à terre. Tous les systèmes de sécurité du niveau sont coupés. L'équipe adverse a apparemment utilisé la magie pour se débarrasser des gardes Shiawase et du mage qui les accompagnait.
Si un hacker ou un runner surveille les ondes de la police, il se rend compte que cette dernière entre en alerte au moment où les runners arrivent au -1. Alors que le cambriolage n'est pas encore terminé, et qu'ils ont (du moins, c'est préférable pour eux) déconnecté toutes les caméras et les communications vers l'extérieur du bâtiment, les ondes de la police diffusent

déjà leurs descriptions physiques de manière très précise ! (En fait, c'est M. Martin qui les a donnés.) Les policiers mettent 10 minutes pour arriver. Si les runners prennent plus de temps pour sortir du musée, faites en sorte qu'ils en réchappent quand même (le but n'est pas de les mettre en prison).

Notes :

- Une description des niveaux, avec plan et répartitions des systèmes de sécurité est fournie dans les Annexes 4 et 5, réservées au MJ.
- Pour les caractéristiques des gardes du musée, prenez celles du Groupe de sécurité corporatiste - indice pro 2 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 277). Pour celles des agents de Rosie Blue, inspirez-vous plutôt des caractéristiques des agents de Patrouille Lone Star – indice pro 3 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 277).
- Attention : ce scénario étant prévu pour des joueurs débutants dans ce genre de mission, il va surement falloir corser un peu les choses pour des as de la cambriole.
- Enfin, si les PJs font preuve d'un professionnalisme irréprochable, à savoir qu'ils ont vraiment bien préparé leur coup et qu'ils agissent en cambrioleurs dignes de ce nom, il serait dommage de leur gâcher le plaisir d'un coup réussi. Dans ce cas, donc, laissez-les accomplir leur méfait sans piège évident, laissez-les se débarrasser eux-mêmes des gardes du niveau -1, et laissez-les voler la maquette. Cette dernière n'aura alors pas disparu, mais aura été préalablement substituée par un faux – ce dont les runners s'apercevront en jetant un œil dessus qu'une fois sortis. Faites quand même intervenir la police comme décrit plus haut. En effet, qu'ils réussissent ou pas leur coup, les PJs auront quand même été dénoncés. Pour les caractéristiques des trois gardes Shiawase, prenez celles du Groupe de sécurité corporatiste, dont un lieutenant magicien - indice pro 2 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 277).

Cavale

Quand les PJs sortent du muséum, ils sont recherchés par la Brigade de sécurité corporatiste (BSC – voir L'Europe des ombres, page 101) de la police nationale, et par la corporation Shiawase.
Mise sous pression par la corpo - qui est engagée sur un projet de centrale dernière génération avec l'Etat français et profite donc de la situation pour faire jouer de son importance - la police est vraiment sur les dents. Elle a donc chargé son élément le plus expérimenté dans la traque et la lutte contre les shadowrunners, Ernest Monclart, de s'occuper de l'enquête. Ce dernier possède un réseau étonnamment vaste de contacts dans les ombres parisiennes et françaises, qu'il active sans retenu pour priver au maximum les runners de ressources. De plus, la plupart de ses indics lui étant redevables (il soumet la plupart d'entre eux à un chantage ignoble), la moindre info sur les faits et gestes des runners (si ces derniers ne font pas gaffe) lui revient presque immédiatement. Enfin, vu l'importance de l'affaire (montée en soufflé par Shiawase), tous les services de police ont reçu le signalement des runners, accompagné d'un code de priorité absolue, et peuvent donc les reconnaître ou les intercepter au moindre moment de faiblesse ou autre exposition imprudente au grand jour.
Enfin, si vous voulez corser les choses, faites non seulement en sorte que leur signalement filtre dans la presse, mais aussi que Shiawase lance elle-même sa propre équipe d'enquêteurs

(maison ou shadowrunners) aux trousses des PJs.
C'est un véritable climat de paranoïa qui doit être instauré, à ce stade du scénario, par le MJ. Non seulement les runners ne peuvent s'afficher sur la voie publique de peur d'être reconnu (par la police ou par un civil si la presse a dévoilé leur signalement) mais, de plus, ils ne peuvent se fier à leurs contacts, qui peuvent être des indics de la police ou des hommes de Shiawase.
Aux PJs d'enquêter dans ces conditions difficiles pour suivre la piste de M. Martin, qui les a apparemment doublés, et de remonter ainsi jusqu'à Rhododendron et son équipe. N'hésitez pas, durant l'enquête, d'introduire deux ou trois altercations avec l'un et/ou l'autre des partis impliqués (police, BSC et Shiawase).

Le faux Basque

Leurs recherches débuteront forcément par M. Martin. Sa boite vocale demeure, bien évidement, désactivée.
Mais l'homme est facilement identifié par un client anonyme du Bar du Cobra, qui a reconnu en lui un certain Jonas, un runner basque habitué du bar L'Iturri, un établissement basque perdu dans une zone industrielle de l'Hay-les-Roses, en extrême banlieue parisienne.
L'entrée dans le bar est réservé aux habitués (et parmi eux quelques affranchis armés et dangereux), il en coutera donc cher aux PJs pour pénétrer dans ce lieu. L'ambiance est sombre et peu accueillante, une lumière rouge tamisée, une musique traditionnelle remixée et des drapeaux et des articles célébrant l'établissement de l'Etat basque recouvrent les murs.
Les habitués regardent les PJs d'un œil méfiant et limite agressif tout au long de leur présence en ces lieux. Le patron leur paraîtra froid et tout aussi méfiant.
Les joueurs trouveront Jonas attablé au centre de la salle, en charmante compagnie, complètement saoul. Il parlera facilement plutôt facilement - il ne veut pas risquer son "intégrité physique" pour Rhododendron, avec qui il vient de se fâcher et, de toute façon, il ne comptait pas retourner bosser avec eux. Il fournit aux PJs les infos suivantes :

- Les PJs ont été blousés par Rhododendron et son équipe.
- L'équipe est composée de deux samouraïs (une orke anciennne mercenaire et un humain basque), d'un Face et d'un mage troll. Il ne dit pas leur nom, par loyauté pour certains d'entre eux, mais les PJs devraient facilement les apprendre ailleurs.
- La run était commanditée par des Asiatiques. Ils avaient tout de Japonais dépaysés. Leur leader a des yeux bleus vifs et est effrayant de froideur. Ils venaient tout droit de Marseille, semble-t-il.
- L'échange et le paiement aura lieu dans une des salles de discrétion de L'Astroport, à Bobigny, à une heure précise (qu'il leur donne).

Jonas (qui s'apelle en fait Ichabold) joue encore une fois un rôle, mais tout ce qu'il dira sur son équipe est vrai. Il veux fournir aux runners le plus de moyens possibles pour semer le chaos dans l'échange prévu entre la Team Rhododendron et Kairo, ce qui occupera les trois parties pendant qu'il prépare son voyage pour Londres depuis Le Havre.

Les runners sont donc dirigés sur une hacker française, Rhododendron, qui a commandité l'opération, et au lieu d'échange convenu avec son richissime client : L'Astroport (voir les informations de jeu). Ce bar glauque, situé à Bobigny, aux allures de décor SF mal vieilli. Installé dans un entrepôt en taule renforcée, est le repère de nombreux shadowrunners de Seine-Saint-Denis. Ses agents de sécurité et videurs sont déguisés en personnages SF d'un autre temps (Stormtroopers, Klingons, Cylons et autres joyeusetés...). De nombreuses alcôves et même deux salles privées, protégées matriciellement et magiquement, sont réservables. C'est dans l'une d'elle, la "Salle de réunion intergalactique", que les équipes de Rhododendron et de Kairo ont rendez-vous, avec le volcan.
Rhododendron et son équipe seront là en premier, ils attendront les Japonais dans la salle réservée. Si les Pjs les espionnent un minimum, ils peuvent percevoir leur nervosité, notamment due au fait que Jonas manque à l'appel. Kairo et les Yakuzas arrivent ensuite. S'ils détonnent par leur attitude et leur attention redoublée, ils semblent sûrs d'eux, presque en terrain déjà conquis.

La scène, cruciale s'il en est, qui suivra opposera les PJs à la Team Rhododendron, aux Yakuzas et aux agents de sécurité locaux hauts en couleur (voir les informations de jeu). Les deux autres parties impliquées dans l'échange sortiront les flingues au moindre soupçon de problème ; il y a donc de grandes chances que cela tourne à la fusillade généralisée.
Ce combat se doit d'être violent et rapide, avec des descriptions surréalistes ("tu grenades donc les deux Stormtroopers, et un Klingon proche te balance un coup de taser dans le flanc"), mais, si la Team Rhododendron est à la portée des PJs, ils doivent bien avoir conscience que Kairo et ses hommes sont plus puissants (au pire, ajuster les caractéristiques pour que cela se ressente). L'objectif des PJs doit rester le vol de la maquette, et non l'extermination des forces en présence. Si vous voyez qu'ils s'attardent trop, faites toujours intervenir la police ou la BSC au bout de quelques tours. Si vraiment les PJs deviennent trop efficaces dans le combat, faites tout votre possible pour que les Yakuzas gardent l'avantage (tout en perdant quand même la maquette).

La hacker et son équipe tentera une sortie dès que deux de leur membres seront touchés (ou à terre). Les Yakuzas resteront jusqu'à ce que la maquette disparaisse, ou l'arrivée des forces de l'ordre. Problème : la copie du Volcan que tous convoitent est en fait un faux, encore un. Les runners doivent donc mettre la main sur Jonas/Ichabold, celui qui les a guidés sur la piste foireuse de l'Astroport. Ils seront surement en concurrence avec la Team Rhododendron et Kairo - si toutefois ces derniers ne sont pas définitivement hors jeu.

Faire équipe ? Si les PJs en émettent l'idée, ils peuvent faire équipe avec Rhododendron et ses hommes moyennant une participation aux frais et un partage de la récompense. Attention, la hacker ne leur proposera de deal que si aucun membre de son équipe n'est mort durant l'altercation à l'Astroport. Sinon, toujours culottée, elle proposera un échange d'informations entre concurrents. Et elle peut leur en apprendre, des choses, car elle a prit conscience de la trahison de Jonas :

- Le Face était chargé de fournir la maquette contrefaite, grâce à un contact normand qu'il a tenu secret (le Luthier voir les informations de jeu).
- Il avait reçu des coups de fils en chinois, qui semblaient alors anodins, quelques

jours avant que les Yaks ne la contactent pour la run.

- Il ne traîne avec eux que depuis deux ans, et avait un passé corpo avant (probablement chez Wuxing, la mégacorpo chinoise).

Kairo et ses hommes, quant à eux, ne passeront aucun accord avec les PJs tant que ces derniers ne sont pas en possession de la véritable maquette. Devant l'incompétence de Rhododendron, ils préfèreront se lancer eux-mêmes à la poursuite d'Ichabold, qu'ils mettront une demi-journée à identifier et localiser.

La Manche en vue

Les PJs n'ont d'autres choix que de retrouver le fameux Jonas. Plusieurs options se présentent à eux :

- Interroger un membre de la Team Rhododendron, qui leur apprendra que Jonas, apparemment, les a aussi doublés. Il aurait l'habitude de disparaître pour courir, de manière ponctuelle, à l'occasion de missions solos... pour des Chinois.
- Suivre la piste de la maquette. Un bon receleur, en jetant un œil expert sur le second faux, y verra la griffe quasi-indécelable d'un faussaire rouennais répondant, dans les ombres, par le pseudo du Luthier (voir les informations de jeu concernant la maquette). Ce dernier, une fois retrouvé, peut apprendre aux PJs, contre une belle somme, le véritable pseudo de Jonas : Ichabold.
- Retourner au bar L'Iturri, où on les accueillera comme les pigeons qu'ils sont (avec moquerie et en les prenant de haut). Là, ils peuvent interroger le patron et les clients qui leur apprendront quelques trucs (voir les informations de jeu concernant Ichabold).
- Retrouver l'habitué du Bar du Cobra qui les a mis sur la piste de Jonas. Ce dernier leur apprendra, après âpre négociation et une grosse rémunération, son véritable pseudo, Ichabold, sans pour autant apporter plus de précisions que cela.
- Suivre la piste chinoise : les PJs peuvent apprendre que les Triades sont à la recherche de la maquette, qu'elles ont envoyé des gars au Havre.

Fort de ces infos, les PJs n'ont plus qu'à mettre leurs contacts sur le feu et suivre la trace d'Ichabold dans les rues du Havre. Poussez quand même un peu cette traque dans les ombres havraises, histoire de faire découvrir aux PJs l'austérité de la zone portuaire, des rues désertées, des quartiers appauvris et des friches industrielles polluées de la ville normande, en déclin perpétuel. Vous pouvez pour cela vous inspirer de la (trop courte) description de la ville faite page 108 de Shadowrun France (Shadowrun deuxième édition, Descartes éditeur).

Ichabold a, en effet, filé à l'anglaise pour l'Angleterre. Ayant quelques affaires à régler au Havre, il doit s'attarder une journée de plus (une de trop) au bord de la Manche. Il plan-que dans un entrepôt des Tongs, avec les renforts que la Triade a mis à sa disposition (six hommes), attendant en fait qu'un rigger de ses amis puisse se libérer pour le convoyer illégalement en Grande-Bretagne. En effet, s'il a demandé au Tongs d'assurer sa sécurité, il n'a pas pleinement confiance en eux, et préfère être accompagné par une tête amie au rendez-vous.

Le PJs peuvent remonter jusqu'à lui en découvrant qu'il a activé des contacts au Havre, notamment dans le milieu des contrebandiers. Il aurait en fait cherché à prendre contact,

en vue d'une embauche, avec Cook, un rigger anglais un peu hautain, mais qui a toute la confiance d'Ichabold, qui lui a sauvé la vie jadis, à Hong Kong.

Quand les PJs débarquent dans l'entrepôt, ils tombent donc sur Ichabold, six hommes des Tongs et Cook, sur le point de plier bagages. L'embarcation de Cook (un mini sous-marin) est en effet amarrée à deux pontons de là. La précieuse maquette est bien là, emballée dans son caisson antichoc et pare-balle. Quelle que soit leur entrée, les PJs n'arriveront à rien par la diplomatie. Ichabold et ses hommes tenteront de sortir, d'une manière ou d'une autre.
Pour le combat qui s'ensuit, veuillez prendre note des motivations de chacun :

- En situation de combat, Cook aura pour priorité de créer une porte de sortie pour Ichabold et lui. Loyal, il ne s'enfuira jamais sans le Face. Par contre, la maquette n'est pas une priorité pour lui. Une fois ses drones en action, il combattra avec beaucoup de stratégie et certaine préférence pour les frappes chirurgicales. Il préfèrera tirer pour tuer et d'un seul coup – il visera donc des points précis sur ces cibles afin de les neutraliser définitivement.
- Les Chinois, eux, auront pour priorité d'assurer la récupération et la sécurité de la maquette. Ils feront tout pour la couvrir, et sont même prêts à sacrifier des membres de leur camp, Ichabold et Cook compris, si cela peut leur permettre de récupérer ou de sauver le précieux colis. Ils combattront furieusement, agissant en équipe, de manière soudés.
- La priorité d'Ichabold est de sortir vivant avec la maquette. Ce n'est pas un combattant mais il sait se débrouiller. La survie des Chinois ou du rigger lui importe peu (Si Cook en prend conscience, il ne lui en tient pas rigueur). Son comportement en combat est donc égoïste, et il use beaucoup de petites ruses ou de cachettes où se mettre à couvert.

Notes :

- Dans l'éventualité où tout le monde s'engage d'abord sur la voie de la discussion, Cook en profite pour activer discrètement tous les drones à sa disposition (4 en tout, tous aériens et armés). Par contre, si l'attaque le prend au dépourvu, il laisse passer un tour de combat pour activer un drone.
- Si vous désirez corser le tout, faites intervenir la Team Rhododendron (si elle est encore en état), ou encore Kairo, avec un nombre d'hommes équivalent à ce qu'il avait à l'Astroport (il a recruté pour palier aux pertes subies dans le club SF). Dans cette dernière situation, rappelez-vous que Kairo et son équipe doivent toujours garder l'avantage sur les PJs. Comme à l'Astroport, ils devront sortir de là avec la maquette, et ce, malgré cette supériorité.
- Vous pouvez même faire intervenir le Clan des 51 Gorgones (voir Capitales des ombres, page 130 – Black Book Edition), venus exprès de Marseille pour contrer les Tongs et qui seraient aussi intéressés par la maquette. Cette Triade est affiliée aux 10 000 Lions (et indirectement à Wuxing), qui sont les ennemis historiques de l'Association du Dragon rouge (avec laquelle les Tongs sont en affaire), qui roule plutôt pour Lung (voir Capitales des ombres, page 43 à 45 – Black Book Edition). Les 51 Gorgones peuvent avoir, grâce à leurs contacts, suivi l'activité des Tongs depuis Marseille, puis avoir été indirectement chargés de récupérer la maquette du Volcan (pour le compte de Wuxing, peut-être, ou juste pour contrer les Tongs).
- Enfin, pour vraiment transformer la scène en chaos violent, sachez qu'une intervention des Russes du Vory v Zakone peut paraître logique. Le syndicat russe peut voir

d'un très mauvais œil l'activité de triades et de Yakusas dans un territoire qu'ils considèrent comme leur, et peut ainsi programmer une expédition punitive dans l'entrepôt des Chinois, qu'ils ont finalement repéré.

Un volcan pour les gouverner tous - épilogue

Une fois le Volcan récupéré, reste aux runners de trouver un acheteur. S'ils n'ont pas trop malmené Kairo et son équipe, ce dernier leur fait une proposition le lendemain du combat. Si Kairo est mort, le Yakuza est à ajouter aux ennemis des PJs. S'ils ne se sont pas débarrassés rapidement de la maquette, le dragon Ryumyo enverra une seconde équipe à leur trousse. S'ils n'ont plus la maquette, il se manifestera à nouveau dans un futur indéterminé.
Les runners peuvent aussi tenter de rendre la maquette à Shiawase pour être blanchis. En ce cas, la corporation ne se contentera pas forcément de fermer les yeux en récupérant le colis, et les runners devront ruser et parlementer ne serait-ce que pour sortir vivants des négociations. Mais s'ils se débrouillent bien, la corporation pourrait annuler sa plainte et faire jouer de son influence pour faire cesser les poursuites (de la police, de la presse, des ombres, etc.). Si Shiawase ne récupère pas la maquette, la plainte restera inscrite dans les fichiers de la police, et la BSC sera toujours aux trousses des PJs (même si elle sera moins active au bout d'une paire de mois). Les runners peuvent ainsi compter Shiawase au rang de ses ennemis (du moins, si cette dernière les a bien identifiés) et Monclar et la BSC comme poursuivants récurants.

Sinon, d'autres parties peuvent s'avérer finalement intéressées par la maquette. C'est le cas de Wuxing (qui cherchera probablement à l'acquérir par l'intermédiaire du Clan des 51 Gorgones) ; mais aussi de Saeder Krupp (qui manifestera son intérêt plusieurs mois plus tard), ou d'un groupuscule magique puissant et secret, aux sombres desseins. A vous de broder !

A comme Astroport

Situé dans une zone délabrée de Bobigny, l'établissement, qui date des années 2040, est particulièrement délabré : les peintures ont mal vieillies, les murs tombent en friches, les costumes du personnel, très kitchs, sont cabossés, usés ou troués. La musique est horrible (pour quiconque a du goût), car forgée maladroitement à partir de samples de musiques de science-fiction.
Dehors, il y a foule. L'entrée coûte 50 euros, et les videurs (deux minotaures déguisés en Klingons) qui filtrent sont corruptibles, mais ils peuvent se révéler violents et de mauvais poil si les PJs la jouent mauvaise.

- Les videurs sont des brutes épaisses nourris à l'alcool, en plus d'être frustrés par le costume ridicule qu'on les oblige à porter. Ils sont armés de tasers et d'armes incapacitantes, mais certains cachent de vraies armes (pistolets et armes tranchantes). La grande majorité sont SINless. Pour les caractéristiques des videurs, prenez celles du Groupe de sécurité corporatiste (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 277), en remplaçant toutefois le HK 227 X par un taser Defiance EX Shocker (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 310) ou un Fichetti Pain Inducer (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 312 – avec la compétence Armes à distance exotiques). Remplacez aussi le gilets pare-balles par une armure plus complète, avec casque, pour ceux incarnant des personnages en armures, comme les Stormtroopers et les Cylons.
- Les deux seuls magiciens du staff sont déguisés en Jedi. Ils sont jeunes (une vingtaine d'année) et doués, mais n'interviennent pas en cas de combat physique (c'est dans leur contrat). Ils veillent surtout à ce que les barrières des alcôves ne soient pas forcées. Si par contre la menace vient de l'astral, ils fondent dessus avec toute leur puissance et leurs esprits. Pour les caractéristiques des deux Jedi, prenez celles du lieutenant de sécurité corporatistes – Indice pro 2 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 277).
- Le bar emploie un hacker très bon. Le système matriciel ne sert qu'au service et aux effets sons et lumières du lieu. S'il jette un œil de temps à autres sur cette dernière partie du serveur, les connexions sécurisées qui partent des alcôves vers l'extérieur concentrent toute l'attention du hacker, et sont basées sur un serveur à part, qui leur est essentiellement dédié. Pour les caractéristiques du hacker, prenez celles de l'archétype Hacker (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 104).

Si, historiquement, la police n'intervient pas à cet endroit, Monclart n'aura aucun souci pour mobiliser des troupes et organiser une descente s'il est persuadé de la présence des PJs.

Les PJs peuvent apprendre les infos suivantes en fouillant un peu :
- Les shadowrunners représentent la majorité de la clientèle de ce bar.
- Le lieu est très à la mode en ce moment, et il y a foule tous les soirs, malgré l'horrible aspect de l'endroit.
- Tous les soirs, des DJs se défient à l'occasion d'une soirée d'improvisation sur des musiques de SF, attirant de nombreux fêtards sur la piste de danse.
- Ce serait l'endroit idéal pour mener un entretien d'embauche avec un Martin ou un Dupont en Seine-Saint-Denis.

- Le système informatique du Bar est minimaliste. Les seules connexions vers l'extérieur sécurisées sont celles des alcôves. Elles sont surveillées par un hacker et une tripotée de CIs.
- Les membres du service de sécurité sont considérés par la rumeur comme des brutes sans foi ni loi. Ils sont armés de tasers, mais il est arrivé qu'ils descendent un ou deux clients récalcitrants avant d'en faire disparaître le corps pour éviter une enquête de police.
- La police n'est pas intervenue dans ce bar depuis 2064, date à laquelle un fils de député y avait déclenché une bagarre sanglante. En général, les flics évitent l'endroit, et mettent longtemps, très longtemps, à débarquer en cas de problèmes dans le quartier. Par ailleurs, ils n'interviennent que si une plainte est déposée en bonne et due forme. Sinon, ils laissent courir.
- La sécurité magique est assurée par deux jeunes mages surdoués et déjantés, qui se concentrent sur la discrétion des alcôves. Ils ne sont jamais intervenus dans un combat.

C comme Cook

Cook est un contrebandier anglais et nain, spécialisé dans le rigging de véhicules et de drones aquatiques et volants. Il est vêtu comme un technicien de navire militaire, saucissonné par une demi-douzaine de ceinturons en synthécuir, qui accueillent une myriade d'outils, de pièces détachées et d'armes. Loyal et un peu snob, malgré son apparence bourrue, il s'exprime en français avec un accent britannique très suffisant.
Il a longtemps sévit dans les eaux du sud-est asiatique, et c'est à Hong Kong qu'il a rencontré, au cours d'une paire de run, Ichabold. Suite à une course qui a mal tourné, impliquant une huile des Triades et la corporation Wuxing, Cook a failli perdre la vie. Il ne doit son salut qu'à Ichabold, qui a négocié sa vie sauve auprès de ses contacts dans la pègre chinoise, à condition que le nain quitte l'Asie sans jamais y revenir.
Cook est donc logiquement retourné en Europe, où le travail ne manque guère autour des îles britannique (notamment autour du Voile irlandais – voir L'Europe des ombres). Il s'est ensuite associé au Face quand ce dernier a tenté de se lancer dans la contrebande, après sa disgrâce hongkongaise. Bien entendu, quand, quelques années plus tard, Ichabold lui rappelle sa dette de vie, il ne peut qu'accepter la rembourser loyalement, sans condition.

Ce que les PJs apprennent en enquêtant :
- Aurait longtemps sillonné la mer de Chine et l'Océan indien.
- A été recherché à Hong Kong par une Triade, qui avait posé un contrat sur sa tête, avant de se rétracter.
- Serait dans la liste noire de Wuxing.
- Entretiendrait tout un réseau de contacts en Irlande, dont il connaît les côtes par cœur.
- Il roulerait en fait pour des elfes de Londres issus de la résistance irlandaise.
- Fréquente tel et tel bar au Havre quand il fait escale en France.
- Serait recherché par un Basque récemment débarqué au Havre, pour ses talents de navigateur.
- En fait, il aurait jadis roulé avec votre gars, là, Ichabold.
- Serait sous contrat avec des Chinois.

Caractéristiques

Attributs

CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
3	3	4	4	5	4	4	5	3	6	-

Connaissances
Voies de contrebande (maritimes) : 4
Astronomie : 2
Procédures de douanes : 3
Whisky : 1
Bateaux : 2

Langues
Anglais : M
Français : 3
Mandarin : 4
Malaisien : 3
Sperethiel : 2

Compétences
Influence (GC) : 2
Mécanique (GC) : 2
Electronique (GC) : 2
Véhicules aquatiques : 5
Véhicules aériens (à distance) : 4
Véhicules terrestres : 2
Guerre électronique : 4
Artillerie : 3
Perception : 2
Esquive : 3
Pistolet : 2
Navigation : 3

Equipement
Costume Actionnaire Majoritaire (5/3)
Colt Manhunter
Uzi 3
Commlink
Kit de crochetage

Véhicules

Sous marin (caractéristiques non fournies)

Hors-bord Esprit Alizé (Réponse 5, Autopilote 4, Camera, Microphone Laser, Clearsight 3, Manœuvre 4, Acquisition 4, Défense 3, 2 Montures d'arme)

Shiawase Kanmushi (Autopilote 4, Caméra, Clearsight 3)

Shiawase Kanmushi (Microphone, Clearsight 3)

Lone Star iBall offensive (Camera, Microphone, Clearsight 3)

Lone Star iBall offensive (Camera, Microphone, Clearsight 3)

MCT Fly Spy (Autopilote 4, Camera, Micro directionnel, Clearsight 3, Guerre électronique 4)

MCT Fly Spy (Camera, Micro directionnel, Clearsight 3)

MCT Fly Spy (Camera, Micro directionnel, Clearsight 3)

MCT Fly Spy (Microphone laser , Clearsight 3)

MCT Roto-Drone (Autopilote 4, Camera, Microphone Laser, Clearsight 3, Manœuvre 3, Acquisition 3, Défense 3, Monture d'arme)

MCT Roto-Drone (Autopilote 4, Camera, Micro directionnel, Détecteur de signal radio 6, Clearsight 3, Manœuvre 3, Acquisition 3, Défense 3, Guerre électronique 4, Monture d'arme)

Steel Lynx (Autopilote 4, Camera, Détecteur de mouvement, Scanner de Cyberware 6, Guerre électronique 3, Clearsight 3, Monture d'arme)

Steel Lynx (Autopilote 4, Camera, Détecteur de mouvement, Détecteur d'anomalie magnétique 6, Clearsight 3, Monture d'arme)

Cher MJ,
Inclure deux grands dragons comme Ryumyo et Lung (voir plus bas Kairo, les Tongs et les Yakuzas pour mieux comprendre) n'est jamais facile. D'autant plus qu'à côté de ces deux êtres, qui partagent des milliers d'années de griefs et d'attaques indirectes l'un contre l'autre, les PJs paraissent être de toutes petites fourmis, et risquent donc de souffrir de la comparaison.
Le mieux est de ne jamais vraiment nommer ces dragons, de garder les infos les concernant pour vous tout en faisant ressentir leur présence. Cela peut paraître difficile, mais il faut faire ressentir aux PJs que les Triades et les Yaks ne sont pas impliqués dans l'affaire par hasard, qu'ils jouent finalement les uns contre les autres et que derrière eux, il y a quelque(s) chose(s) de plus gros, d'énorme(s), d'indicible(s), qui tire(nt) les ficelles.
Bien entendu, les joueurs vont commencer à avoir de gros doutes s'ils assistent à la transformation de Kairo sous sa forme véritable. Laissez-les plonger dans la psychose, mais placez aussi par moment un commentaire discret pour leur faire comprendre que la présence d'un Drake ne veut pas forcément dire qu'il y a "dragon-sous-roche". Le plus savoureux serait que les joueurs ne sachent rien des Drakes, et de ne rien leur expliquer, laissant leur personnage se renseigner sur cette "créature surpuissante, sorte de mini-dragon-garou".
Enfin, vous pourrez piocher de nombreuses informations sur la petite guerre entre Ryumyo et Lung, ainsi que sur les Drakes, dans un vieux supplément pour Shadowrun troisième édition, aujourd'hui épuisé et uniquement en anglais : Dragons of the Sixth World (éditeur Fasa)

E comme Ernest Monclart

Ce policier connaît bien les ombres parisiennes, pour les avoir fréquentées un temps, en tant qu'infiltré. La petite quarantaine, il fut rapidement transféré dans la BSC, et en est devenu un des éléments les plus précieux. Adepte, il possède quelques talents sensoriels (surtout) et physiques exceptionnels. Pourtant con apparence ne paie pas de mine. De plus, son intelligence est largement supérieure à la moyenne, et il a la capacité de "sentir" comment les PJs peuvent agir ou penser.
De son époque dans les ombres, il a tiré et entretenu un important réseau de contacts (qui sait, peut-être que les contacts des PJs figurent aussi parmi les siens), qu'il tient soit par une amitié sincère et réciproques, soit, pour la plupart, par le chantage. Il possède en effet des coffre fort et des serveurs entiers de preuves accablantes qui peuvent se révélées délicates, pour la personne concernée, si elles étaient découvertes, non pas forcément par la police, mais surtout par les corpos et les ombres.
Pour retrouver les PJs, pressions de Shawase oblige, on lui a confié des moyens très importants, qu'il utilise judicieusement. Il est prêt à tout, même à user d'intimidation, de harcèlement, de surveillance et de la force - faites savoir à vos PJs que tel ou tel contact a été embarqué, fouillé, tabassé lors d'un interrogatoire, investi par la police, ou même disparu après être monté dans un fourgon de flic.

Note au MJ
Ne faites pas forcément intervenir ce personnage physiquement. Gardez-le plutôt comme une épée de Damoclès constamment suspendue au dessus des têtes des PJs ; épée qui, quand elle doit tomber, se concrétise sous la forme d'une équipe d'intervention et d'une masse de policiers. Monclart n'intervient, en général, sur les lieux d'une enquête que quand le périmètre est sécurisé. Il ne se confrontera frontalement aux PJs que s'il y est obligé.
Si les PJs ne sont pas innocentés à la fin de l'aventure, il peut devenir un "méchant récurrent" redoutable.

Ce que les PJs apprennent en enquêtant :
- Ce flic est redoutable, il a un taux de réussite dans ces enquêtes qui frôle les 80 %.
- Dans les ombres, il tient beaucoup de monde par les couilles, et peut les manipuler à sa guise comme des pantins.
- On dit qu'il a longtemps été infiltré parmi des shadowrunners, mais on a jamais su qui, quoi, quand, où ni comment.
- Il est incorruptible, il déteste les shadowrunners, qu'il considère comme de la vermine.
- En fait, il est corruptible, mais par les corporations. On dit qu'il aurait accepté de nombreux cachets de la part de corpos véreux.
- C'est une brute au combat rapproché, et il peut te flairé à des kilomètres. Un vrai chien policier !
- Personne ne sait où il habite, c'est comme s'il dormait jamais.
- Quand il a une proie en ligne de mire il lâche jamais rien. Même après dix ans, même s'il bosse sur une autre affaire, il t'aura pas oublié et cherchera toujours à te choper.

Caractéristiques

Attributs

CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
3	4	4	3	5	6	5	4	4	6	5

Connaissances
Lois corporatistes : 4
Milieu parisien : 2
Procédures de police : 5
Droit pénal : 4
Bars des ombres : 3

Langues
Français : M
Anglais : 3
Japonais : 3

Compétences
Influence (GC) : 4
Intimidation (Mentale) : 4
Athlétisme (GC) : 3
Perception : 5 (6)
Pisolet : 4
Recherche de données : 4
Véhicules terrestres : 3
Filature : 3
Escamotage : 2
Serrurerie : 2

Equipement
- Costume Actionnaire Majoritaire (5/3)
- Colt Manhunter
- Commlink
- Kit de crochetage

Pouvoirs
- Perception accrue : 1
- Grand Saut : 2
- Perception astrale
- Sens amélioré (filtre auditif)
- Sens du combat : 2
- Réflexes améliorés : 1

I comme Ichabold, alias M. Martin, alias Jonas

M. Martin est en fait Jonas, le Face de l'équipe de Rhododendron, qui répond aussi au pseudonyme d'Ichabold, Face réputé et ancien homme de main des Triades hongkongaises.
Très habile à manier les langues (il en parle sept), et rompu au combat rapproché et à l'usage du pistolet, chacun des déguisements qu'il porte et des personnages qu'il incarne est particulièrement réussi.
Américain d'origine, il a pourtant commencé sa carrière dans les ombres hongkongaises, au service des Triades, et particulièrement de celle du Dragon Rouge. Il est clairement impliqué dans les événements qui ont conduit à la victoire finale sur leurs rivaux du Lotus Jaune (voir Capitales des ombres, page 43 à 45 – Black Book Edition). C'est la raison pour laquelle il a dû fuir l'Asie du Sud-Est. Malgré la victoire, il devenait en effet trop dangereux pour ses alliés Chinois, de le protéger de tous les ennemis qu'il s'était fait au fil de ses trahisons - d'autant plus que la plupart étaient devenus des membres à part entière depuis leur absorption au sein de la Triade. Mais il a toujours rêvé de retourner un jour en Asie, et il voit, dans cette affaire de maquette, un moyen formidable de renouer avec ses anciens employeurs (pour qui il court encore de temps à autre) pour qu'ils acceptent à nouveau de l'accueillir là-bas. Arrivé en Europe, il a tout d'abord tenté sa chance dans la contrebande et le trafic de faux (d'où ses contacts avec Cook et Le Luthier), avant de finalement intégrer une équipe pour s'assurer des revenus plus réguliers.
Sous le pseudonyme de Jonas, il court les ombres donc avec la Team Rhododendron depuis une paire d'années. S'il a su gagner la confiance des membres de l'équipe, et surtout celle de Sprague, qui l'a introduit à sa filière , il n'entretient pourtant aucune loyauté envers eux, se contentant de jouer le rôle (encore un) d'un Face plutôt bon, à moitié basque d'origine, pas trop inexpérimenté, ancien agent corpo (la Team parie sur Wuxing). Il ne leur a jamais ouvert son réseau de contacts, ni n'a partagé son passé avec eux. Il lui arrive même parfois de runner en solo pour le compte de Triades quand ces dernières ont des intérêts à défendre en France.
En tant que Martin, il est affublé (volontairement) d'un léger boitement à la jambe droite (Perception 3 succès), un détail qu'une personne du Cobra Bar – se disant un ancien coéquipier – prendra pour prétexte pour l'avoir reconnu. Ce dernier pourra livrer son nom de rue et son point de chute favori (le bar basque) aux PJs, moyennant finance. Martin porte aussi des boutons de manchette magnétiques avec le logo de Saeder-Krupp pour fausser les pistes. Ces boutons sont assez dissimulés pour ne pas être facilement repérables, mais assez mis en évidence à un moment de la conversation (au choix du MJ) pour qu'un runner (Perception 2 succès) les remarque.

Ce que les PJS apprennent sur Jonas dans un premier temps :
- (Au Bar du Cobra) Je le connais, votre Martin, c'est un runner basque qui s'appelle Jonas. Il a une patte folle depuis une fusillade en Espagne. Il traîne souvent dans ce bouge basque, là, à l'Hay-les-Roses… L'Iturri.
- Une courte enquête apprendra aux PJs que Jonas est un Face plutôt débutant (note au MJ : une réputation qu'il entretient, en fait, volontairement pour qu'on le sous-estime), qui a fait ses premières armes en Espagne et au pays Basque, d'où il est originaire.
- Il traine avec la même équipe (sans préciser laquelle) depuis quelques années et lui est plutôt loyal.
- Avant ça, des rumeurs le décrivent comme ex-agent corpo, licencié suite à une bavure

(fausse piste).
- Il aurait un passif avec des Chinois (vrai) et avec les Albanais de Marseille (faux).
- Il entretient de nombreux contacts dans les ombres basques, ainsi que dans l'armée de l'Euskal Herria.

Ce que les PJs apprennent sur lui ensuite (s'ils enquêtent après l'épisode de l'Astroport) :
- Votre Jonas, là, il s'appelle en fait Ichabold. C'est un Face plutôt réputé en Asie du Sud-Est.
- (Au Bar du Cobra, moyennant persuasion ou/et grosse rémunération) En fait, votre Martin, avait prévu que vous reviendriez posé des questions sur lui. Il m'a refilé 1 000 euros pour que je vous mette sur sa piste au bar basque. Mais j'ai mené ma petite enquête : c'est un Face qui se ferait appeler Ichabold.
- (Au bar basque) C'était la première fois qu'on voyait ce type. Il n'est pas un habitué. Il a refilé 1 000 euros à chaque client et 2 000 au patron pour qu'ils agissent comme s'il était des leurs, et qu'ils paraissent hostiles à l'encontre des PJs.
- (Au bar basque) Il n'est pas basque.
- (Au bar basque) Une des donzelles qui l'accompagnait, apparemment toutes deux prostituées, parlait d'un voyage jusqu'au Havre que le gars devait effectuer sous peu.
- Il serait lié aux Triades du Dragon Rouge de Hong Kong et à celles des Roseaux Silencieux de Londres.
- Il aurait démarché des contrebandiers pour passer la Manche avec un colis.
- Il aurait été localisé dernièrement au Havre.
- Il aurait rencontré un certain Cook, un nain avec qui il a bossé jadis.

En fait, Ichabold possède la véritable maquette du volcan, qu'il a subtilisé à sa propre équipe pour la remettre aux Tongs de Londres, la triade la plus influente d'Europe. Il compte la leur remettre en main propre contre une grosse somme. Comme Rhododendron, il pariait en fait sur la disparition des runners dans le cambriolage, mais leur survie l'a surpris. Il les redirige donc sur son équipe histoire d'embrouiller les choses le temps qu'il puisse traverser la Manche. Il compte embarquer au Havre, où il rejoint une équipe d'agents Tongs pour démarcher des contrebandiers.

Caractéristiques

Attributs

CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
3	4	3	3	5	4	4	4	3	6	-

Compétences
Pistolet (petits calibres) : 3
Combat à mains nue : 2
Esquive : 4
Etiquette : 4
Négociation : 4
Escroquerie (Usurpation d'identité) : 5
Intimidation : 3
Déguisement : 4
Infiltration : 2
Perception : 3
Escamotage : 3
Recherche de données : 3

Connaissances
Triades : 3
Recel : 4
Procédures de police : 2

Langues
Anglais : M
Français : 4
Basque : 4
Mandarin : 4
Espagnol : 3
Hollandais : 2
Allemand : 2

Equipement

Raecor Sting + Etui de bras dissimulé + Smartlink + balles EX ex
Colt America L36 + Visée laser + Holster discret
Lentilles vision nocturne + Smartlink
Vêtements de rechange
Déguisement Nanopâte

K comme Kairo

Elevé par Ryumyo dès son plus jeune âge. Kairo est un Drake doublé d'un adepte physique initié (de grade 2).
Il est avare en paroles, ne parle pas français (seulement japonais, chinois et anglais), et semble froid et intimidant au possible. Il a le physique d'un japonais classique, en costard noir et à la coiffure sage, à l'exception des iris de ses yeux, bleus vifs (et naturels, malgré les apparences).
Kairo est en fait aux ordres de Ryumyo, mais cette relation est confidentielle. Sa loyauté envers le Yak et Ryumyo est infinie, tout comme son respect pour ses hommes - 5 gardes Yakusa expérimentés, compétents et tout aussi loyaux.
Il joui donc d'une aura d'importance auprès des Yaks, même si personne en France, pas même les plus hauts placés, ne peut le situer exactement dans la hiérarchie. Il a pour instructions de récupérer, le plus discrètement possible, le volcan et de le ramener à Dubaï, où des agents du dragon le prendront en main.
Il a décidé d'embaucher sur place pour ne pas attirer l'attention, et son choix s'est porté sur la Team Rhododendron, dont la réputation est grande. Il a donc remonté sa piste, en remuant discrètement quelques ombres au passage, jusqu'à Paris. Il les a ensuite embauchés pour voler le volcan sans qu'on puisse remonter à lui.
Il se sait rien des PJs, ni de leur implication dans l'affaire. En fait, il ne découvre leur existence qu'à l'Astroport.
Si aucun de ses hommes ne meurt à l'Astroport, Kairo ne conservera aucune rancune envers les PJs (et acceptera de leur acheter le volcan s'ils le lui proposent). Sinon, il cherchera à les abattre en récupérant la maquette.

Caractéristiques

	CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
Humain	5	5	5 (7)	4	3	5	3	5	4	6	8
Drake	8	5	6 (8)	7	3	5	3	5			

Grade d'initiation : 2
IP : 3 / 2

Compétences
Armes à feu (GC) : 5
(Mitraillette : 7)
Combat à mains nue (Drake): 5 (7)
Armes tranchantes (Epées) : 4 (1)
Athlétisme (GC) : 4
(Gymnastique : 6)
Etiquette (Yakusa) : 2
Négociation : 2
Intimidation (physique) : 4
Infiltration : 3
Perception : 5

Pouvoirs de Drake
- Armure Astrale 4
- Sens développés (odorat, thermographie, vision nocturne, ouïe)
- Attaque élémentaire (Feu)
- Forme métahumaine
- Armes naturelles (Crocs/Griffes) DV 5 AP 0

Pouvoirs d'adepte
- Réflexes améliorés 2
- Armes Tranchantes + 1
- Combat à mains nues + 2
- Mitraillette + 2
- Gymnastique + 2
- Infiltration + 1
- Armure Mystique 2
- Grand Saut 1
- Résistance magie 1

Techniques métamagiques
- Masking
- Flux

Notes au MJ

En public, Kairo ne se transformera qu'en dernier recourt, à savoir pour sauver sa vie et celle d'un maximum de ses hommes, une fois qu'il sera certain que le combat est perdu. Par contre, il peut opérer sous sa forme véritable quand il n'y a pas trop de public (genre pour poursuivre le véhicule des PJs dans la nuit ou les attaquer dans leur planque).
Enfin, vous trouverez de nombreuses informations sur les Drakes, dans un vieux supplément pour Shadowrun troisième édition, aujourd'hui épuisé et uniquement en anglais : Dragons of the Sixth World (éditeur Fasa)

Ce que les PJs apprennent en enquêtant :
- Un criminel correspondant à sa description est soupçonné de plusieurs meurtres et actions violentes à Osaka, Vladivostok et en Corée du Sud depuis une dizaine d'années.
- Il occuperait une place de choix dans la hiérarchie Yak au Japon. Il est donc affranchi et ne rend aucun compte aux dirigeants Yakuzas français ou européens.
- On le dit magicien car, outre son regard étrange pour un asiatique, il dégage une aura de pouvoir et aurait fait preuve d'aptitudes exceptionnelles.

La maquette en bois et en carton du volcan Kuju (au sud du Japon) date du XIXe siècle. Elle a été offerte à l'empereur du japon par un éminent volcanologue de l'époque, après que le chef divin l'ait autorisé à s'aventurer dans les entrailles de la montagne, profitant d'une accalmie volcanique exceptionnelle.

Cette maquette, unique, présente une salle volcanique souterraine qui n'est répertoriée sur aucune autre base de données concernant le volcan (ni la maquette). Cette salle, qui n'est observable que part des yeux alertes (il faut pour cela manipuler la maquette, l'ouvrir et en démonter un module présentant un glyphe nippon, la marque du dragon – Perception 8) est très importante aux yeux du dragon Ryumyo - ce dernier perçoit donc cette maquette comme inestimable.
Personne, que ce soit à Shiawase ou au musée, n'a remarqué cette salle car il faut pour cela ouvrir la maquette en plein, choses qui fut déconseillée par de nombreux experts (mandatés par la corpo), car elle risquait de compromettre l'état général de l'antiquité, et donc de lui faire perdre de la valeur.

Ce que les PJs apprennent en enquêtant :
Si les PJs enquêtent sur la véritable maquette, ils découvrent en fouillant plus profondément que cette dernière aurait disparue du marché vers 1910, lorsque l'empereur du Japon en a fait cadeau à un ambassadeur américain.
Elle aurait mystérieusement refait surface en 2040 dans le catalogue des actifs de Shiawase.
Auprès de collectionneurs avertis, on peut en tirer un très bon prix : environ 80 000 euros. Au dessus de ce prix, les collectionneurs préfèreront avertir Shiawase et traiter directement avec la corpo une fois la maquette récupérée.

La piste des faux
Les deux faux ont été commandés par Ichabold à son vieux contact rouennais, Le Luthier. Ce dernier a reproduit le volcan d'origine à l'identique – du moins en fonction des éléments qui lui étaient fournis par le Face, à savoir : le dossier tout droit sorti de l'inventaire du propriétaire (Shiawase), ainsi que des éléments recueillis à gauche à droite lors d'une recherche approfondie en bibliothèque et des croquis produits à l'occasion d'une visite au musée, à Paris. Il n'a donc pu reproduire à l'identique l'intérieur de la maquette – ce qui fait que son faux peut faire illusion sous le verre du musée, mais qu'une étude approfondie le démasquera sans mal (2 succès avec une compétence en rapport avec la contrefaçon, l'art ancien ou les antiquités).
Le Luthier est un vieil homme maigrichon qui tient une boutique d'antiquités dans la vieille ville de Rouen (le quartier historique – où il n'est guère bon de faire du grabuge). Il reçoit dans l'arrière-salle de son échoppe, et son atelier de faussaire se situe juste en dessous, à la cave. Peu courtois, le faussaire a aussi la particularité d'être peu loyal et très vénal. Une bonne somme d'argent le convaincra sans mal de donner le commanditaire des deux faux : Ichabold (il ne le connaît que sous ce nom), un ancien contrebandier avec qui il était en affaire voilà encore deux ou trois ans, du côtés du Havre.

R comme Rhododendron (et sa Team)

Hacker française, Rhododendron est une belle naine aux cheveux mauves et au corps de rêve. Elle est déterminée, charismatique mais au caractère frondeur, parfois même un peut trop colérique (d'où certaines tensions au sein de sa Team, notamment avec Jonas). Cybernétisée, elle possède des réflexes améliorés, et se défend au pistolet. Elle est surtout un peu rigger sur les bords, et pilote les drones aériens à merveille.
Son équipe est composée de deux samouraïs (une orke ancienne merco – Klash – et un humain basque – Sprague), d'un Face (Jonas) et d'un mage troll d'origine croate (Youri). Ils roulent ensemble depuis quelques années. Le dernier arrivé est Jonas, voilà deux ans, et contrairement aux autres, il ne risquera pas sa vie pour elle et s'enfuira si les problèmes dégénèrent.

Ce que les PJs apprennent en enquêtant :
- Rhododendron : hacker française, naine et canon.
- Elle est surtout un peu rigger sur les bords, et pilote les drones aériens à merveille.
- Son équipe est composée de deux samouraïs (une orke merco et un Basque humain), d'un Face et d'un mage troll. Ils roulent ensemble depuis 4 ans et font preuve d'une grande loyauté les uns pour les autres.
- Elle et son équipe sont sur un gros coup pour le compte d'Asiatiques récemment débarqués à Marseille et qui, pour l'embaucher, auraient suivi sa piste jusqu'à Paris.

Rhododendron

Attributs

CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
4	3	4 (6)	5	4	4	5	4	3	2,8	-

Compétences
GC Piratage : 4
GC Electronique : 4
GC Influence : 2
Pistolet : 3
Pilotage de véhicules aériens (Drones) : 4 (+2)
Artillerie : 4

Langues
Français : M
Japonais : 3
Anglais : 3

Cyberware

Réflexes Cablés 2 (Alpha)
Commlink Cranien (Réponse : 5, Signal 5) (Alpha)
Module Hot Sim (Alpha)
Interface de véhicule (Alpha)
Smartlink (Alpha)

Equipement

Ares Predator 4
Gilet pare-balles
1 Lone Star iBall (version offensive)
1 Fly-Spy
2 Roto-Drones armés de HK-227X, équipés d'un Autosoft de Ciblage 3 et d'un Autosoft de Défense 3.
Tous programmes, indice 4.

Klash (mercenaire ork)

Attributs

CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
7	4 (5)	4	6 (7)	2	3	3	3	2	2,775	-

Compétences
GC Armes à Feu : 3
GC Athlétisme : 2
Armes Lourdes : 3
Esquive : 2
Infiltration : 3
Déguisement (Camouflage) : 1
Premiers Soins : 2
Lames : 3

Cyberware
Remplacement musculaires 1
Yeux Cyber 3 : (Smartlink, vision nocturne, thermo, amélioration visuelle 2, antiflash)
2x Lames de poing
Ossature Renforcée (Aluminium)

Bioware
Régulateur de sommeil
Compensateur de Dommages 3

Equipement
AK-97 modifié (CR de 3, Smartlink externe)
Colt Manhunter
Ares Antioch-2 (Chargé à la grenade offensive)
Tenue de Camouflage (8/6), modèle Urbain.
Commlink 3/3

Sprague (samouraï humain basque)

Attributs

CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
3	5 (6)	5 (6)	3	3	4	3	3	2	3,75	-

Compétences
Pistolets : 3
Armes Automatique (Mitraillette) : 3
Fusils : 3
Combat à Mains Nues : 4
Lancer : 3
Esquive : 4
GC Athlétisme : 2
Infiltration : 2
Filature : 2

Langues
Français : M
Basque : 4
Anglais : 2

Cyberware
Réflexes cablés 1
Smartlink

Bioware
Tonification musculaire 1
Synthécarde 1

Equipement
HK-227X
3 x couteaux de lancer
Manteau long pare-balle (6/4)
Grenade Flash
Commlink 3/3

Youri (mage troll)

Attributs

CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHN	ESS	MAG
7	2	3	7	4	3	3	4	3	6	4

Compétences
Esquive (distance) : 3
Sorcellerie : 4
Invocation : 3
Lecture d'aura : 2
Combat à Mains nues (lutte) : 3
Athlétisme : 1
Perception : 2

Langues
Croate : M
Français : 2
Anglais : 3

Equipement
Manteau long pare-balle (6/4)
Commlink

Sorts
Invisibilité
Powerbolt
Monde chaotique
Soins
Barrière Physique

S comme sécurité du musée

L'extérieur du musée (le jardin) est gardé par des Cocatrix.
Dans le musée, les gardes, à l'instar du monde, se divisent en deux catégories : les agents de la Rosie Blue, et les gardes lambda.
Les agents de la Rosie Blue sont deux à trois, et plutôt balèzes. Mais ils n'interviendront pleinement que s'ils sont ouvertement attaqués. Leur priorité reviendra à protéger les diamants de leur employeur, coûte que coûte. Pour leurs caractéristiques, inspirez-vous de celles des agents de Patrouille Lone Star – indice pro 3 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 277).

Les gardes du musée ont pour base les postes indiqués sur les plans de la galerie. Ils comptent aussi parmi eux un hacker/rigger de sécurité, basé à l'extérieur, dans la guitoune au nord de la galerie (voir Annexe 1). Pour leurs caractéristiques, prenez celles du Groupe de sécurité corporatiste - indice pro 2 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 277). N'étant pas des combattants dans l'âme, ils n'agiront pas pour tuer mais pour paralyser (utilisez plutôt des tasers, des grenades lacrymogènes et des matraques étourdissantes), et ne se montreront pas trop téméraires non plus si le combat se fait trop violent. Il y a des choses qu'une petite retraite en banlieue ne peut compenser.

T comme Tongs ou Roseaux Silencieux (triade chinoise)

Plus grosse triade d'Europe, les Tongs des Roseau Silencieux (voir L'Europe des ombres, page 159, Black Book Edition) ont reçu de la part de leurs "cousins" à Hong Kong, l'Association du Dragon rouge, la commande de récupérer cette maquette de volcan. N'ayant guère de réseau fiable en France - où les rivaux des Dragons Rouges, les 10 000 Lions, tentent d'implanter leur "filiale" : le Clan des 51 Gorgones -, ils ont donc décidé de lancer, via leurs contacts parisiens, un appel d'offre dans les ombres, auquel Ichabold a répondu.
Ce dernier connaît bien les Triades, pour avoir bossé pour les Dragons Rouges plusieurs fois dans les ombres de Hong Kong. Il a même participé, à son niveau, à l'éradication définitive du clan du Lotus Jaune, leur rival historique – des cendres duquel le clan des 10 000 Lions est né (voir Capitales des ombres, page 43 à 45 – Black Book Edition). Même s'il n'a jamais travaillé avec les Tongs, il connaît leurs méthodes, leur mode de fonctionnement. Il a aussi deux exigences : que les Roseaux Silencieux mettent une escorte à sa disposition au Havre, et qu'il puisse leur remette la maquette à Grand-père Soo, le chef de la Triade, en personne, à Londres.
En fait, les Tongs ont été mobilisés selon la volonté de Lung, le grand dragon asiatique, qui cherche à contrer son rival Ryumyo en s'appropriant la maquette. Mais ce genre d'info haut-niveau ne parviendra probablement pas jusqu'aux oreilles des PJs.
Vous pourrez glaner de nombreuses informations sur les Tongs de Londres dans un vieux supplément pour Shadowrun première édition, aujourd'hui épuisé et uniquement en anglais : The London Sourcebook (éditeur Fasa), pages 49 et 50.
Pour les caractéristiques des hommes des Triades (Tongs comme 51 Gorgones – si vous faites finalement intervenir ces derniers) prenez celles de la bande des Triades – indice pro 3 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 278), ajoutez-y un lieutenant.

Ce que les PJs apprennent en enquêtant :
- Les Triades de Londres ont émis le souhait, dans les ombres, d'acquérir la maquette.
- Ce "contrat" aurait été accepté par un runner français.
- Une équipe de six Chinois des Triades anglaises aurait débarqué récemment au Havre, apparemment pour préparer un coup.
- Les Vory les surveilleraient de près, quitte à prévoir une action violente en cas de séjour prolongé sur leur territoire.
- Ces Chinois seraient en grande rivalité, avec les Triades françaises et notamment du Clan des 51 Gorgones (de Marseille – Voir Capitales des ombres, page 130 – Black Book Edition).
- Les 51 Gorgones auraient commandité leur élimination à leurs anciens alliés Vory.
- Ils planqueraient dans un entrepôt miteux en bordure du port industriel, entrepôt dont le propriétaire est anglais (adresse de l'entrepôt fournie contre rémunération).
- Ils auraient été rejoints dernièrement par un runner Basque, mais on sait pas s'il travaille pour eux ou l'inverse.

Des Yakusas, dont le clan est inconnu en Europe, sont en quête du Volcan. Ils n'ont pas profité du réseau Yak' français pour atteindre Rhododendron. Leur leader a des yeux bleus vifs et se fait appeler Kairo.
Il ne sait rien des PJs et de leur implication dans l'affaire

Si le Korogai-gumi, basé en Union Scandinave et qui contrôle le Yakusa européen, n'est guère au courant des activités et des objectifs de Kairo, il est prêt à lui fournir toute l'aide et le matériel nécessaire au bon déroulement de sa mission. Des contacts dans le Yak pourraient fournir aux PJs des infos sur Kairo (nombre d'hommes, origines, etc.), sans pour autant pouvoir le situer géographiquement (car il ne rend aucun compte).
Il est important de préciser que dès leur entrée dans Marseille, le Clan des 51 Gorgones les surveille de très près. De plus, dès qu'ils auront atteint Paris, le Vory v Zakone se mettra à épier leur activité. Tout ceci peut fournir aux PJs (pour peu qu'ils aient un contact dans le Milieu marseillais ou la mafia russe) des pistes pour en apprendre davantage au sujet des Yaks.
En fait, les Yakusas ont été mobilisés sur cette affaire suivant la volonté de Ryumyo, qui cherche à récupérer la maquette du volcan pour d'obscures raisons.
Pour les caractéristiques des hommes du Yakuza, prenez celles du détachement de Samouraïs rouges – indice pro 5 (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 278), en remplaçant toutefois l'armure corporelle intégrale par une veste pare-balles (livre de base Shadowrun quatrième édition, page 319).

Ce que les PJs apprennent en enquêtant :
- Des Yakuzas, dont la "famille" semble inconnue, ont débarqués depuis un aéroport privé de Marseille/Aubagne la semaine dernière.
- Ils sont au nombre de six, Kairo compris.
- L'un d'entre eux à des yeux bleus vifs et se fait appeler Kairo-sama.
- Ils n'ont pas profité du réseau Yak' français, mais ont accepté le "prêt" de quatre hommes.
- Un mec ressemblant à Kairo aurait réservé un vol privé, depuis le même aéroport privé, en partance pour Dubaï, prévu quatre jours après le vol au musée.

Annexe 1

Accès :

Source : http://www.mnhn.fr/museum/foffice/tous/tous/guidePratique/infPratiques/infopratique.xsp?i=1

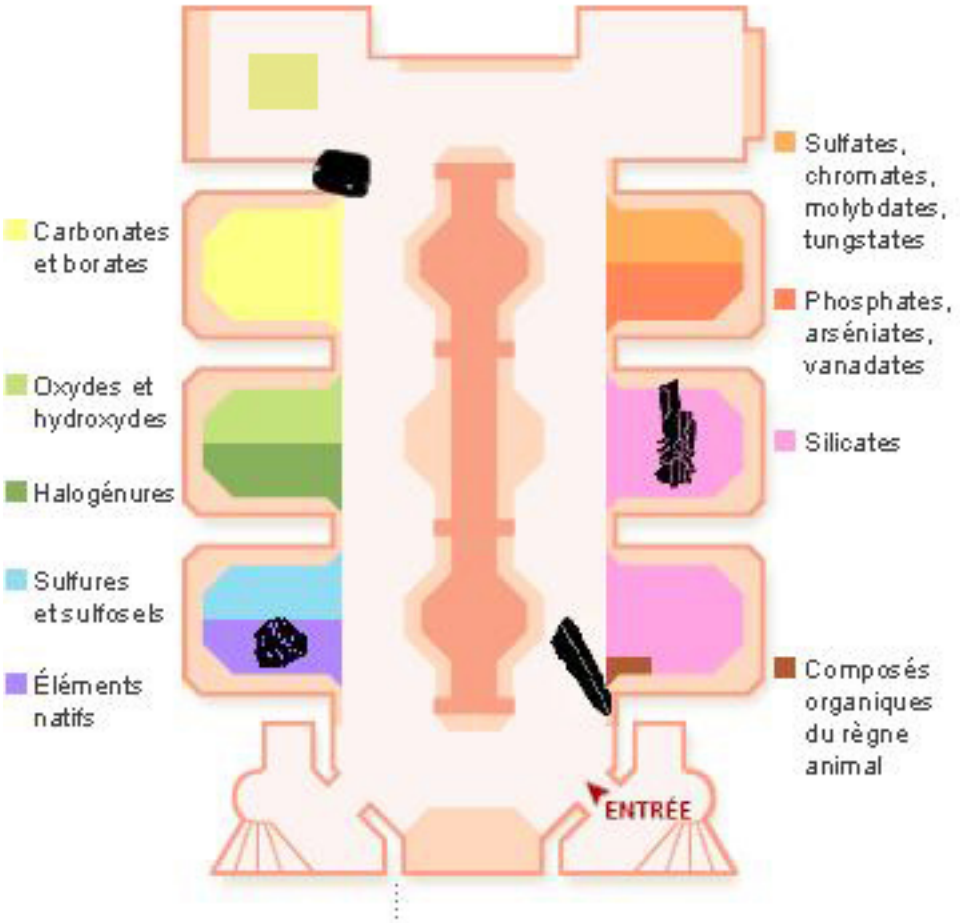
Annexe 2

Niveau 0 – La salles des cristaux géants

Source : http://www.mnhn.fr/museum/foffice/tous/tous/guidePratique/infPratiques/infopratique.xsp?i=1

Annexe 3

Niveau -1 – La salle du trésor



Source : http://www.mnhn.fr/museum/foffice/tous/tous/guidePratique/infPratiques/infopratique.xsp?i=1

Annexe 4 (MJ Only)

Niveau 0 – La salles des cristaux géants

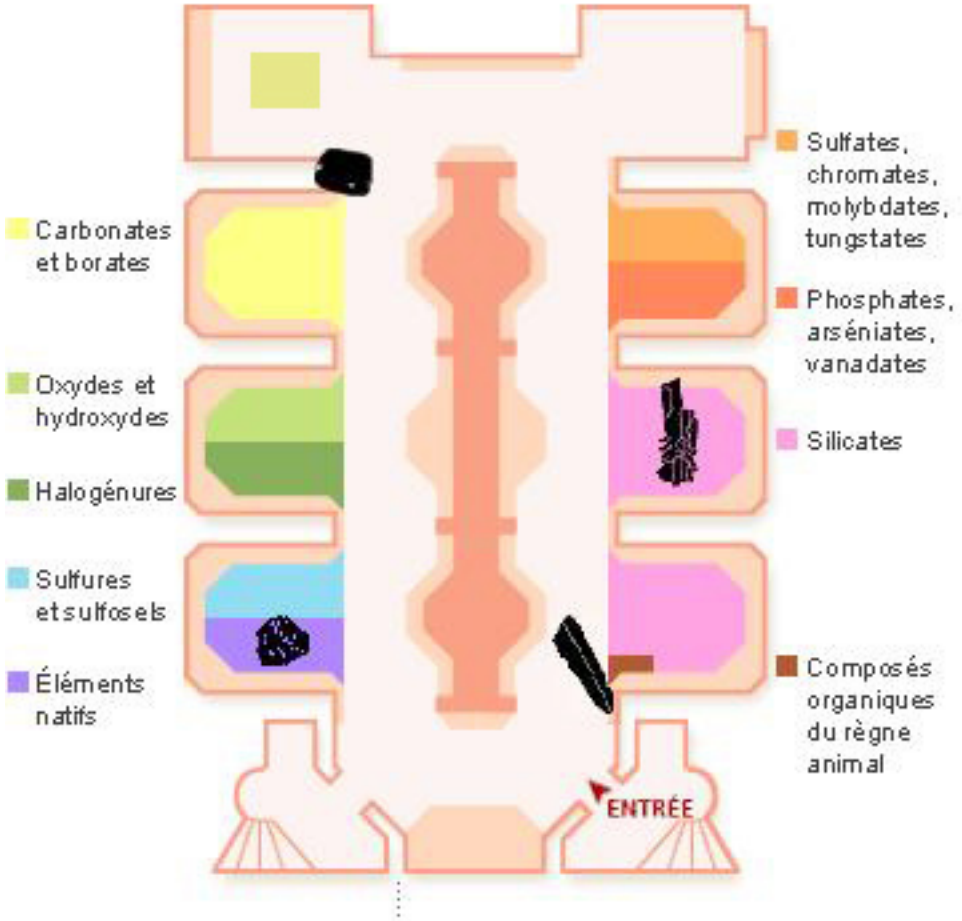
Source : http://www.mnhn.fr/museum/foffice/tous/tous/guidePratique/infPratiques/infopratique.xsp?i=1

Légende :

1- Exposition centrale nucléaire Shiawase.
2- Sortie de secours gardé par esprit veilleur.
3- Accès toit par plafond gardé par esprit veilleur.
4- Cabine caisses / poste de gardes – 4 gardes du musée + 2 gardes en ronde dans le niveau.
5- Présence d'une exposition exceptionnelle de petits diamants bruts (valeur : 15 000 euros) prêtés par Rosie Blue (une corpo diamantaire) – sécurité maximale. 2 gardes armés Rosie Blue + 1 mage de sécurité + Panicbutton + alarme + vitres électrifiées.

Annexe 5 (MJ Only)

Niveau -1 – La salle du trésor



Source : http://www.mnhn.fr/museum/foffice/tous/tous/guidePratique/infPratiques/infopratique.xsp?i=1

Légende :

1- Maquette du volcan Kuju (Panicbutton + vitres électrifiées + alarme).

2- Salle de gardes 3 agents Shiawase dont 1 mage et 1 garde du musée, tous morts.

3- Exposition temporaire Volcan et énergie durable, sponsorisée par Shiawase. Présence d'un tunnel de sécurité dont les plans n'apparaissent sur aucune base de données accessibles aux PJs, et dont la trappe d'accès (normalement très protégée) est ouverte (Perception 3 succès). Mine anti-personnelle dissimulée (10 G – effets grenade offensive – Perception 4 succès) destinée à boucher l'accès.

4- Salle de garde : 2 gardes du musée, morts.

Shadow of the Eclipse
- Teaser -

Par Deadly Kafeine

Présentation

Shadow of the Eclipse est une idée de supplément sur l'espace à Shadowrun. Le côté spatial de l'univers a été principalement développé dans le *Target: Wasteland* et *Year of the Comet* (suppléments 3ème édition), le décrivant (à raison au vu des postulats de base du background) comme peu développé. Cependant, runner dans l'espace reste très rare et avouons le peu crédible sur le long cours. Dans le background canon, la communauté spatiale est très restreinte et il est donc difficile de s'y infiltrer. L'idée m'est alors venue de développer ce pan du Sixième Monde. De fil en aiguille, j'ai décidé de prendre des libertés vis à vis d'une partie du canon. Le but est d'intégrer à l'univers une communauté spatiale plus développée et ainsi rendre. Une de mes sources d'inspiration est la bande dessinée Travis[1] , ainsi que du Shadowspace de Pénombre [2], lequel a lui aussi présenté sa vision de l'espace à Shadowrun. Une partie de son travail est intégrée à ma vision de la chose, avec sa permission.

J'essaye dans ce travail de m'appuyer lorsque c'est possible sur le canon. La partie présentée ici est une sorte de teaser et d'introduction à ce qui suivra dans les prochains numéros du Laser.

Bonne lecture.

[1] de Duval, Quet, Rosa et Schelle aux editions Delcourt
[2] http://www.penombre.com

Les radiations

Les radiations sont omniprésentes dans l'espace, qu'elles proviennent du rayonnement cosmique ou du vent solaire. Au sein du système solaire, le vent solaire est prédominant. C'est un ensemble de particules à haute énergie projetées par le soleil. Sur une planète, le champ magnétique en détourne une grande partie ou les redirige vers les pôles. Sur Terre, la couche d'ozone (bien qu'amoindrie par des décennies d'activité humaine) absorbe encore une partie de ce rayonnement.

Dans l'espace, les données sont différentes. En orbite terrestre, les habitats ou les stations sont encore protégées par le champ magnétique terrestre (à moins d'avoir une orbite passant au dessus des pôles). Concernant le cas des stations hors de l'orbite de planètes, le problème est plus préoccupants. D'onéreux dispositifs sont installés pour réduire au maximum

La principale conséquence du bombardement de rayonnement cosmique est la destruction de brins d'ADN. Il y a donc peu d'effets immédiats, mais une dégradation soutenue de l'ADN augmente le risque de développer un cancer, ou des mutations (au sens génétique du terme). On considère qu'un an passé dans l'espace sans protection particulière endommage un tiers de l'ADN d'un individu. Si l'intensité du bombardement est forte, l'individu peut souffrir de nausée et d'étourdissements. Une conséquence "bénigne" est aussi l'apparition de flash lumineux dans le champ visuel, dus à la stimulation de l'œil par des rayonnements à haute énergie.

Peu de dispositifs sont réellement efficace pour bloquer toutes les particules susceptibles de bombarder un engin spatial ou une station, et ce malgré des décennies de recherche dans le domaine. Des matériaux à haute concentration d'atomes d'hydrogènes comme l'eau ou le polyéthylène (qui a l'avantage d'être solide) peuvent protéger dans une certaine mesure les occupants d'un habitat, et certaines stations sont équipées d'un générateur de champ magnétique pour créer un simulacre de bouclier similaire à celui des planètes, mais ces systèmes ne sont jamais complètement étanches. La solution généralement retenue est une reconstruction de l'ADN, des traitements médicamenteux ou, puisque ces deux options sont très onéreuses, une simple prime de risque suffisamment alléchante pour motiver des gens à sortir du champ magnétique d'une planète.

L'absence de gravité

Les conséquences physiques dues aux voyages spatiaux sont principalement causées par la micropesanteur qui peut régner dans les habitats ou les complexes spatiaux sans gravité. Tout d'abord, précisons que ce n'est pas la micropesanteur (ou l'apesanteur) en elle-même qui cause ces problèmes, mais le changement d'une gravité à une autre. Un métahumain est naturellement conçu pour vivre sous une gravité terrestre et son corps est donc inadapté à la vie en orbite ou sur un autre corps céleste. Trois groupes d'appareils ont été particulièrement façonnés par les forces gravitationnelles au cours de l'évolution : l'appareil locomoteur ostéo-musculaire, permettant le mouvement ; l'appareil vestibulaire, permettant l'équilibre ; et l'appareil cardio-vasculaire, permettant la circulation du sang.

Syndrome d'Adaptation à l'Espace

Les symptômes de ce que l'on appelle le Syndrome d'Adaptation à l'Espace (SAE) sont similaires à celui du mal des transports: désorientation, nausées, perte du sens de l'équilibre et hallucinations. Ceci est principalement du à la perturbation de l'oreille interne et au manque de repères visuels dans les caissons sans gravité (où le moindre espace des parois est utilisé). Environ 40% des personnes en souffrent lorsqu'ils se retrouvent en micropesanteur et il disparaît en général au bout de quelques jours, le sens de la vue prenant le relais pour servir d'orientation. Dans quelques cas très rares, il subsiste pendant toute la durée du séjour en orbite. Des traitements médicamenteux existent pour contrecarrer ce phénomène, et il n'est pas rare dans la population orbitale de se faire implanter un balance augmenter ou un module sim avec un filtre sensoriel adaptatif, qui réarrange les perceptions des yeux, de l'oreille interne et des autres capteurs pour éviter la désorientation.

Système osseux

Le système osseux métahumain sert à soutenir le corps sous gravité terrestre. En micropesanteur, cette fonction de soutien disparaît et en quelque jours un métahumain gagne en moyenne 7 centimètres (environ le double concernant les quelques trolls en orbite). Lors du retour sur Terre le squelette se tasse à nouveau et l'individu récupère sa taille normale. De plus, puisque le squelette n'est plus sollicité, l'organisme cesse d'assimiler le calcium et une partie du calcium du squelette repasse dans le sang (principalement au niveau des os des jambes, qui supportent le plus le poids en gravité normale). De plus, au bout de quelques jours on ressent souvent des douleurs dans le dos, dues aux disques intervertébraux qui peuvent se déplacer en microgravité. Une cure médicamenteuse est possible là aussi, associant doses de calcium avec une protéine vecteur qui va la fixer de force sur les os, ainsi que des systèmes par nanites. Un bone density permet aussi de limiter l'influence de ce phénomène, mais ne peut rien contre la décalcification en elle-même.

Système circulatoire et musculaire

Deux autres des effets de la micropesanteur sont le rééquilibrage des fluides biologiques (principalement le sang) et l'atrophie musculaire. Concernant le système circulatoire, la diminution de la gravité entraîne une redistribution de la masse sanguine de la partie inférieure de notre corps vers sa partie supérieure, particulièrement les régions cardio-thoraciques et céphaliques. L'organisme va alors enclencher différents mécanismes de régulation pour faire diminuer cet afflux sanguin et parvenir à un nouvel équilibre, ce qui va avoir tendance à faire baisser la tension artérielle avec pour conséquences faiblesse, étourdissement ou même évanouissement. Pour ceux qui font souvent l'aller-retour, il existe des implants Synthecarde adaptés, souvent reliés à un biomoniteur pour adapter en permanence la tension artérielle et éviter ces désagréments.

En parallèle de ce problème un séjour prolongé en microgravité (au-delà d'une semaine ou deux) provoque différents problèmes musculaires: atrophie musculaire généralisée, déclin de force maximal et augmentation de la fatigabilité. Là encore, les plus atteints sont les muscles des jambes qui perdent leur rôle de maintien de la station debout (notamment les muscles du mollet). La principale cause est la diminution de la synthèse de différentes protéines puisque les muscles ne sont pas sollicités. Un exercice physique régulier (une à deux fois par jour) permet d'éviter ces désagréments. Un individu équipé d'un Remplacement Musculaire est immunisé à cette atrophie. S'il est équipé de Muscle Toner ou d'un Muscle Augmentation les symptômes n'apparaîtront que plus lentement.

Décompression

La décompression est la bête noire de la population orbitale. N'importe quel habitat, n'importe quelle capsule ou navette est équipée pour surveiller en permanence la pression interne et la moindre fuite déclenche une pléthore d'alarmes et de réactions. La dangerosité de la décompression vient de son caractère violent. Une "simple" fuite n'est pas immédiatement dangereuse, mais la baisse de pression entraîne une sensation de vertige et de fatigue due au manque d'oxygène. Une décompression brutale expose l'individu au froid et au vide de l'espace. Dans ce dernier cas, la différence de pression provoque une embolie pulmonaire, fait éclater les vaisseaux sanguins, les yeux et les tympans, pendant que le froid se charge de geler les extrémités du corps. Heureusement pour les victimes, le choc traumatique les a souvent plongé dans l'inconscience. Les décompressions sont souvent mortelles, car même une exposition limitée au vide ou à une pièce à la moitié de sa pression entraîne des traumatismes graves.

Pour lutter contre les fuites, tous les modules sont équipés de nombreuses bombes de colmatages et de cloisons d'urgence pour éviter/limiter les conséquences d'une décompression.

La Gaiasphère

La Gaiasphère (parfois nommée également Manasphère) peut être définie comme la planète Terre et sa couche atmosphérique respirable. Selon les théories hermétiques modernes ainsi que divers travaux sur les anciennes traditions druidiques et chamaniques, la Gaiasphère pourrait être considéré comme une sorte de gigantesque organisme vivant, assez semblable à la Terre Mère de nombreuses cultures. Tout comme elle permet et entretient la Vie, la Gaiasphère permet et entretient également la Magie que l'on considère jusqu'à preuve du contraire comme inexistante au delà de ses limites.

Une grande majorité des traditions magiques convergent sur le fait que la Magie est intimement liée à la Terre, par ce que l'on appelle la Gaiasphère ou la Manasphère. C'est un concept semblable à la Terre Nourricière, la planète étant considérée comme un organisme vivant, entretenant la vie et la magie. Sa limite globalement reconnue est la stratosphère.

Au-delà de cette limite, le Mana constituant ce que l'on appelle l'Espace Astral se délite et disparaît au niveau de la troposphère. Dans cette zone intermédiaire, lancer des sorts devient pénible au mieux, périlleux au pire. Au-delà de la troposphère, l'utilisation de la magie devient impossible. Tout objet magique perd ses propriétés, toute personne magiquement active perd ses capacités jusqu'à son retour sur la Gaiasphère. Les tentatives pour lancer des sorts ou faire appel à des capacités magiques ont toutes échouées, les sujets devenant fous, mourrant d'épuisement ou présentant la majorité des symptômes de la débilité profonde. Les paracréatures sont elles aussi affectées. Leurs capacités étant innées, elles sont directement affectées par la disparition du Mana. Soit elles tombent en catatonie, soit elles meurent, soit elles deviennent folles (et généralement très dangereuses).

Les métahumains éveillés sentent instinctivement la dilution du Mana, ressentant une sorte de manque, de sensation d'anormal, les paracréatures s'agitent. Tant qu'ils ne font pas appel à leurs dons, les métahumains peuvent vivre normalement. Le bon côté de la chose est que les afflictions magiques sont inertes hors de la Manasphère, notamment le HHMVH. Les esprits quant à eux disparaissent purement et simplement en franchissant la stratosphère (si vous arrivez à les convaincre de vous suivre). Un esprit refusera toujours, sans exception, de quitter la Gaiasphère. Un esprit lié à un objet physique peut s'y

réfugier pour que son essence survive dans l'espace. Si un métahumain possédé passe la limite fatidique (si tant est qu'il arrive à convaincre son colocataire de le faire), l'essence magique de l'esprit se dissipe, et dans la majorité des cas l'hôte tombe en catatonie. Il y a eu quelques cas dans lesquels l'esprit est resté lié à l'hôte et a survécu jusqu'à ce qu'il épuise l'aura du métahumain, auquel cas les deux êtres meurent.

Un autre phénomène lié à la Gaiasphère (selon la majorité des théories à son sujet) est le gène métahumain. Les premiers enfants métahumains sont nés lors de l'Eveil, et la majorité de la communauté magico-scientifique s'accordent sur le fait que la Gobelinisation est elle aussi liée à la magie. A partir du moment où de vraies populations furent en orbite, une naissance n'était qu'une question de temps. Les femmes enceintes furent en général rapatriées sur des stations à gravité, afin d'éviter que le nouveau né n'ait sa structure trop atrophiée pour revenir sur Terre. Si l'on a observé en orbite basse la naissance de quelques enfants métahumains, la majorité des enfants nés dans l'espace sont simplement humains. A ce jour, aucune métacréature n'a donné naissance à un petit dans l'espace. Les fécondations et le développement d'embryons in vitro n'ont à ce jour donné que des spécimens mort-nés.

Concernant une Manasphère liée à une autre planète, deux théories s'affrontent. L'une stipule qu'une autre planète avec une faune et une flore indigène génèrerait sa propre Manasphère, avec son fonctionnement propre. Elle fut émise par le professeur Minh, de l'académie de thaumaturgie de New Delhi, dès 2042. Cependant, le docteur Evans émis l'idée que la Manasphère est liée à la population, pas au corps céleste sur laquelle elle se trouve. Il se base sur le fait qu'un faible champ mana fut détecté au sein d'Ultima, la station d'échange centrale, et affirme qu'une population suffisante est capable de générer une manasphère adaptée à son schéma de pensée. Inutile de préciser que le docteur Evans a une approche hermétique de la chose. Un troisième courant à tendance chamanique, émet l'idée que la Magie est universelle et que ses règles sont immuables et ne dépendent pas de la population qui la manipule, ou encore de sa localisation.

à suivre ...

Lufiakin