"LIFE S.O.X." (DWELLER)

LASER DE LUNE 22
SOMMAIRE

- **Couverture** : Life Sox par Dweller
- **Editorial**, par Beast

Rubrique Fictions

- **Nouvelle** : Quand tout a merdé, par Bakadevil, page 5
- **Nouvelle** : Running With Wolf - chapitre 1, par Master Do, page 14
- **Bédé** : FFDM par Beast, page 19

Rubrique IRL

- **L'interview** : Anthony Bruno : Shadowrun Made in France, par Sly Mange Figue, page 23
- **Le mot des Shadowforums**, par Blade, page 29

Rubrique Inspirations

- **Article** : La magie des cordes, par Penangol, page 33
- **Le Petit-Hors-La-Loi**, compilé par Beast, page 37

Rubrique MJ

- **Règles** : Le combat de masse, par Ruskov, page 41
- **Scénario** : Les Blanchisseuses - partie 1, par NMAth, page 44
- **Le coin des synopsis** compilé par Beast, page 54

- **4e de couv' :** Ours, Mentions Légales et Prosélitisme, page 57

Illustres Illustrateurs :

- Dweller on the Threshold : pages 1, 58
- Lufiakin : pages 4, 31, 32, 41, 46
- Stance : pages 13, 28, 33, 35, 51

EDITO

Plus ça change, plus ça reste la même chose (vieux proverbe urbain)

Connaissez-vous *Laser de Lune ?*

Né d'une initiative personnelle, voilà maintenant dix ans. A cette époque, Pénombre, notre grand ancien, décidait de lancer, avec quelques passionnés, un petit fanzine en ligne sur Shadowrun. A cette époque, la communauté francophone des joueurs de SR en était encore à ses débuts, et venait prendre ses pintes numériques au Bar des ombres. A cette époque on attendait le bug de l'an 2000 et Descartes était le distributeur et le traducteur de la gamme. A cette époque, on jouait encore en Troisième édition...

C'était au siècle dernier.

Aujourd'hui, donc dix ans plus tard, BBE est le diffuseur de Shadowrun, Quatrième édition, dont le collectif Ombres Portées a repris la traduction (de main de maître d'ailleurs) et j'attends toujours que mon micro-onde vienne me trucider dans mon sommeil. La communauté des ombres de Shadowrun se porte bien et orbite, entre autres, du côté des Shadowforums. Depuis cette époque, *Laser de Lune* a tenté contre vents et infortunes de publier, bon an, mal an quelques numéros... et malgré une assez longue éclipse (de lune forcément), nous avons bon espoir que cette nouvelle incarnation (la 3,5 si je ne m'abuse) saura vous ravir.

Après un numéro précédent, qui ne nous leurrons pas, brillait plus par la qualité de ses contributions que la quantité de celles-ci... Ce *LDL* « nouvelle formule » saura, j'en suis sûr, vous occuper de longues heures.

Un nouvel agencement, des menus plus clairs, de nouvelles rubriques et, autant le dire tout de go, un vrai foutoir à élaborer. Servez-vous donc un verre de Soykaf', vous n'allez pas le lâcher de sitôt.

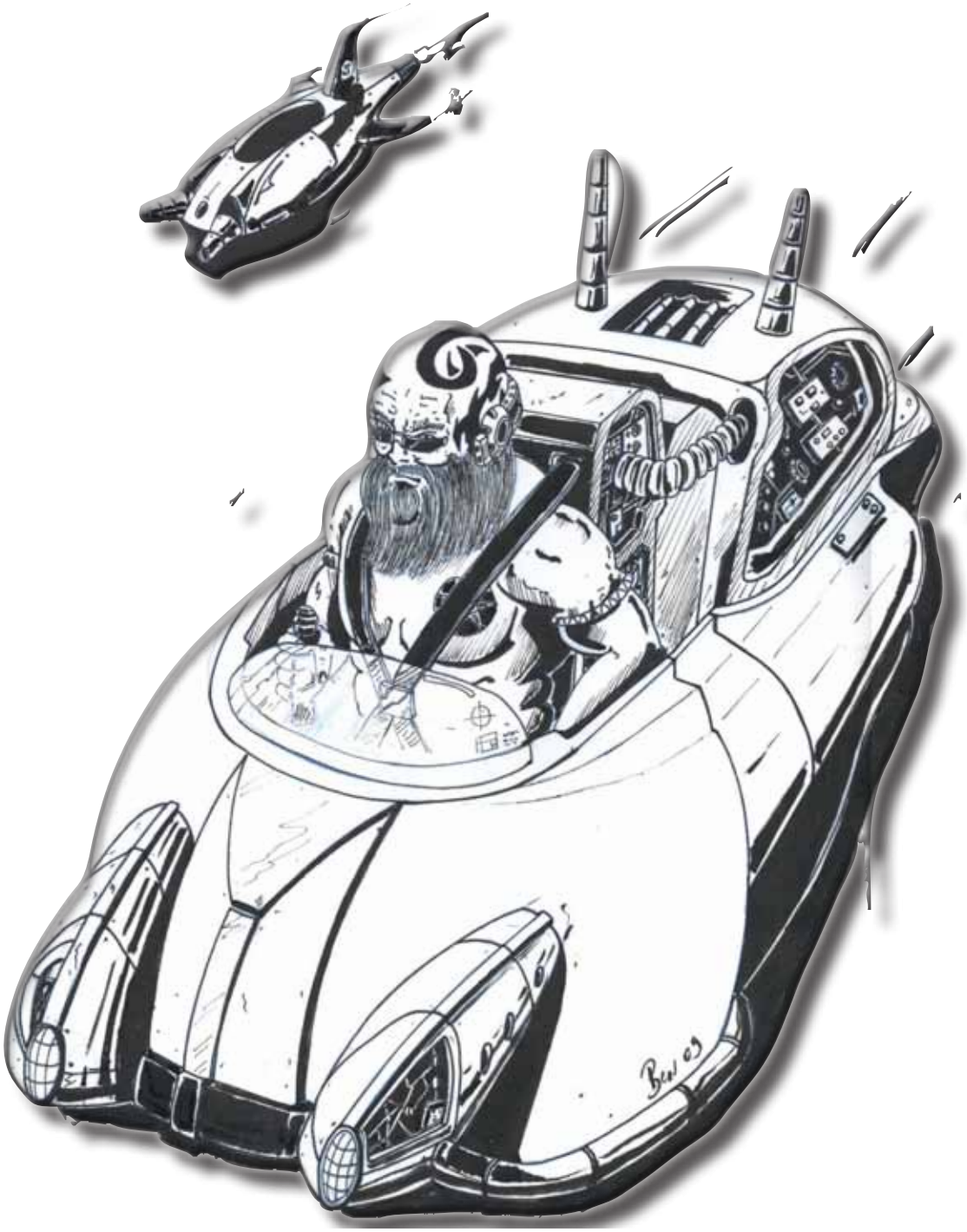
Et si, d'aventure, vous parvenez à le reposer pour reprendre le cours de votre vie (*ah bon vous avez une vie en dehors de Shadowrun ???*), l'esprit farci de toute l'inspiration et des idées de runs que nous y aurons fourrées, rappelez-vous que, derrière *Laser de Lune,* c'est vous, joueurs et maîtres de jeu, qui vous exprimez, et que ce fanzine n'existe que grâce à vos contributions, vos nouvelles, vos dessins, vos scénarii et vos idées farfelues.

Alors, si vous désirez contribuer... Chiche ?!?

Nous sommes là pour vous accueillir ! *De toute façon, on ne paye pas le papier™.*

Beast,
Mars 2009.

Section Fiction :Venez voyager en Classe Affaire sur les mots de ceux qui manient la science de la Fiction



Quand tout a merdé

Par Bakadevil

On dit toujours qu'à l'orée de la mort, notre vie défile devant nos yeux. Encore une saloperie de légende. Non, la dernière chose qui nous vient à l'esprit, c'est le moment où tout a commencé à merder. Ce moment, furtif, où vous aviez un choix à faire, et où vous avez fatalement pris la mauvaise décision, par bonté d'âme, appât du gain, ou autre raison personnelle. Généralement, pour les shadowrunners, ce moment est celui où ils acceptent une run.

***

J'avais pourtant remarqué que Jerry, notre Fixer, semblait bizarre quand il m'avait contacté.

« Hey ! Kane ! Mon ami ! Comment vas-tu ?
- Tout doux, Jay, depuis quand ça t'intéresse de savoir comment je vais ?
- Kane ! Allons, c'est moi, Jay, ton meilleur ami et…
- Ecoute je sais pas dans quelle merde tu t'es fourré, mais j'ai aucune envie de…
- Pas cette fois, Kane. Cette fois ci, je t'apporte du gros, du lourd, du bien payé, et facile avec ça. Tu veux entendre le tuyau ? »

C'est exactement à ce moment là, à cet instant précis, que j'aurais dû dire non et me rendormir.

« Vas-y, Jay, balance.
- Ah ! j'te r'connais bien là ! Rend-toi demain soir, 20h, au Kuro Pants, le Johnson prendra contact avec toi et ta petite bande.
- Un bar à hôtesse ? C'est pas commun…
- Bon, j'te laisse, hein… Le travail, tout ça… »

En raccrochant, je m'doutais pas dans quelle merde j'venais de me fourrer. Et je me remis au pieu, juste après avoir envoyer un message aux quatre autres membres de mon équipe.
Le lendemain soir, j'étais le premier à arriver au Kuro Pants. A mon grand étonnement, une table était déjà réservée à mon nom, enfin, à celui de mon faux SIN. Sur la banquette, confortable, un verre de saké à la main, j'observais les hôtesses qui n'osaient pas m'approcher. Faut avouer que le style de la rue, couplé à ma carrure de géant, faisaient un peu tâche dans le tableau. Après dix minutes d'attente, une éternité pour un type comme moi, la fine équipe arriva enfin.
Kat menait le groupe, pas étonnant pour une Face, vous m'direz. Avec ces cheveux teins en rose fluo, retenus en arrière par des lunettes high-tech hors de prix, son long manteau en cuir style retro, son débardeur qui arborait fièrement une tête de mort stylisée, ses cuissardes noires et son short en jean ; en quelques secondes, elle avait déjà captivé l'attention de l'intégralité de la gente masculine de la

salle, et énervé la plupart des hôtesses, comme à son habitude.
Tout juste derrière elle, Ash, ex-militaire, plutôt massif, ses cheveux rasés et sa barbe naissante. Ash n'avait que trois types d'habits différents. Sa tenue de combat, sa tenue pour trainer chez lui et, enfin, celle qu'il utilise pour se rendre aux rendez-vous importants : un costard noir, avec une chemise blanche toujours entrouverte. De tous les membres de l'équipe, c'était celui qui s'exprimait le moins, mais également celui qui pouvait sacrifier sa vie pour tous nous protéger. Ce tas de muscle, peu nerveux aux premiers abords, se transformait en prédateur indomptable lorsque la situation l'exigeait.
Juste à coté de lui évoluait Overclocked, un elfe chétif aux cheveux blonds mal coiffés, et aux petites lunettes rondes constamment au bord du nez. Pas rasé, c'était un elfe de plus qui contribuait à prouver que tous les représentants de son métatype n'étaient pas forcement soucieux de leur apparence. Overclocked ajoutait à cela un style d'habillement typique du hacker. T-shirt au symbole anarchiste, pantalon baggy aux multiples poches, pleines. Malgré tout, c'était quelqu'un de plutôt sociable. Pas de la à faire de l'ombre à Kat, mais pour quelqu'un qui sortait peu, et qui préférait les machines aux êtres humains, il se démerdait bien.
Et enfin, derrière tout ce beau monde, se trouvait Okuni, une Miko, une prêtresse shintoïste. Son entrée, plus que les autres, fut très vite remarquée. Très certainement à cause de son Chihaya, le costume traditionnel de sa fonction, composé d'un Hakama rouge vif, et d'un haut de kimono blanc à larges manches ornées de papillons rouge. Ses longs cheveux noirs encadraient parfaitement son visage impassible, accentué par ses yeux, constamment clos. Okuni était une personne calme, posée, et qui ne communiquait que lorsqu'elle l'estimait nécessaire. Derrière cette façade se cachait une jeune femme déterminée qui ne se laisse jamais emporter par les événements, capable de décider froidement, sans aucun remord ni regret.

La petite troupe m'avait déjà rejoint quand notre Johnson entra au Kuro Pants. Un humain vieillissant, aux cheveux blancs mi-longs, coiffés en arrière, des yeux cachés derrière des lunettes noires étrangement Fashion, surtout comparées à son costard de facture très classique. En tout cas, pas différent de ceux des autres Johnson que nous avions rencontrés jusque-là. Ont-ils tous le même fournisseur ?

Quand il nous adressa la parole, il semblait presque euphorique.
« Mes plus humbles salutations. J'ai entendu dire que vous étiez prêts à me rendre service…
- Contre rémunération, le coupa brusquement Overclocked
- Bien entendu. Puis-je continuer ? »
Il attendit quelques secondes, puis enchaîna : « Ce travail étant urgent, mon employeur m'autorise à vous proposer la somme de 20 000 nuyens. La moitié d'avance. Le reste à la livraison. La condition principale étant que le contrat soit rempli cette nuit.
- Attendez, avant tout chose… de quel genre de service s'agit-il ?, demandai-je
- Une extraction.
- La sécurité ?
- Minimale, mais je dois vous avouer que mon employeur n'est pas le seul à convoiter l'objet du contrat. Attendez-vous à de la concurrence. Un léger sourire se dessina sur sa face de traître.
- Où ?
- Pour en savoir plus, il va falloir accepter le contrat. »

Après une rapide concertation sur nos Commlinks, nous lancions une proposition.

« Pour 25 000, on s'en charge, débutai-je

- Malheureusement, je ne peux monter au-delà de 20 000. Peut-être pouvons-nous nous entendre sur… des soins gratuits après l'extraction, par exemple, si elle réussit… »

Quelques secondes de silence plus tard, et nous acceptions, recevant la première partie de la paye, ainsi que les infos nécessaires à la récupération du « colis ». Ce dernier s'avérait être un chercheur en technomagie, ou un truc dans l'genre. Le Johnson nous quitta après avoir réglé nos consommations. Nous ne restèrent pas très longtemps après son départ, lançant les préparatifs dans l'urgence, tout en vérifiant au maximum les infos récupérées sur le Commlink du Johnson, piraté à la hâte par Overclocked.
Malgré l'euphorie du moment, Ash ne cessait d'exprimer ses doutes concernant notre job. Avec le recul, je pense que j'aurais mieux fait de l'écouter…

Trois heures plus tard, nous arrivâmes sur les lieux. Comme pratiquement 90% du temps, il pleuvait. Nous débarquâmes tous du van, Ash gara le véhicule plus loin. Overclocled s'était déjà rué sur le panneau de sécurité de la porte de service et se brancha dessus.

« Bon, subvocalisai-je, je sais que notre terrain de jeu s'étend à tout le quartier, en raison des éventuels groupes de runners qui travaillent pour la concurrence.
- Ça craint un max, Kane, me coupa Kat. C'est hyper dangereux, et on n'est pas assez nombreux ni assez bien préparés pour pouvoir prendre de l'avance sur les autres… Qui nous dit qu'il est encore là, le colis ?
- Il est bien ici, lança calmement Okuni. Mais nous ne sommes pas les premiers sur place. La majorité des gardes est déjà neutralisée. Les Kamis me soufflent de redoubler de prudence, Kane-san.
- Nom de dieu !, lâcha brusquement Overclocked, en nous balançant les images des cameras de sécurité encore branchées. Regardez ce massacre. C'est ça que tu appelles neutralisés ? Bordel ! On peut même plus dire de quel métatype ils sont. Là, les gars, j'le sens mal.
- Hey ! Du calme ! Putain ! Du calme !, hurlai-je - enfin, toujours en subvocalisant, bien entendu. Regardez ce travail, c'est pas pro du tout, ça. Nous, nous sommes des pros, et en face, ce sont surement des espèces de tarés de gangers ou un truc dans le genre. Vous n'allez pas laisser passer 20k nuyens parce que des gardes ont été transformés en purée sanguinolente par des pauvres débiles incapables de débrancher un système de sécurité ? Alors, Over, tu nous ouvres cette saloperie de porte dès qu'Ash arrive, et on récupère le colis. »

J'avais obtenu un silence presque religieux après ce discours. Ash arriva et nous entrâmes dans le complexe. Dans le noir, nous avancions, suivant d'un œil la carte qui s'affichait en surimpression dans notre champ de vision. A un premier croisement, nous nous séparâmes. Overclocked et Ash partirent en direction du poste de surveillance, Kat, Okuni et moi nous dirigeâmes vers notre cible, prêts à affronter nos rivaux dès que la prêtresse nous avertirait de leur présence.
Cinq minutes plus tard, nous nous inquiétions de ne pas rencontrer de résistance. Puis, subitement, juste devant moi, Kat s'arrêta pour lancer un cri d'horreur. Et il y avait de quoi.
Un type était retenu au mur à l'aide d'une simple barre en métal plantée dans le torse. Ses tripes se répandaient sur le sol. Son visage, enfin, ce qu'il en restait, était lacéré de manière étrange. Autre détail troublant, d'après sa tenue, ce mec ne devait pas faire partie de la sécurité. Etait-ce un de nos rivaux ? Ma question ne devait pas connaître de réponse.

« K-K-Kane… On… On ne reçoit plus Ash et Over. » Chuchota Kat, qui n'avait pas l'habitude de voir autant de tripes. Faut dire qu'on avait fait pas mal d'efforts pour éviter de finir ainsi lors de nos

précédentes runs.
« Okuni, essaie de calmer Kat, je vais essayer de voir ce qui pose problème avec nos connexions »
Tout en observant le sang du type glisser le long de la barre métallique avant de goutter sur le sol, je lançai un diagnostique rapide de la connexion. Comme je l'avais pensé, quelque chose, ou quelqu'un, parasitait le Wifi de la zone où nous nous trouvions. J'imaginai que cette procédure était nécessaire pour les expériences qu'ils menaient dans ces labos. A moins que ce fût un plan des autres runners présents dans le complexe. Rien de mieux pour désorganiser une équipe que de couper toutes ses communications.
Kat ne semblait décidément pas se calmer. Se faire repérer maintenant, c'était pas une bonne idée. Il fallait qu'elle rejoigne les autres. Et, même si ça me plaisait que moyennement, Okuni devait partir avec elle.

« Okuni, toi et Kat, vous allez me chercher Ash et Overclocked. Dites-leur de trouver un moyen de régler ce problème de com'. Au pire, demande aux Kamis de m'envoyer un message. On se retrouve au point d'extraction dans… disons une vingtaine de minutes. »
Elle acquiesça silencieusement. Comme à son habitude.
J'agrippai mon arme et me dirigeai à nouveau vers la cible, gardant toujours un œil sur la carte. M'adossant au mur, je penchai la tête pour observer le couloir suivant. Rien. Ma respiration était calme, mon moniteur physique affichait des pulsations régulières, et mon pas était assuré. Mes reflexes câblés venaient tous juste d'être installés, mon arme était entretenue et en état de fonctionnement. Alors, bordel, pourquoi avais-je des sueurs froides ?
Je passai une porte qui donnait sur la zone où se trouvait le colis. Je reçu enfin quelque chose sur mon Commlink. Seulement, des interférences rendaient le tout plutôt incompréhensible.

« Kan…Nous…vé..ci… Plus…pon…venir…çoit ? »

Soudain, un bruit plus proche de moi attira mon attention. Une porte automatique qui s'ouvrait et se fermait sans cesse. Je m'approchai discrètement lorsque j'aperçu enfin ce qui la bloquait.
Un autre corps.
Celui-ci non plus ne portait pas d'uniforme de sécurité.
Malgré le son très gênant de la porte, j'entendis du bruit venant de l'intérieur de la pièce sur laquelle elle ouvrait.
J'agitai la main devant le capteur afin de l'ouvrir pour de bon. Les informations en Réalité augmentée me confirmaient que mon arme était bien chargée, et prête à faire feu. Sans attendre une seconde de plus, je pénétrai dans la salle, déclenchant en même temps le faisceau lumineux accroché au fusil. Je balayai rapidement la salle avec la lumière en me dirigeant derrière un bureau pour me mettre à couvert.
Des sanglots.
C'était des sanglots que j'entendais.

« Oh…putain…il m'a retrouvé…nom de dieu…il est là… »

Lentement, je pointai le faisceau lumineux en direction de la voix. Un homme. Pas d'armes visibles. Un corpo ? Un runner ? Sans hésiter, je pariai pour un runner.

La seconde suivante, je sortis de ma cachette et tins en joue le pleurnichard.
« On ne bouge plus ! criai-je

- Oh merde !… merde…non ! c'est pas lui ! Fermez là ! Il va nous entendre ! Il va nous entendre !
- Bordel mais qui ça «il» ?
- Ce…celui qui nous a tous massacrés… L'est pas humain ! L'est pas humain ! Un putain de monstre !
- Calme-toi ! De quoi tu parles ? »

Il se leva brusquement. J'avais fait un pas en arrière, afin de garder une distance respectable entre moi et ce cinglé. Vu l'état dans lequel il se trouvait, inutile de prendre plus de risque en restant à coté de lui.

« J'peux pas rester là ! Il va me trouver ! J'veux pas qu'il me trouve ! J'veux pas mourir ! »

Utilisant surement des reflexes câblés, il atteignit déjà la porte. J'allai lui tirer dessus, mais me ravisai au dernier moment. Inutile. Quittant la salle, je n'entendis plus que ses cris apeurés qui retentissaient dans les couloirs. Pour moi, c'était juste un pauvre débile qui n'avait pas su supporté la pression d'une run.
Quand, soudain, il hurla anormalement.
Un cri d'agonie ?
Nom de dieu, ce cri m'avait glacé les os.
Je me dirigeai vers ce bruit insupportable, prêt à faire feu au moindre mouvement suspect.
Puis, plus un bruit. La tension était palpable. Chacun de mes pas raisonnait, faisant un boucan de tous les diables. Je calai mon arme bien contre mon épaule, balayant le moindre coin d'ombre avec le faisceau lumineux installé sur le canon.
Là !
Un bruit. Comme un fruit trop mur qui tombe par terre.
Dans un premier temps, je n'arrivai pas à distingué clairement ce que c'était. Puis je vis la tête du pleurnichard rouler vers moi, l'horreur de ses derniers instants gravée à jamais sur son visage.
J'avoue que, cette fois-ci, je paniquai complètement. Tout en gardant un œil sur le cadavre, je fis marche arrière, pressant le pas. Je me sentais poursuivi, traqué. Il fallait absolument que je rejoigne les autres. Non… Avant, je devais les prévenir.

« Ash ?… Okuni ? Kat ? Overclocked… ? »
Des parasites. Rien que des parasites.

Le point d'extraction. C'était ma seule solution. Maintenant loin du corps du pleurnichard, je me mis à courir, oubliant complètement le principe de discrétion. De toute façon, baisé pour baisé, autant en faire un max pour s'en sortir vivant. Il me fallut cinq minutes pour atteindre le lieu de rendez-vous. Cinq longues et horribles minutes. Sans aucune nouvelle de mes coéquipiers. Sur les lieux, personne. Bon, j'étais quelques peu en avance sur l'horaire prévu. Je me mis à couvert et j'analysai froidement la situation. Ce que je savais, c'était qu'au moins une autre équipe de runners était là. La sécurité, qui devait être minimale, s'avéra être inexistante. Maintenant, je pouvais supposer que les cadavres que j'avais croisés appartenaient, jadis, à une seule et même équipe.
Mais alors quid de la personne/foule/chose/machine qui les avait massacrés ?
Une autre équipe, avec un style ultraviolent ? Ou alors était-ce la sécurité ?
Bon dieu, j'aurais vraiment aimé qu'Okuni fut là. Avec son truc astral, là, elle m'aurait surement fourni des informations plus complètes.
Entendais-je des pas ?
Je sortis doucement ma tête du renfoncement où j'étais planqué pour jeter un œil.

Ash ! Bordel, c'était ce con de Ash. Jamais j'avais été aussi content de le voir !
Ma joie fut de courte durée. Il portait une Okuni mal en point sur ses épaules, et personne ne le suivait.

« Ash ! Par ici ! Putain qu'est ce qu'il s'est passé ? »

Il posa doucement la prêtresse sur le sol. Son haut de kimono blanc était maintenant imprégné de sang au niveau du ventre. Au vue des déchirures, un objet tranchant avait causé cette blessure. Sans soins, elle ne tiendrait pas très longtemps.

« Mais où sont Kat et Over ? Mais merde qu'est ce qu'il c'est passé ?!
- On…on arrivait pas à te joindre, Over et moi. Alors je suis parti vous te trouver, en m'assurant que l'elfe était bien en sécurité dans le poste de garde. Sur le chemin, j'ai croisé Okuni… blessée… inconsciente. Elle avait les lunettes de Kat dans sa main… Le temps que je rejoigne Overclocked… il… il n'était plus qu'un…qu'un amas de chair… putain…j'ai rien pu faire… j'ai rien pu… »

Il agrippa son arme, provoquant un léger bruit de craquement. Sa mâchoire était tellement serrée que j'entendais ses dents grincer sous la pression.

« Tu n'as pas vu le corps de Kat ? Elle a peut être pu…
- Elle…elle ne répond pas sur son Commlink.
- Quelque chose brouille les communications, apparemment. Il y a peut être une chance qu'elle soit encore en vie… Merde Okuni pourrait nous dire ce que c'est mais…
- Elle est inconsciente… Ca pourrait être risqué de la réveiller… Il faut lui refaire des bandages…
- Si Kat est encore en vie, Okuni est notre seule chance de la trouver… On doit prendre le risque. »

Je me baissai sur la prêtresse, et tentai de la réveiller. Une simple petite gifle fit l'affaire. Ses yeux s'ouvrirent lentement. De mémoire, c'était la première fois que je voyais ses yeux. Blancs, entièrement blancs.

« Ma belle… je sais que tu es mal en point mais j'ai besoin de ton aide. Kat a besoin de ton aide. Tu peux demander aux Kamis de la trouver ?
- Ka…Kane…-san… » Elle acquiesça faiblement. Les yeux de nouveau clos, ses muscles se relâchèrent, son pouls déjà faible disparu presque. Je l'avais déjà vu partir dans cette espèce de truc astral, mais je dois avouer que, cette fois-ci, je flippais carrément. Ash en profita pour retirer les bandages usagés et en mettre des propres. La plaie n'était vraiment pas belle à voir.
Okuni repris une brusque bouffée d'air, puis se figea, avant d'être prise d'une toux. Un filet de sang finit par s'écouler du coin de sa bouche.

« Okuni ? ça va ? Tiens le coup j't'en supplie… »
Elle me coupa la parole
« Kat…elle…elle est en vie » Une autre quinte de toux la stoppa, puis elle reprit : « l'étage…du dessus…Nord-Est… »
- Merci, Okuni. Repose-toi maintenant. Ash, reste avec elle. Sortez d'ici. Utilise mon contrat pour les soins d'Okuni. Rendez-vous à la planque. Enfin… avec un peu de chance. »

J'attrapai mon arme, cherchai un accès vers l'étage supérieur sur le plan et me dirigeai dans cette direction. Une fois dans l'ascenseur, je calculai la trajectoire la plus courte pour atteindre le coté

Nord-Est. En espérant que Kat ne bougerait pas trop. Mais pourquoi était-elle partit là-bas ? Pour se réfugier ?
Les portes de l'ascenseur s'ouvrirent brusquement sur l'étage plongé dans le noir. Une forme vaguement humanoïde se découpait dans les ombres. Le dos recourbé, les bras touchant le sol, et la bouche grande ouverte. Je pouvais parfaitement entendre la bave qui coulait de sa bouche et venait se répandre sur le sol. La forme se tourna vers moi, et poussa un cri qui ressemblait à une cage d'ascenseur qui cède et tombe dans le vide.
Je plaçai la créature dans ma ligne de mire, paré à faire feu. Grace à la lampe au bout de mon arme, je pus observer distinctement la chose. Un mélange de chair et d'acier. Ses longs bras maigres se terminaient par des longues griffes de métal. La partie haute de son visage était intégralement en métal, et sa mâchoire, seul vestige de chair à cet endroit, était étrangement déformée, et ne pouvait être en aucun cas semblable à une mâchoire humaine, ork ou troll.

Sans attendre plus longtemps, je tirai une rafale sur la créature tout en glissant sur la gauche, vers un autre couloir. Courant aussi vite que je le pouvais, je sentis la chose me suivre sans difficulté, ses griffes grattant le sol. Sans regarder, je continuai à tirer derrière moi, utilisant mes reflexes câblés pour aller plus vite, en changeant brusquement de direction. Puis j'arrivai dans le couloir menant à la section Nord-Est de l'étage. Je passai la porte, la refermai derrière moi, et tirai sur la commande d'ouverture, histoire de ralentir cette saloperie.

« Kat ?! Kat, si tu m'entends, répond-moi ! »

J'ouvris une par une les portes de la section. Rien. Rien. Rien. Bordel…
Puis, en ouvrant la porte de la dernière salle, je ne pu retenir un hurlement de rage. Kat, allongée sur le sol, baignant dans son propre sang, et une de ses choses de métal s'amusant avec elle. Je trouvais étrange que cette créature, sous un peu plus de lumière, ne ressemblait pas à celle qui me poursuivait. Sur l'instant, je n'y prêtai pas attention et me ruai dessus.
Je vidai un premier chargeur sur cette saloperie, mais elle tituba en reculant à peine, plus surprise par mon acte que déstabilisée par la trentaine de balles qu'elle venait de recevoir en quelques secondes. Profitant de sa surprise, je lui collai un coup de crosse dans la mâchoire, puis je la poussai au sol d'un coup de pied.
Je sortis mon Ares Predator de son holster, lui callai le canon dans la bouche, et vidai le chargeur. Non sans une certaine jouissance, je vis son sang gicler sur le sol.

« Prend ça saloperie ! Et ça ! Et ça ! Et encore ça ! »

Une fois que le clic caractéristique du chargeur vide se fit entendre, et que la chair de la chose se retrouva répandue sur le sol, je jetai l'arme et me penchai sur Kat. Son corps était percé de part en part et, vu la quantité de sang perdue, je ne pouvais plus rien faire pour elle. Je l'attrapai dans mes bras pendant quelques minutes, le temps de ne plus sentir la moindre respiration, le moindre battement de cœur.
Je la déposai doucement sur le sol, ramassai mes armes, les rechargeai, et je quittai la salle.
Je n'ai pas eu à attendre longtemps pour me rendre compte que les deux créatures n'étaient les seules. Je me retrouvai face à trois d'entres elles. L'une d'elle s'approcha, tout en gardant une distance respectable, leva une de ses grandes griffes et me présenta la tête de mon dernier compagnon, Ash.
Voilà, j'étais seul, bloqué par ces monstres, surement fabriqués par cette même corpo que l'on devait dépouiller d'un de leur cerveau.

Les créatures poussèrent des sortes de glapissement. Elles se foutaient de ma gueule et savouraient déjà leur victoire.

« Allez venez, j'vais surement crever, mais j'vendrais chèrement ma peau bande de p'tites putes ! Allez approchez ! »

Tout en reculant doucement vers la salle où j'avais laissé Kat, je préparai une grenade à fragmentation. Attendre le bon moment. Attendre le bon moment… Je tirai une courte rafale, lançai la grenade, sautai dans la pièce, me couvris le visage avec les bras et me préparai à encaisser le souffle de l'explosion. La porte vola à travers la salle, passant à quelques centimètres de moi. Je sentis la chaleur lécher mon corps, et quelques un de mes cheveux roussir. Je ne laissai pas le temps à la poussière de retomber et je me relevai.
Elles ne pouvaient pas encaisser un truc comme ça, non.
La griffe de métal qui se débarrassait de quelques gravas pour m'atteindre eut raison de mes biens maigres espoirs. Il en restait au moins une, en mauvaise état, mais bel et bien vivante. Les balles qui lui traversèrent le corps semblèrent ne lui faire ni chaud ni froid. Une fois à ma hauteur, je lui lançai mon arme vide au visage, par dépit. Un coup de griffes me lacera les jambes, qui ne supportèrent plus mon poids. Je m'écroulai sur le sol…

***

Et me voilà… J'ai fait le tour complet des derniers événements. Je me vide de mon sang tandis que cette créature dégénérée me traine sur le sol. Pourquoi est-ce qu'elle ne m'achève pas ? On s'arrête. J'entends des voix. D'autres saloperies ? A moins que ce ne soit le fait d'avoir perdu autant de sang qui me procure l'effet d'un bad trip. Quelque chose rentre dans mon champ de vision. Un visage. Ah… il est humain ce visage… je le reconnais… Johnson…

« Il est encore en vie ?
- Il semblerait, monsieur - je ne distingue pas le propriétaire de cette voix.
- Très résistant, alors. Soignez-le, et intégrez-le à la phase Beta du projet. Il fera un sujet très intéressant, j'en suis sûr. Montrez-moi les résultats des tests grandeur nature de ce soir.
- Voilà, monsieur.
- Hmmm… parfait. Nous allons grandement avancer grâce à ces données? Je crois que nous allons enfin avoir cette augmentation du budget, Preston.
- Sans aucun doute, monsieur.
- Récupérez les nuyens investis et recrutez d'autres vermines dans leur genre. Le même nombre, pour la semaine prochaine. Nous pourrons tester la souche Beta.
- Bien, monsieur… Vous, là ! Anesthésiez moi ça ! Et mettez-le dans un caisson du labo 09. Ne traînez pas ! »

Ah… Les sales fils de…

Running With Wolf

Par Master Do

Chapitre 1 - Aux origines d'un louveteau

Surestimant sans doute ses propres forces, l'enfant essayait envers et contre tout de tirer le troll.
Il pleurait. De peur, et de chagrin, autant que d'effort. Il pleurait tout en poussant les quelques obstacles qui lui bloquaient le passage jusqu'au véhicule qu'il savait appartenir au troll et à son équipe.
Un mètre. Puis un autre. Au milieu du raffut des fusils mitrailleurs et autres armes automatiques.
Il n'était qu'à peine conscient de ne balayer caisses et parpaings que d'une main. Une main qui, pour ceux qui y auraient prêté attention, ne balayait que le vide.
Mais l'enfant ne faisait attention à rien d'autre. Concentré dans cet effort surhumain, il n'avait plus que son but en tête. Il fallait qu'il porte ce troll à l'abri. Il le fallait. Il le devait !

Le sifflement des balles se faisait plus proche. Une rafale, puis une deuxième, toujours plus proche.
La troisième avait vraiment failli les atteindre.
Tournant la tête l'espace d'une seconde, il avait vu un fusil d'assaut pointé dans leur direction. Un fusil qui ne raterait peut-être pas sa cible, cette fois-ci.
« Nooooooooooooon…. »
Dans un cri de désespoir, son esprit plus que sa raison avait fait appel à ses ultimes ressources.
Il ne le savait pas encore, et on ne lui expliqua que bien plus tard, mais pendant qu'il redoublait d'efforts, un esprit élémentaire du feu venait de prendre position quelque part au milieu des combats, semant mort et destruction alentour.

Loin du vacarme, « de l'ombre et de la flamme », du combat qui se déroulait plus loin, l'enfant continuait son propre combat, plus pressant que jamais :
« T'en fais pas… pfff… Ramon,… pff… je vais… pfff… nous… pff… tirer… pf… de là… »
Sous les regards médusés des autres runners situés à quelques dizaines de mètres de ce qui constituait désormais des résidus de cendres et de braises encore chaudes, l'enfant venait de s'écrouler à quelques pas du van, épuisé, inconscient….

Une voix étrange, dans un brouillard éthéré de semi conscience :
« Ramon... Il est en vie, n'est-ce pas ?
– Dors maintenant p'tit gars ! Ces cons ont bien morflés : même les derniers ont eut tel'ment chaud au cul, qu'y t'f'ront p'us chier avant un moment ! Bon allez, c'est pas l'tout, mais faut que j'me casse : j'sens qu'on m'appelle ailleurs ! Allez, bye Bleusaille ! ».
Puis plus rien. Le noir.

***

Quelque part, dans un van, en direction d'un quartier malfamé hébergeant, entre autre, un « chirurgien de fortune », connu à la fois pour être un des meilleurs et pour être saoul du matin au soir…
« Heu, Ben, c'est moi ou j'ai rêvé ?
- Non Charlie, t'as pas rêvé. Et je crois que c'était le gosse. Parce que là, j'vois pas d'autre explication…
- Le gosse ? Qu'est-ce que tu... Hey, y s'réveille !
- … Ramon…
- T'en fais pas, p'tit ! On va tous se r'faire une santé… 'fin… Surtout le gros ! (petits rires)
- … s'est… passé… quoi... ?
- Bien justement... là, on aurait bien voulu êt' briffés... Pasque bon… On s'faisait arrosé joyeusement, on a essayé d'vous couvrir, toi et la mule, pis ça s'est mis a cramer d'partout, alors bon, on s'est pas trop posé d'questions, on n'a pas d'mandé not'reste et on s'est cassé…
- …je… besoin… de... dormir…
- Ouais, c'est ça ! Pionce, gamin ! T'as l'air plus claqué qu'une culasse de M31 après une décharge… Et c'est pas une référence, comme gun… »

***

« Alors petit, on traine avec des loubards ? »

Nino regarda l'homme balafré en face de lui.
Etait-ce vraiment un homme, d'ailleurs ? Sa taille et sa corpulence auraient pu faire penser à un métis d'orc, mais il n'avait aucune des marques qu'on lui avait mentionné sur les orcs : pas de canines proéminentes, pas de teint olivâtre.

« Bon, on fait mumuse un peu ou tu préfères cracher le morceau tout de suite ?
- J'vous dirai rien !
- Fais pas le con, Nino, il a un feu…
- Ouais, j'ai un gun, pétasse, et ça peut faire bobo sur toi aussi… »

Le code ! Cyndi avait prononcé le code ! « Nino », suivi de « feu ». Elle devait vraiment penser que la situation sentait le roussi…
« Nino » puis « feu », c'était le signal pour lancer l'attaque générale avec tout ce qu'ils avaient dans les trippes. Tous, y compris, et à commencer par, Nino !
Depuis ce jour où, selon Charlie et Ben, le jeune orphelin avait « sauvé l'équipe » en « cramant tout à quinze pâtés à la ronde », il était devenu non seulement des leurs, mais aussi un peu leur mascotte. Ils lui avaient même trouvé un nom : Nino, en référence à son « petit gabarit » comme disait Charlie. Lui aurait préféré un truc plus classe, genre Wolf, mais bon, un loup, ça ne se laisse pas ébouriffer les cheveux en souriant. Enfin, pas à sa connaissance...

Fermant les yeux, Nino se concentra de toutes ses forces.

Essayer de faire exploser la force qu'il y a en moi. Me concentrer, me concentrer, me concentrer…

Mais rien ne se produisit...

« T'endort pas ! On fait que commencer ! Oh ! Ben il est fragile, le môme ! Y'pisse déjà du nez avant

même qu'on l'baffe ! »

Nino rouvrir les yeux, emplit d'effroi. Il avait pourtant appliqué à la lettre ce que le vieil homme lui avait dit, mais rien ne s'était produit.
Rien ! Le vieux médecin s'était bien foutu de sa gueule ! Sous ses airs de tonton gâteau, le saoulard lui avait donné quelques petits trucs pour se contrôler, et ça avait marché (du moins, pour autant que Nino ait pu en juger). Mais sa soi-disant « procédure de mise à feu »…
Oh ! Oui, il retournerait le voir ! Comme à chaque fin de « sorties » avec l'équipe... Mais ce ne serait certainement pas pour des remerciements ! Enfin, s'ils s'en sortaient…

« Alors, tu commences à comprendre la situation ?
- Laisse le gamin tranquille, connard ! »

C'était Ramon. A son teint rougeaud, la situation devait commencer à le chauffer sérieux... A genoux, deux pistolets mitrailleurs pointés sur la tête, il n'avait pourtant plus les cartes en main. C'était peut-être ça, d'ailleurs, qui commençait à le chauffer !

« Oh ! Qu'il est mimi de se tracasser du p'tit frère ! »

L'homme s'était maintenant rapproché de Ben.

« Alors, le mariole ? T'as pas pigé depuis la dernière fois que j'plaisante pas quand j'dis qu'y faut pas traîner sur mes plates bandes ? Toi et ta bande de fiottes, vous allez me dire où elle est cette putain de mallette, et après, on verra si on vous laisse partir.
- C'est ça enc… »

BANG !

Ben s'écroula sous le choc, hurlant de douleur, mais toujours entre les deux hommes de main de Spider…

« Hé ben ! T'as l'air d'encaisser ça comme un grand, reprit Spider en regardant son vieux révolver comme s'il s'agissait d'un nouveau jouet. Ça tombe bien, ça va faire durer le plaisir ! »

Imité par ses hommes, il se prit d'un rire glauque.
Le troll était sous contrôle, et le Street Sam, à coup de bastos, aussi. Côté « technique », celui qui ressemblait à un rigger semblait faire grise mine, et celle qui devait être la hackeuse était dans une panique bien réelle. Quant au gosse qu'ils trimbalaient, il faisait carrément dans son froc. Ça allait devenir sympathique…
Faire craquer le plus faible de groupe, le môme, serait facile, mais sans doute moins marrant que de s'amuser avec les autres branleurs...

« Arg… Ta mère aussi, elle fait durer le plaisir… »

Le genou en sang, les dents serrées, Ben défiait Spider de son regard le plus noir.
BANG !
Une balle venait de perforer la cuisse de Ben qui hurla à nouveau.
Le révolver, légèrement tremblant, était monté d'un cran, pointant cette fois-ci… la tête.

« Quand j'en aurai fini avec toi, y restera si peu d'morceaux à récupérer que même les chiens pourront pas faire un repas correct avec !!! »

« LAISSE-LE ! »

La voix, rauque, calme, mais forte, semblait sortir d'une autre bouche, d'un autre corps.
La colère. Non ! Pas la colère, la Haine !
Nino ne parvenait plus à ouvrir les yeux. Son corps même semblait peiner à contenir cette haine qui enflait en lui. Qui explosait en lui. Incandescence inarrêtable...

Au prix d'un effort quasi-héroïque, il réussit à rouvrir les yeux vers cet homme qui ne méritait pas de vivre. Cet homme que la nature avait doté de si peu de pitié. Cet homme qui ne méritait plus sa propre pitié. Cet homme qui menaçait réellement sa famille, sa meute...
Nino, tous ses muscles bandés, avait les yeux qui semblaient sortir de leur orbite. Comme si tous ses organes voulaient s'attaquer d'eux-mêmes à l'homme qui le regardait à présent.

Spider eut à peine le temps de pointer son arme sur lui qu'elle s'était déjà retrouvée au fond de la pièce, quelques dix mètres plus loin, sans raison apparente.
Les deux gorilles qui devaient maintenir Nino avaient déjà volés de plusieurs mètres, suite aux deux coups de manchette pourtant rapides, qu'il avait lâchés simultanément. En quelques secondes, les autres hommes de main, surpris, tombaient sous les coups de Charlie et de Ramon.
Nino s'avançait, lentement, vers un Spider qui ne comprenant plus rien. Il commençait à prendre peur de ces cheveux bruns devenus soudain hirsutes, de ces yeux verts perçants qui ne le lâchaient plus, de ce petit corps frêle qui montrait soudain une détermination de titan, de ce môme que finalement, il avait peut-être eu tort de sous-estimer.
La scène avait du durer à peine quelques secondes. Arrivée à portée, la main de Nino s'était tendue, enserrant sa cible. Le cou de Spider avait émis un craquement sinistre. Le bras toujours tendu, la main s'était rouverte. Et Spider, qui n'avait même pas esquissé un geste, s'était écroulé…

Une main se tendait vers Ben, toujours à terre.
« T'aurais pas pu te lâcher plus tôt, non ?
Ben saisi la main de Nino pour s'aider à se relever, serrant toujours les dents.
« Pour un peu, j'avais plus d'genoux !
- Il t'en reste encore un… »
La voix était redevenue la sienne, mais elle gardait toujours un caractère glacial et trop calme qui fit légèrement tressaillir Ben.
« Ton nez ! »
La voix de Cyndi semblait s'être brisée. Elle n'avait jamais réussi à se faire aux contrecoups qu'il prenait dans ces cas-là. Le prix à payer.
Nino essaya de s'essuyer d'un revers de la main, mais ce ne fut, cette fois-ci pas suffisant.
« C'est rien… Je… »
Nino s'était écroulé dans une légère flaque de sang. Cette fois encore, il s'était surpassé. Mais à quel coût, lui seul le saurait à son réveil…
Charlie et Cyndi avaient rapidement fait le tour de la pièce pendant que Ramon veillait, une fois de plus, sur Nino. Une fois tout récupéré, leurs affaires et, en prime, quelques petites « babioles » ayant appartenu à Spider, le van chargé, il était temps de partir très loin d'ici.
Ils avaient récupéré le code d'accès de la mallette sur une puce, dans les poches du truand à la nuque

brisée. La mission était un franc succès.
Et au moins, le « problème Spider » était définitivement réglé.

***

« Grand-mère, tu rêves encore ? »
La vieille femme rouvrit les yeux et sourit gentiment.
« Non, mon petit. J'étais en communion avec les esprits.
- Les esprits ? C'est quoi, dis, grand-mère.
- Les esprits sont ceux qui gouvernent le monde. Ils sont partout sans n'être nulle part. Ils savent tout sans ne rien dire. Ils sont tout et pourtant peu de gens savent les voir. Mais si tu prends conscience de leur présence, et si tu sais vivre en harmonie avec eux, alors tu pourras réaliser de grandes choses, et aider ceux que tu aimes te sera une tâche plus aisée.
- J'comprends pas, Mama…
- Ne t'en fais pas, mon petit. Un jour, tu comprendras tout ça. Oui. Tu as le sang lourd. Et j'en suis désormais certaine : un jour, les flux couleront en toi, et toi aussi tu seras ami avec les esprits… »

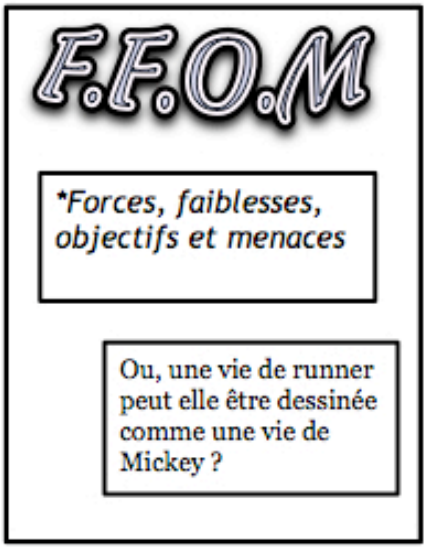
« Hey, Nino ! Fini de pioncer ! C'est l'heure ! Faut qu'on aille voir le Johnson, tu t'souviens ? »
Nino rouvrit les yeux. Malgré ses efforts, le visage ridé de la femme aux cheveux gris s'effaça progressivement.
Il se leva et remis son blouson usé sur ses épaules, comme chaque matin.

Des souvenirs. C'est tout ce qu'il lui restait de son enfance. Quelques souvenirs de brides de conversations avec cette femme. Lui qui n'arrivait même plus à imaginer le visage de son père ou de sa mère, morts si longtemps auparavant. C'était cette femme qui lui avait servi de parent, de mentor, de confidente. Et jusqu'à il y a peu de temps, il n'y avait qu'elle à connaître son « petit secret » ; qu'elle, à le comprendre vraiment.

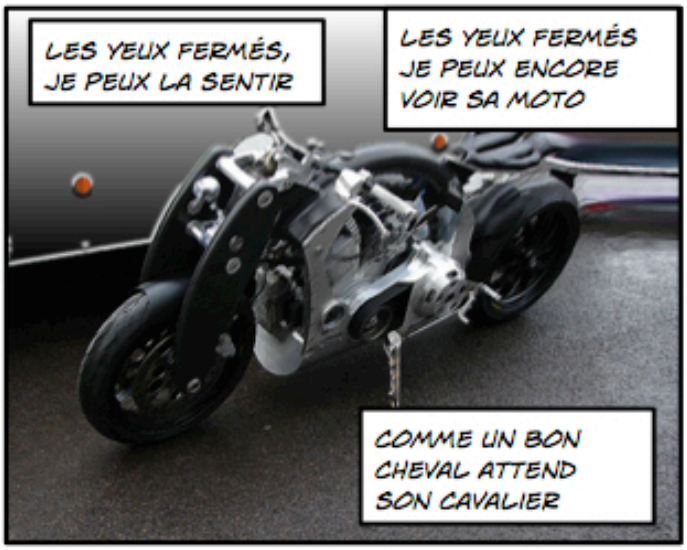
Il remit ses chaussures. Laçage commando, comme Ramon le lui avait appris.

Des souvenirs. Auxquels venaient s'ajouter celui, toujours douloureux, de la mort de Mama Sango Sama, la vieille femme. L'expression « balle perdue mais pas pour tout le monde » avait pris tout son sens pour le jeune homme, ce jour-là.
Mais lui avait eu de la chance. Lui s'en était sorti. Grâce à cette nouvelle famille.
Ramon avait repéré une petite forme recroquevillée en plein milieu de la zone des tirs croisés et il avait foncé dans le tas. Lui-même ne savait pas pourquoi il avait alors agi ainsi. Un instinct.
« J'm'appelle Ramon ! Viens, petit, si tu veux vivre ! »
La carrure du troll avait tout pour faire peur, mais l'intuition de Nino, ce regard à la fois anxieux et chaleureux, et un petit quelque chose d'un bleu rassurant autour de cette masse de muscle et d'acier, lui signifiaient qu'il pouvait avoir confiance. Qu'il devait avoir confiance.
Oui, il le savait, Ramon lui avait sauvé la vie, ce jour-là.
Ramon et les autres. Charlie, Ben, Cyndi.
Une troisième vie avait commencé.
Une vie nouvelle.
Avec une nouvelle famille.
La première mais, il ne le savait pas encore, certainement pas la dernière, dans les ombres...

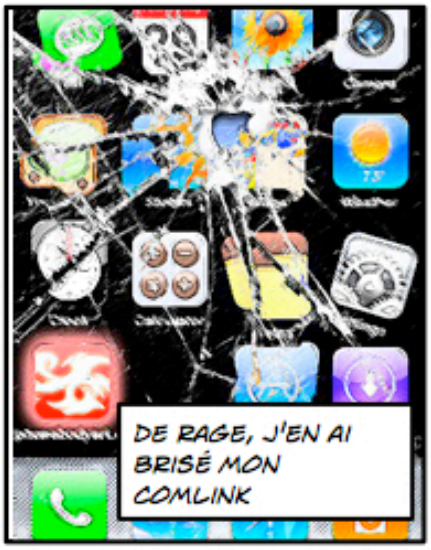
La suite au prochain numéro…


F.F.O.M
*Forces, faiblesses, objectifs et menaces
Ou, une vie de runner peut elle être dessinée comme une vie de Mickey ?

SEATTLE 545 000 ÂMES...
MOINS UNE ...
LA MIENNE...

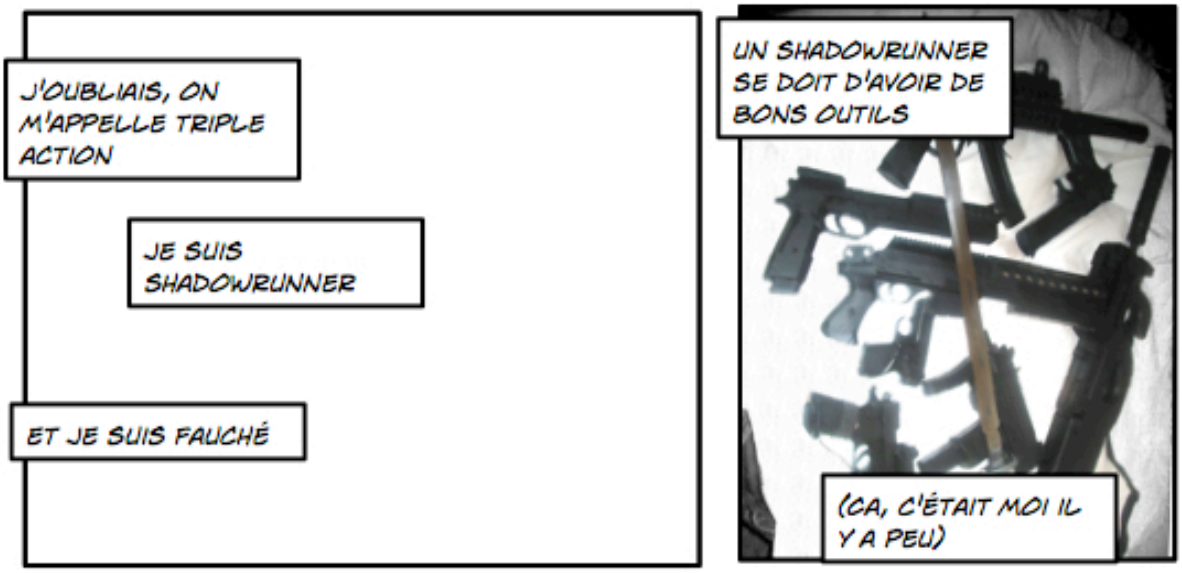

LES YEUX FERMÉS, JE PEUX LA SENTIR
LES YEUX FERMÉS JE PEUX ENCORE VOIR SA MOTO
COMME UN BON CHEVAL ATTEND SON CAVALIER

... ELLE M'A QUITTÉ
FIN DE L'HISTOIRE
ELLE M'A BRISÉ LE COEUR


DE RAGE, J'EN AI BRISÉ MON COMLINK

ELLE AVAIT RAISON !
JE SUIS UN PRIMATE
MAIS...AVEC UNE GROSSE VOITURE

TELLEMENT PRIMATE QUE JE ME SUIS RÉVEILLÉ CE MATIN AVEC UNE FEMME DANS MA CHAMBRE
L'ALCOOL EST MAUVAIS POUR LA SANTÉ
MAIS AU FAIT ...POURQUOI EST ELLE HABILLÉE ET ME POINTE UN CALIBRE SOUS LE NEZ
JE METS UNE MINUTE À ME SOUVENIR, C'EST MA LOGEUSE ET JE LUI DOIS TROIS LOYERS


J'OUBLIAIS, ON M'APPELLE TRIPLE ACTION
JE SUIS SHADOWRUNNER
ET JE SUIS FAUCHÉ
UN SHADOWRUNNER SE DOIT D'AVOIR DE BONS OUTILS
(ÇA, C'ÉTAIT MOI IL Y A PEU)

AUJOURD'HUI IL ME RESTE MA B... ET MON COUTEAU
VOUS AVEZ DÉJA ESSAYÉ DE SURVIVRE DANS LA JUNGLE URBAINE AVEC ÇA ?

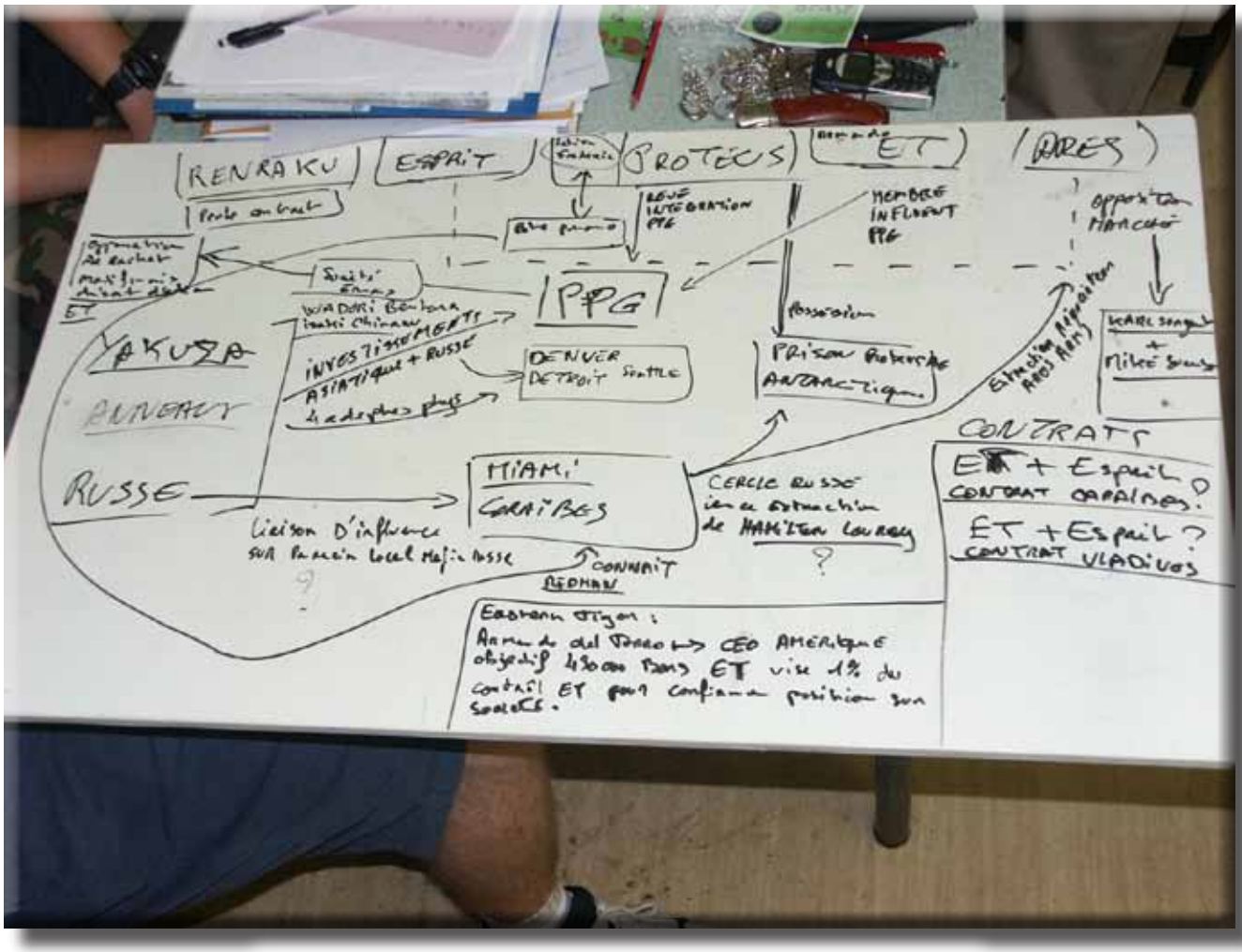
J'AI USÉ DE MON PLUS BEAU SOURIRE

J'AI GAGNÉ UNE JOURNÉE DE BIENVEILLANCE DE LA PART DE LA CHAMPIONNE DE TIR UCAS 2048

PHOTOS, RETOUCHAGES : BEAST
SCÉNARIO : BEAST
SUR UNE IDÉE SOUFFLÉE PAR DELPHINE
FIGURATION : DELPHINE

AUCUN GEEK N'A ÉTÉ BLESSÉ PENDANT LE TOURNAGE

Section I.R.L, parce que dans la vrai vie, il y a du Shadowrun avec de la vraie vie autour



Anthony Bruno : Shadowrun Made in France

Sur les forums de shadowrunners, vous l'avez sûrement croisé sous les pseudos de Skarn Ka ou de Tony. A 26 ans, Anthony Bruno est aujourd'hui un acteur incontournable de Shadowrun, Quatrième édition. Passionné par SR depuis près d'une quinzaine d'années, il concrétise depuis cinq ans cette passion en tant qu'auteur et traducteur. Outre la fondation du collectif Ombres Portées, on lui doit quelques chapitres de *Loose Alliances* (les Nations-Unies et la Cabale) ou *Shadows of Asia* (SR3) (une partie duMoyen-Orient), mais aussi, et surtout, le chapitre Marseille de *Capitales des ombres* et la campagne *SOX* (à paraître). Journaliste de métier, maître de jeu et responsable de la gamme française SR4, son expérience est aussi riche de pertinente. Pour inaugurer sa nouvelle rubrique IRL, *Laser de Lune* ne pouvait qu'aller à sa rencontre, et l'écouter.

Laser de Lune : Te souviens-tu de ta première expérience avec Shadowrun ? Peux-tu nous la conter ?
Anthony Bruno : Oh ! que oui. Je suis en sixième ou en cinquième, et mon meilleur copain est à fond sur un nouveau jeu auquel il joue après la cantine : un jeu où il incarne un personnage, où un «grand» de quatrième raconte une histoire, et où il peut «tout faire». Il me montre sa fiche de personnage et je trouve ça très excitant, même si tous ces chiffres et ces mots compliqués m'intriguent. Il essaie de me raconter le scénario de l'aventure : une histoire d'elfes en armure de combat qui lancent des boules de feu sur des orks armés de fusils d'assaut, le tout dans un égout plein de sales bestioles.
Première réaction : de la Fantasy dans un monde de flingues et de cyber, qu'est-ce que c'est que ce truc ? En moins de deux, je suis embarqué dans Shadowrun, j'achète le bouquin de base de la Deuxième édition et je me mets à maîtriser pour mes potes.

LDL : C'était donc ta première expérience JDR ! Tu as enchaîné sur d'autres JDR ensuite ?
AB : Eh bien non, pas vraiment. Je suis resté assez monomaniaque en fait. J'ai «touché» à d'autres jeux, mais de loin, et je n'ai jamais acheté un bouquin de JDR autre que SR, ou véritablement maîtrisé d'autres jeux au-delà d'une ou deux sessions.

Quand j'ai dû «choisir» le jeu dans lequel j'allais m'investir, j'ai hésité entre Cyberpunk et Shadowrun, et le groupe qui m'a initié m'a conseillé ce dernier. Par la suite, j'ai vaguement joué à Mutant Chronicles, Tiers-âge, Cthulhu, Delta Green, Earthdawn, Vampire, mais jamais longtemps. En fait, je ne suis pas sûr d'être un vrai rôliste, plutôt un aficionado absolu de Shadowrun et de son univers – bien plus que de son système de règles.

LDL : Quand et comment s'est présentée l'opportunité de «sauter le pas» : de passer du statut de passionné, joueur et MJ à celui, plus actif, d'auteur puis de traducteur ? Etait-ce une démarche logique, réfléchie et programmée, ou le fruit d'un heureux hasard ?

AB : Il y a cinq ou six ans, j'entre en contact avec Peter «Synner» Taylor (actuel responsable de développement de SR4, chez Catalyst Game Labs, *NDR)* et les Freelancers français qui avaient participé au projet *Shadows of Europe / L'Europe des Ombres.* Je me dis qu'il faut développer une campagne pour concrétiser le contexte européen, alors tout neuf - ça tombe bien, c'était exactement ce qu'il a en tête.

Nous commençons à bosser sur un projet dont le titre de travail était *Times of Change,* et qui doit explorer en profondeur les intrigues européennes, mais le projet ne voit jamais le jour. Dans le même temps, Pete me «parraine» quand FanPro (l'éditeur US d'alors) annonce le cahier des charges du supplément *Loose Alliances,* et mon premier texte, *The United Nations,* est accepté.

A cette époque, j'ignore encore tout de la scène française, m'étant entièrement consacré à la VO. Après *Shadows of Asia* (dont j'ai écrit les sections du chapitre Middle East sur la Turquie, Israël, la Palestine et le Califat arabe), je m'intéresse à la communauté SR française et j'entre en contact avec Descartes éditions (alors traducteurs officiel de SR, *NDR)* pour proposer mes compétences de traduction. Cela ne donne pas grand chose, et Descartes finit de toute façon par couler.

Alors je me dis qu'il faut se créer son boulot : on constitue le collectif Ombres Portées, avec pour ambition de motiver un repreneur potentiel pour la licence. On commence par traduire le *Guide rapide d'initiation* à SR3 et plusieurs chapitres de *L'Europe des Ombres,* puis on saute sur l'occasion quand on apprend (un peu avant tout le monde) la future sortie de la Quatrième édition de Shadowrun. Finalement, BBE décroche la licence, et nous confie la production, la traduction et le suivi de la gamme française.

LDL : Ce statut est-il compatible avec ton rôle de joueur et de MJ ? As-tu encore le temps de jouer ? Cela ne n'affecte-t-il pas ton plaisir d'y jouer ?

AB : Compatible, oui, d'ailleurs j'ai continué pendant un temps à mener avec mon groupe «historique», mais c'est désormais terminé. Je ne fais plus de jeux de rôles : plus le temps de monter une campagne, et plus tellement l'envie non plus d'y passer mon temps libre : je préfère faire du sport ou sortir quand j'en ai l'occasion. J'ai intégralement transféré mon intérêt pour SR du plan ludique au plan professionnel, et je vis ça comme une évolution naturelle : de joueur à MJ, de MJ à auteur, et d'auteur à responsable de la gamme française. L'essentiel reste : raconter des histoires pour SR. Et on arrive même à pondre nos propres bouquins !

LDL : Ne plus jouer, cela ne t'éloigne pas de la réalité concrète du jeu ?

AB : Ca dépend sous quel angle on se place. Pour les règles, j'avoue : celles de la Quatrième édition ne sont pas mon point fort. Je ne suis pas fan des systèmes de règles, je préfère me focaliser sur le récit et le Roleplay. Mais il y a des spécialistes des règles dans le collectif Ombres Portées, alors je peux compter sur eux pour combler mes lacunes.

LDL : Tes expériences passées, en tant que joueur et MJ, t'ont-elles déjà inspiré dans ton travail d'auteur ?

AB : Mes expériences m'ont inspiré sur un point essentiel : penser au lecteur, qui est aussi un rôliste.

Chaque fois que j'écris, je garde en tête non seulement que tout doit être sympa à lire, comme une bonne histoire, mais aussi, et surtout, «jouable».
Dans tous les chapitres que j'ai eu l'occasion d'écrire, que ce soit du Background ou des aventures, je m'efforce à chaque fois de répondre aux questions que se posent les joueurs et les MJs au cours d'une mission. Qui contacter pour faire passer des armes en douce dans un bâtiment officiel ? Par où passer pour contourner la sécurité de l'aéroport pour pouvoir extraire la cible ? Comment faire en sorte qu'un contact haut placé vous ouvre les bonnes portes ?
Autre chose, je me débrouille pour que les trois grands types d'approche différents soient exploitables dans ce que j'écris : l'approche «haut les flingues» (la violence brute), l'infiltration et le social/baratin. Dans le chapitre Marseille, par exemple, j'ai tenu à créer un contexte accessible aux nouveaux joueurs, en ménageant des zones où il est facile d'entrer et d'opérer sans trop avoir à craindre de se faire attraper par la sécurité corpo ou la police, et où tout le monde peut facilement bénéficier de nombreux contacts dans la pègre locale, ce qui facilite la tâche pour démarrer.

LDL : Peux-tu nous parler de *SOX,* dont la parution semble très attendue : sa génèse, son accueil outre-Rhin, son adaptation française… ? As-tu été amené à traduire tes propres textes ?
AB : A l'origine du projet, il y avait une ambition : parallèlement à la «résurrection» de la gamme française avec SR4, nous voulions développer des produits aussi bien originaux qu'officiels à destination du lectorat français. Les Allemands étaient un bon exemple : ils sortaient en moyenne un bouquin exclusivement allemand par an, parallèlement à leurs traductions des suppléments américains. Plutôt que d'écrire un bouquin franco-français, cependant, nous avons voulu nous associer à eux pour bénéficier de leur expérience. Il nous semblait plus intéressant de pondre un supplément européen, dans la lignée de *L'Europe des Ombres,* plutôt que de se focaliser sur un seul pays.
La SOX s'est imposée comme une évidence : les Allemands avaient en projet une campagne qui devait s'y dérouler, la région est une zone franco-allemande dans l'univers, et cela faisait un moment qu'on voulait couvrir une zone avec une «saveur» différente.
Soyons clairs : *SOX,* ce n'est pas du SR classique (soit du Cyberpunk mâtiné de Fantasy), c'est en fait du post-apocalyptique adapté à l'univers de Shadowrun. Des influences comme *Fallout* ou *Mad Max* sont évidentes (le désert en moins) et on ne s'en cache pas, mais c'est un hommage, pas un plagiat. Pour nous, le grand défi consistait à décrire un petit monde différent du nôtre, isolé depuis soixante ans, un enfer radioactif à deux heures de Paris, et ce, de manière à ce qu'il soit sympa à jouer sans paraître totalement fumé.
Le bouquin présente deux parties : un Background (commun à la VF et à la version allemande) et une campagne (originale pour chaque version) ; toutes deux s'étalant sur environ 130 pages au total. Nous avons mené un co-développement de la partie Background avec l'équipe de FanPro Allemagne, en écrivant ensemble les différents chapitres en anglais (Tobias Hammelmann, le développeur allemand, et moi-même assurant la direction), puis en les retraduisant dans notre langue d'origine. Ca a l'air d'une usine à gaz comme ça... Et ça n'a pas raté ! Le développement a été long et fastidieux, avec beaucoup moins de rédacteurs que prévu côté français (en fait, on s'est retrouvés à écrire quasiment tout à deux, Jérémie Bouillon et moi). Les Allemands avaient des échéances plus strictes que les nôtres, et ils ont dû accélérer sur la fin ; leur campagne était déjà prête, alors que la nôtre en était encore à ses balbutiements.
La version allemande de *SOX* est donc sortie, en Allemagne, il y a un bout de temps. La réception a été bonne, surtout si l'on considère le «risque» que représentait l'aspect un peu «alternatif» du produit. Les critiques étaient attendues : la SOX en tant que telle n'est pas forcément l'élément le plus crédible du Background de Shadowrun, mais si on accepte d'entrer dedans, il est extrêmement prenant. L'un des points noirs qui a été relevé concerne différentes erreurs de fond et de forme dans cette version allemande, sans doute dues au fait que les Allemands étaient très pressés de publier le bouquin.

Heureusement pour nous, le temps supplémentaire passé en développement nous a permis de parfaire encore plus le Background, et de préciser ce qui devait l'être - comme pour nos traductions, nous faisons en sorte que les erreurs des VO soient corrigées dans les VF, en évitant d'introduire trop de nouvelles erreurs au passage - et de peaufiner dans les moindres détails son intégration à l'univers global, notamment au contexte défini dans *L'Europe des Ombres* et *Capitales des Ombres.*
En fait, le Background de *SOX* est un outil formidable pour mener des scénarii avec un goût «alter» post-apo, et la partie campagne, elle, s'intègre parfaitement dans la continuité des précédents produits, en ayant une influence considérable sur les intrigues qui y sont développées. Les joueurs, à leur petit niveau, vont avoir l'occasion de découvrir une gigantesque machination, qui aura des conséquences sur les produits futurs - le tout étant évidemment coordonné avec les auteurs américains de Shadowrun, avec lesquels nous sommes en contact permanent.
J'insiste : grâce à la campagne, à laquelle ont participé des vieux briscards de SR en France, mais aussi des «nouveaux» issus de la communauté, la continuité est totale entre *SOX* et les autres produits parus ou à paraître de la gamme.

LDL : Justement, outre *SOX,* quel sera le futur du contexte français de Shadowrun ? Suit-il un «plan» préétabli que vous (Ombres Portées et toi) cachez au fond d'un tiroir ? Peux-tu nous souffler quelques confidences ?
AB : Nous avons des projets, mais rien dans l'immédiat. La priorité, c'est de rattraper la gamme américaine (Ombres Portées a et va recruter plus de monde en 2009 dans ce sens), et d'ajouter un chapitre ici et là quand ça semble opportun (comme nous l'avons fait avec Marseille pour *Capitales des Ombres).* Dans tous les cas, tous les ajouts, qu'il s'agisse d'un chapitre entier ou de quelques paragraphes ou encarts, contiennent en général des indices sur l'évolution du Background français et européen.
Et, oui, il y a un «plan» préétabli planqué chez moi au fond d'un tiroir (enfin, plutôt éparpillé en plusieurs notes sur mon bureau et punaisé au mur en face de moi) : nous savons bien où nous allons avec l'intrigue, et nous sommes sur deux lignes : rester «Street» tout en explorant le Background dans toute sa profondeur et sa complexité, et développer une véritable intrigue européenne à partir de l'existant, tout en démarrant sur des bases neuves pour que les nouveaux venus puissent, eux aussi, accrocher au Background.
En fait, l'un des objectifs de la campagne *SOX* est de rebattre un peu les cartes pour poser les bases de la France (et plus largement de l'Europe) pour les années 2070.
Une confidence ? Allez, on peut dire que la France, relativement épargnée par le Crash 2.0 puis la crise décrite dans *Emergence,* va sortir des événements décrits dans *SOX* dans un plus sale état qu'elle y est entrée, et que certaines ses élites vont en prendre pour leur grade. Et tout cela ne profitera pas forcément à qui l'on croit...

Maintenant, on va s'intéresser un peu plus à ton expérience personnelle avec Shadowrun. Lequel de tes personnages Shadowrun t'a le plus marqué ? Peux-tu nous le présenter un peu ?
Je veux pas faire le mec qui botte en touche, mais comme je l'ai dit, j'ai surtout été MJ, j'ai donc donc très peu endossé le rôle de joueur...

Alors dans ce cas peut-être peux-tu nous dire quel est, à tes yeux, le personnage le plus marquant du Sixième Monde ?
Damien Knight, le P-DG d'Ares ! Talonné de près par Richard Villiers et Johnny Spinrad, deux autres présidents de corpos.
D'emblée, beaucoup te diront Dunkelzahn, Lofwyr ou Harlequin, pour des raisons évidentes, parce que ce sont sans doute les créatures les plus puissantes de l'univers de Shadowrun. Et c'est exactement

pour des raisons inverses que je trouve des personnages comme Knight, Villiers ou Spinrad plus fascinants : tous présidents de mégacorpos AAA qu'ils soient, ce sont de «simples» humains non éveillés, qui ont su manipuler, arnaquer et enfumer tout le monde pour arriver où ils sont.
Dans *System Failure,* il y a une scène où Villiers se prend une cuite d'un autre monde parce qu'il vient de perdre le contrôle exclusif de sa corpo. Ce côté faillible rend pour moi ces personnages plus intéressants qu'un demi-dieu comme Lofwyr.

Toutes éditions confondues, quel supplément Shadowrun t'as le plus passionné ?
Je les compte ensemble : je dirais que c'est *Renrarku Arcology: Shutdown* et *Brainscan.*
RA:S un bouquin qui m'a sincèrement fait trembler à la lecture, avec cette gigantesque arcologie qui se verrouille pour on ne sait quelle raison... Et *Brainscan,* donc, la campagne qui suit, m'a fait vivre les meilleurs moments que j'ai pu passer avec mes joueurs.

Et, à l'opposé, lequel t'as le plus déçu ?
Target: Matrix, je pense, qui ne m'a vraiment pas laissé un souvenir impérissable.

LDL : Enfin, pour reprendre le désormais célèbre topic des Shadowforums : tu sais que tu as trop joué à Shadowrun quand… ?
AB : … Quand tu prévois de participer à l'organisation d'une semaine au Japon, à Noël 2011, pour les fans de Shadowrun du monde entier, histoire de vivre l'Eveil aux premières loges quand Ryumyo va émerger du Mont Fuji !

Propos recueillis par Sly Mange Figue.
Photos fournies par Anthony Bruno.

Le mot de l'association

Salut à tous, et merci à *Laser de Lune* de nous laisser un peu de place pour cette petite tribune.

« Nous » c'est l'Association des Shadowforums. Les Shadowforums, si jamais vous ne connaissez pas, c'est là d'où vient ce *Laser de Lune,* à la fois au niveau du contenant (le fichier que vous lisez ou qui a servi à imprimer ce que vous lisez) et du contenu (réalisé par des auteurs forumiens). Bref, les Shadowforums c'est un forum communautaire francophone sur Shadowrun, ainsi que son espace de publication, mais c'est aussi toute sa très active communauté.

Et l'association dans tout ça ? Et bien l'association c'est juste des gens de cette communauté qui ont décidé de devenir membre de l'association. Pourquoi ? Pour permettre l'hébergement des forums et de son Cyber-espace, les rencontres des membres des forums et leur présence lors de conventions, ainsi que pour offrir tout soutien (institutionnel ou financier) qu'une association peut apporter à des projets communautaires.

Autrement dit, si vous aussi vous aimez Shadowrun et que vous voulez le faire vivre dans tous les pays francophones, vous pouvez, vous aussi, rejoindre l'association. Quand bien même vous n'avez pas le temps ou la motivation pour participer aux projets, votre seule adhésion sera déjà un soutien de taille au Shadowrun francophone.

On embauche !

Si jamais vous avez le temps et la motivation, votre aide sera plus que la bienvenue. En effet, alors que Shadowrun fête cette année son vingtième anniversaire, l'association est bien décidée à redoubler d'efforts pour faire connaître et apprécier le jeu de rôle en général et Shadowrun en particulier et pour

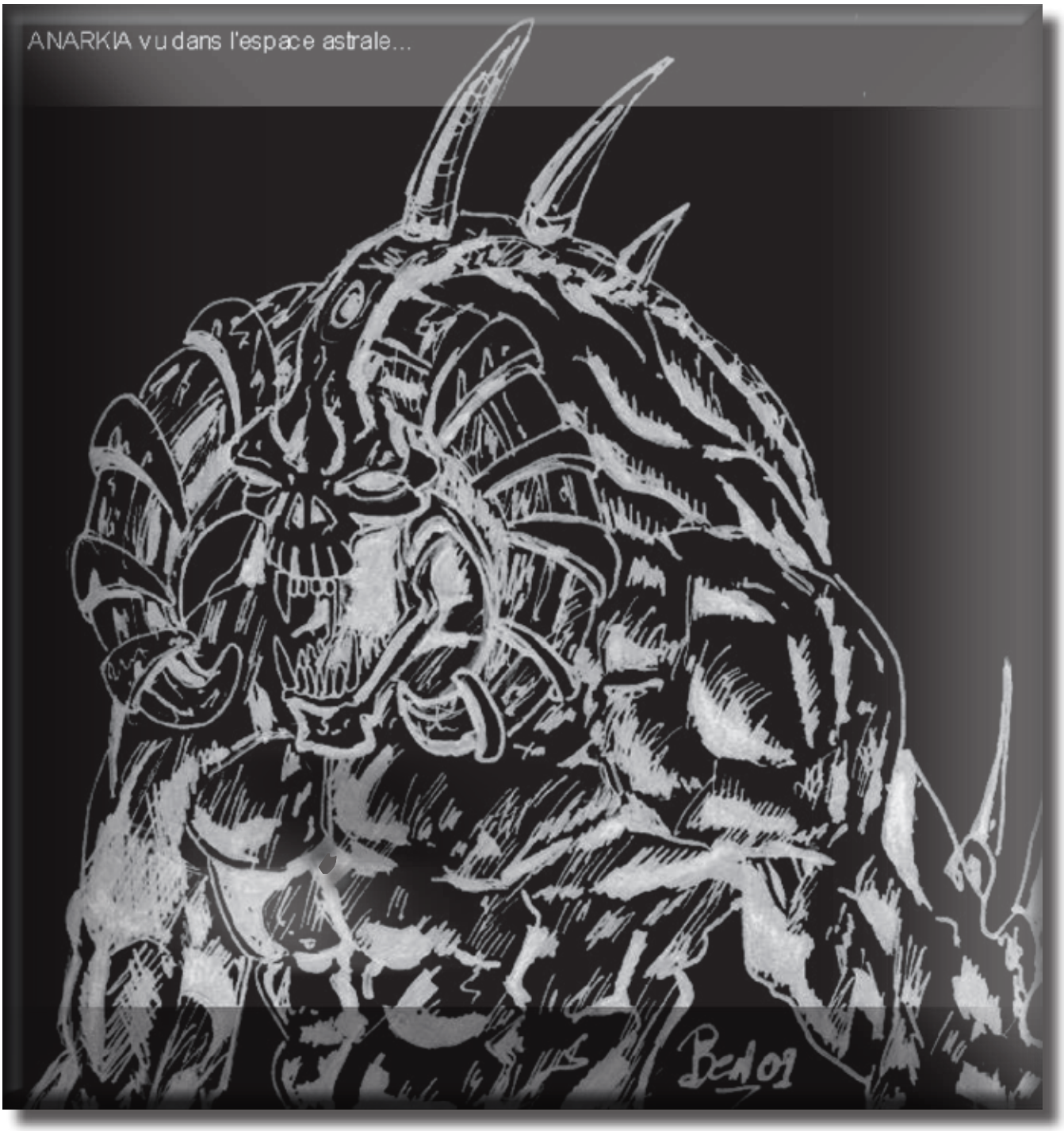
animer la vie de la communauté francophone de Shadowrun. Pour ceci, nous avons plusieurs projets, dont deux principaux : la présence sur les conventions et la réalisation d'une rencontre annuelle.

Les conventions sont un élément essentiel de la communauté rôliste. Elles forment un excellent moyen de toucher plus largement la population, de permettre aux rôlistes de partout de se rencontrer, de faire connaître de nouveaux jeux ou apprécier des jeux existants... Et bien entendu, elles sont aussi l'occasion de jouer tout un week-end, le plus souvent avec des gens d'excellente compagnie. Donc participer aux conventions, c'est participer à la vie rôlistique de chez vous. Et participer en tant que staff Shadowforums c'est aider les organisateurs en proposant du contenu de qualité tout en faisant partager votre passion pour Shadowrun, le tout avec le soutien matériel (bannières, flyers, fiches et autres) et personnel (autres forumiens) de l'association des Shadowforums. Donc si vous êtes intéressé pour représenter les Shadowforums aux conventions où vous vous rendez, ou si vous organisez une convention et que vous voulez y voir les Shadowforums n'hésitez pas à nous le faire savoir !

La rencontre annuelle, c'est un peu notre convention à nous. Un week-end entier de runs en compagnie de gens formidables (dont des auteurs de *Laser de Lune* ou des acteurs francophones de la gamme Shadowrun), dans une ambiance excellente... que demander de plus ? Plusieurs rencontres ont déjà eu lieu dans le passé, réunissant des joueurs de toute la France (et peut-être même d'au-delà) et nous espérons bien faire revivre ce concept cette année. Nous avons certes connu quelques difficultés les années passées, mais nous sommes confiants : cette année, le problème le plus délicat, celui du lieu, étant en bonne passe d'être résolu. Cependant, nous avons besoin de volontaires pour filer un coup de main à l'équipe d'organisation, afin de pouvoir mener ce projet à bien... Avouez que ce serait dommage de ne pas fêter ensemble les 20 ans de cet excellent jeu ?

Pour terminer, et rester sur les anniversaires : il y a de ça dix ans apparaissait sur Internet « Le Bar des Ombres », un forum sur Shadowrun qui se trouvera remplacé deux années plus tard par un forum bien connu : les Shadowforums ! Longue vie à nous !

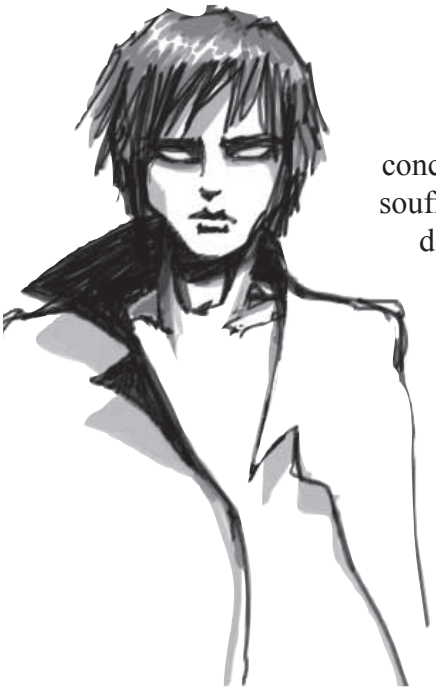
Blade,
Président des Shadowforums


ANARKIA vu dans l'espace astrale...
Bedos

Section Inspiration : Ce dont vous avez besoin quand vous avez tout oublié...
(gracieusement offert par Laser de Lune dans les pages qui suivent.)

La Magie des cordes

Par Penangol



Après des progrès fulgurants, la physique du siècle dernier s'est essoufflée, au point de stagner pendant plusieurs décennies. L'arrivée de la magie, si elle a bouleversé les conceptions scientifiques existantes jusqu'alors, a également redonné un souffle à des sciences fatiguées, comme l'a montré l'effervescence des débats à Prague en 2014. La physique fondamentale, en particulier, s'est mise un point d'honneur à interpréter les phénomènes magiques après en avoir vainement nié l'existence. Un long chemin a été parcouru depuis la démonstration des lois de Köhn, pour aboutir aujourd'hui à l'élaboration de plusieurs théories susceptibles de rendre compte de la réalité.

Les lois de Köhn

Pour les novices, un bref rappel des lois de Köhn s'impose. Ces lois, présentées pour la première fois sous forme de postulat lors de la célèbre conférence de Prague, ont valu à leur autour un prix Nobel en 2020.

>Köhn a rapidement gravi les échelons, bien qu'il n'ait pas été seul à travailler sur ce projet. En quelques mois, il est devenu directeur du labo de Harvard. Ce n'était pas lui qui était sensé présenter les travaux lors de la conférence de Prague, mais il a réussi à récupérer la place, et la gloire qui allait avec.

> Köhn est lui-même mage, ça lui a donné beaucoup de poids dans la balance.

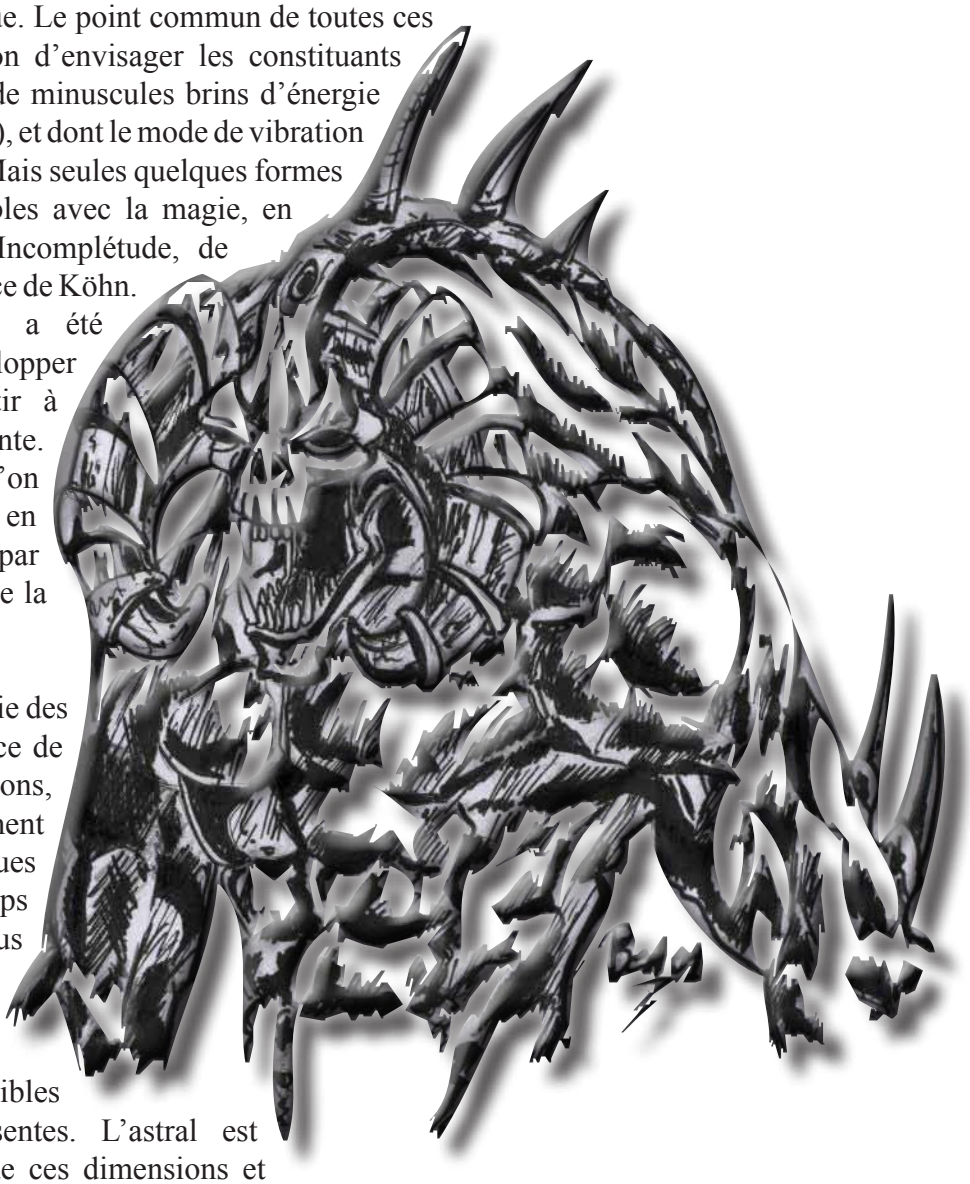
La première est la loi d'Incomplétude. Avant elle, on pensait que tout l'univers pouvait être décrit par quatre forces : la force gravitationnelle, par laquelle chaque corps massif attire tous les autres, la force électromagnétique, qui traduit les effets des charges électriques, la force nucléaire forte, responsable de la cohésion des noyaux atomiques, et la force nucléaire faible, qui engendre les désintégrations radioactives $\beta+$ et $\beta-$. La Loi d'Incomplétude stipule que ces interactions ne sont pas suffisantes pour décrire les effets magiques. Ca ne veut pas dire qu'il en existe une cinquième qui explique tout, seulement que ces quatre là ne sont pas assez.

La seconde est la loi de Causalité. D'après elle, il existe toujours une relation liant les effets magiques à leurs sources, ce qui implique au passage que tout effet magique a une source. Remarquez que ce n'est pas parce qu'une relation existe toujours qu'elle est toujours la même.

La troisième et dernière loi, la loi d'Invariance, assure que, quels que soient les effets magiques et quelles que soient les relations qui les lient à leurs causes, il existe certains principes que tous les effets vérifient toujours. En particulier, la magie vérifie la conservation de l'énergie, de la quantité de mouvement et du moment cinétique, ce qui se démontre sans trop de difficulté à partir de postulats simples.

La théorie des cordes et la magie

L'une des théories attire particulièrement l'attention en ce moment. A la fin du XXe siècle, la théorie des cordes présentait plusieurs milliers de formes différentes, ce qui la rendait inutilisable comme théorie physique. Le point commun de toutes ces théories était une façon d'envisager les constituants de l'Univers comme de minuscules brins d'énergie vibrants (des « cordes »), et dont le mode de vibration déterminait la nature. Mais seules quelques formes se révélèrent compatibles avec la magie, en respectant les lois d'Incomplétude, de Causalité et d'Invariance de Köhn. Un important travail a été nécessaire pour développer ces formes, et aboutir à une théorie cohérente. C'est cette théorie qu'on va vous présenter ici, en décortiquant point par point son explication de la magie.



Espace astral : La théorie des cordes prédit l'existence de nombreuses dimensions, dont quatre seulement se seraient étendues pour devenir le temps et l'espace que nous connaissons. Les autres existent sous forme de dimensions enroulées, inaccessibles mais néanmoins présentes. L'astral est une (oui, une seule) de ces dimensions et connaît des phases d'essor et de contraction : l'apparition de la magie correspond aux moments où la dimension astrale se superpose aux quatre dimensions classiques.

Perception astrale: Envisager cinq dimensions est inconcevable pour l'esprit humain. Les mathématiciens travaillent souvent dans de tels espaces, mais les rencontrer dans la réalité est une autre histoire. Alors, plutôt que de capituler et de rendre l'âme, l'esprit préfère déconnecter complètement cette cinquième dimension des dimensions habituelles : il s'imagine deux dimensions supplémentaires pour faire de l'astral un espace à trois dimensions « spatiales » (une réelle et deux

imaginées) plus une temporelle. L'astral ressemble ainsi au monde réel, en quatre dimensions, plutôt qu'à une cinquième dimension inacceptable.

Projection astrale: La « projection » dans l' « espace » astral n'a donc, en réalité, rien d'un vrai déplacement. C'est uniquement la façon la moins douloureuse pour l'esprit d'envisager un mouvement dans une dimension supplémentaire. La projection astrale n'est donc pas soumise aux lois habituelles des mouvements physiques (pas de force de gravitation, pas de résistance des matériaux, pas de vitesse limitée par la vitesse de la lumière…), puisqu'elle n'a rien à voir avec un tel déplacement.

Métaplans : En plus des quatre dimensions habituelles (trois spatiales et une temporelle) et de la dimension astrale, la théorie des cordes prévoit l'existence de plusieurs dimensions « enroulées ». Au sein de la dimension astrale elle-même, il existe plusieurs sous-dimensions de cette nature, qui correspondent chacune à un métaplan. La géométrie de ces dimensions est complexe, et souvent variable, ce qui rend difficile, voire impossible, d'appréhender leur organisation et leurs interconnections : la notion même de dimension enroulée est dure à saisir.

Magie et vie : La superposition de la dimension astrale sur les quatre dimensions habituelles demande des points d'ancrage : il s'agit en réalité de formes vivantes, ou plus généralement les champs générés par ces formes, dits « champs mana » et mis en évidence par Kathryn Lorin. On explique ainsi les difficultés rencontrées par les mages dans l'espace, où les champs vitaux sont plus faibles, ainsi que la sensibilité de l'astral aux émotions.

>Lorin fait partie des grands noms de la physique thaumaturgique. Résumer son travail serait ici beaucoup trop long. Pour faire (trop) simple, sa recherche poursuit, de façon plus rigoureuse, celle de Duncan McDougall (1866-1920). Ce médecin américain avait envisagé (et mesuré) une différence entre la masse d'un individu vivant et celle de son cadavre. Cette différence, de l'ordre de la dizaine de gramme, correspond d'après lui au « poids de l'âme ». Sans entrer dans les considérations métaphysiques, Lorin a relié cette idée de masse de l'esprit à une notion d'énergie : on sait en effet depuis Einstein et la relativité restreinte que masse et énergie relèvent d'une seule et même notion. Par le fait d'être vivants, des corps possèdent donc une énergie, qui engendre des champs : voila comment réduire (de façon outrancière) les travaux de Lorin.

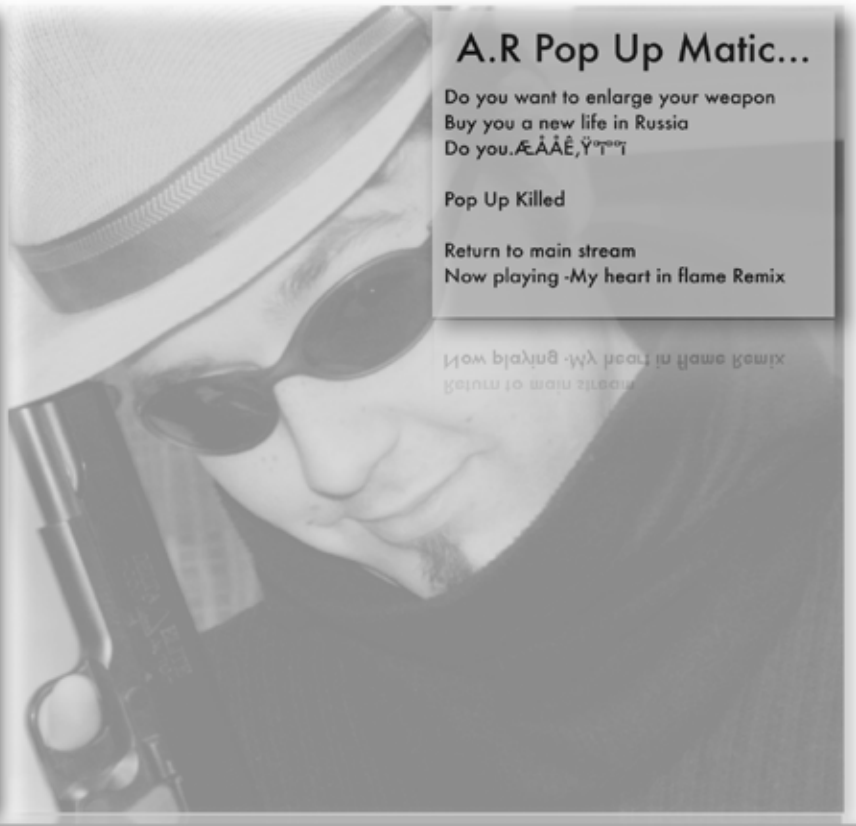
Les éveillés: La majorité de la population possède un esprit incapable de concevoir la dimension astrale. Pourtant, certains d'entre nous y arrivent : leur capacité à « sentir » l'astral, d'une façon ou d'une autre, en fait des éveillés et les distingue des ordinaires. Grâce à cette capacité, ils sont susceptibles d'interagir avec l'astral, de différentes manières

Effets magiques: Ces interactions, en accords avec la première loi de Köhn, ne peuvent pas être décrites à l'aide des quatre interactions fondamentales classiques, mais correspondent plutôt à des modifications locales de la valeur des constantes universelles, telles que $\boldsymbol{G}$ (constante de gravitation), $\boldsymbol{\varepsilon}$ (permittivité diélectrique du vide) ou h (constante de Planck). Ces modifications dans l'astral se répercutent dans les dimensions matérielles sous forme d'effets magiques : si $\boldsymbol{\varepsilon}$ diminue ici et augmente là, une différence de potentiel peut soudain avoir des conséquences monstrueuses : un énorme éclair vient terrasser la cible. Si $\boldsymbol{G}$ augmente sur le mur et sur mes pieds, l'attraction devient suffisamment forte pour me permettre de marcher à la verticale.

Invocation : Certains phénomènes physiques semblent parfois prendre leur indépendance. Ainsi, John Scott Russel observe, en 1834, une vague qui, au lieu de se former, grandir puis disparaître en quelques secondes, a remonté un canal pendant plusieurs kilomètres. L'écossais venait de faire connaissance avec un phénomène typique de la physique non linéaire : les solitons. Il s'agit d'un effet qui parvient à se propager sans se déformer, à garder sa forme tout en avançant. Les esprits sont, pour ainsi dire, des solitons astraux : des phénomènes engendrés dans l'astral ou dans les métaplans, et qui parviennent à exister par eux-mêmes, détachés de leur source.

Drain : Malheureusement, les dimensions matérielles ne sont pas aussi malléables que l'astral, et s'oppose aux modifications en tendant à ramener les constantes à leurs valeurs initiales. Cette opposition se répercute dans l'astral, donc affecte le mage : il s'agit du drain. La voie des adeptes correspond aux mêmes effets, mais traités différemment : les effets sont plus subtils et plus légers, et permettent d'éviter le plus souvent une réaction trop violente. Le drain est une des illustrations les plus évidentes de la conservation de l'énergie : l'énergie déployée sous la forme d'effets magiques, c'est-à-dire de modification locale des constantes universelles, est tirée directement du mage. Pour certains, cette énergie est la même que celle qui génère les champs mana : la capacité d'un éveillé à manipuler la magie vient directement du fait qu'il est en vie.

LE PETIT HORS-LA-LOI



Les dernières nouvelles des ombres

Paris, ville musée

Ca vient de tomber : le ministère de l'Intérieur a décidé de renforcer la sécurité des musées parisiens. Entre le casse violent au Museum d'Histoire naturelle, y a six semaines, qui a ridiculisé l'ensemble des flics d'Ile-de-France, et le vol du buste d'Akénatruc (vous savez, le pharaon, là), le mois dernier, par une bande d'allumés à la boule de feu, la ministre avait chargé un cabinet indépendant (Victor & Jones) d'un audit visant "la protection des biens patrimoniaux et des procédures en vigueur". Résultat : d'après les costards, c'est portes-ouvertes dans la plupart des musées de la capitale ! Mais, manque de tunes oblige, aucun "redéploiement policier" n'est prévu : ils vont sous-traiter. Un appel d'offre a été lancé auprès de corpos privées, et les Ricains de Knight Errant semblent pour l'instant favoris pour remporté le bout de gras.
>Anubis

Ch'rais pas étonné d'apprendre que Victor & Jones est une sous-sous-filiale d'Ares, moi...
>Tito

Downloading is Stealing !

Dîtes les gars, Ils auraient pas complètement planté leur nouveau patch chez Horizon? Ca va faire trois jours que je rame pour récupérer les nouveaux épisodes de Suki en Simcast, alors que ma femme y arrive sans problème. Pourtant, j'ai pris leur abonnement Platinum pour éviter ce genre de merde.
> Tom Boy

STFU NOOB!
>\/\/4|}|_0|}|)

Sans être aussi catégorique que mon prédécesseur, ça t'apprendra à te gaver de matos corpo comme le nourrisson de lait lyophilisé bas de gamme. Et si tu te tenais un minimum au courant, tu saurais qu'Horizon Network s'est fait ouvrir en deux leur serveur de mise à jour de sécurité, et qu'un Malware a été installé à la place. Cela dit, je pensais qu'on était sur un Node un peu sérieux ici, et que les Lurker du coin utilisaient du matériel sécurisé, dépouillé des Malwares ou autre Spywares corpos. Si ça t'intéresse, on doit pouvoir te trouver un accès ou deux vers des serveurs gérés par le C3, histoire que tu fasses des économies et que tu sois affranchi de ce genre de problème.
> Unix

i A t IL kelkun pour maidé A reTROoVé mon cha LaSagn.

jé 7 ans et ZE peuh paillait

Je le crois pas les gars, un gamin est parvenu à se connecter ici ! Vu que je n'arrive pas à supprimer son message, je vais croire à un canular de la part d'un d'entre vous.
>Captain Sox

Eh Captain, ce serait pas plutôt toi le gamin, tu l'as volé à qui ton statut de Sysop ?
>Sycophante

Paris, ville propre
La chasse aux rats du diable est plus que jamais ouverte. La mairie de Paris vient d'augmenter la prime pour la capture et/ou l'extermination de ces métasaloperies : 750 euros par tête (contre 500 précédemment). Il faut croire que l'obsession presque maladive de propreté du nouveau maire de la ville-musée a atteint un nouveau palier. Peut-être que l'annonce prochaine des candidatures aux JO d'été y est pour quelque chose ?
>Night_in_Paris

Et pour les goules du métro, la prime est de combien ?
>LeBleu

N'y pense même pas.
>Gooooools

La Défense de zone
Un peu de culture, les mecs.
Rapport du Conseil d'Etat 2071 : perspectives de la gestion du service public en concession. Cette petite chose vous informe que les hautes sphères de l'Etat pensent raisonnablement que la gestion de la Défense est une concession, et donc qu'un concessionnaire doté de l'extraterritorialité serai t le seul interlocuteur des corporations s'agissant de leurs propres prérogatives, le tout, sans passer par la case Etat. En un mot comme en cent, Esus et Esprit sont sur les rangs pour contrôler toute la zone de la Défense... Ou, pour citer un cadre dirigeant de S-K : "Les sales petits connards !"
>LAW

Le nettoyeur
Je me présente Sorrento, vous pouvez me trouver dans le métro, je fais disparaître gratuitement tous vos déchets d'origine organique. Petite amie trop curieuse, belle-famille, voisins...
>Sorrento

Eh ! Sorrento ! Tu peux venir chez moi faire disparaître un chargement de prédateurs ? J'en ai plein ma cave !
>Hunter 20,000

Racaille ! On sait ce que tu fais des Goules ! Elles ont le droit de vivre comme nous tous... Enfin, sauf toi, évidemment.
>Flower Power

Tu me fais peur, gamine ! Au fait, j'ai accroché la tête de ta sœur au dessus de ma cheminée !
>Hunter 20,000

Les poudres d'Afrique-du-Sud
Une prise record de drogue vient d'être effectuée par Knight Errant hier soir, dans le Presidential District de Pretoria. Ils ont chopé pour près de 400 kgs d'héroïne pure que les dealers indiens s'apprêtaient à couper avec de la Soycoke de deuxième main.
Lorsque les forces de police ont du ramené la marchandise, un de leur camion a complètement disparu du radar, pour réapparaitre en plein Johannesburg, 70 km plus loin, démonté et vide de tout chargement. Ceux qui ont fait le coup n'ont laissé, comme seul indice, qu'une carte de Tarot représentant le Jugement.
>Crusher

Carnet Nécrologique

Pour vous rappeler d'avoir une petite pensée pour Alkaline décédé dans la force de la force de l'âge il y a deux jours.

Ce brave vieux Alkaline... Arès a enfin eu sa peau ?
>Cr02

Non, un vulgaire accident de couple
>Sycophante

Comment ça ... accident de couple ?
>CrO2

LE Alkaline ???????, celui qui voulait raccrocher parce qu'il avait trouvé la femme de sa vie ?
>illimeetic

Tu parle bien de la Femme de sa Vie qui avait tenté par trois fois de lui faire la peau...
>UniCentre

Oui je me rappelle maintenant, ils sont tombés amoureux l'un de l'autre.-beuuurk-
>illimeetic

Celle la même, ils se sont un peu crêpé le chignon comme tous couples, la vaisselle a volé. Grossière erreur !
>Sycophante

Oui, surtout si ta mie est une adepte avec maitrise des projectiles.
>CrO2

Aiiiiiie, euh dites les Chum', vous pensez que je peux aller récupérer le Blender que je leur avais offert pour leur mariage
>Capitaine Trois Rivières

hIa touChour pèr soNnn

pour Médé a rEUh trU

vait monT =^+^=?

Je CRAQUE...

>Capitaine Sox

Nous aussi !

>Sycophante

***Il est 02.00 AM. savez vous où est votre sac à viande ?

Knight Errant veut déposséder les Cartels indiens de la manne financière qui leur revient et, en plus de ça, des petits malins se croient drôles et récupèrent notre cargaison. Planquez vos fesses, le plomb va voler bas !
>Khali

L'argent azanien revient aux Azaniens.
>Judge

Le Tarn, ça creuse
Une équipe de S-K aurait été aperçue dans le Tarn, venue négocier avec les Amérindiens de la réserve de la Montagne Noire d'une éventuelle autorisation de fouiner dans les rochers. Un certain Otto Reihn serait à la tête de l'expédition.
>Toulouzaing

Y a des Indiens dans le Tarn ??
>LeBleu

Si, rappellez-vous, les exilés politiques amérindiens qu'on a accueilli peu avant l'Eveil. En 2010, je crois. Des Dakotas, opprimés par les USA, à l'époque. Ils ont en charge la préservation du site naturel d'Autan et la Montagne Noire et la conservation, en collaboration
avec le ministère de la Culture, des vieilles pierres s'y trouvant.
>Pr. Jamy

Qu'est-ce qu'ils foutent là-bas ? Bordel, qu'est-ce qu'il y a à déterrer dans le Tarn ?
>La fouine

Le trésor des Cathares ?
>Hystorie

J'y ai pensé aussi, mais il semblerait que l'objet des fouilles serait bien plus vieux. Genre Antiquité, tout ça...
>Toulouzaing

Je le connais ce Reihn. Un ancien mercenaire reconverti en "archéologue". Les guillemets s'imposent, car on parle ici d'une forme d'archéologie qui ne prend pas de pincettes : matériel lourd par convois exceptionnels, déploiement militaire, trouées à la dynamite (oui oui), etc. Il bossait pour la fondation Atlante avant d'être embauché chez Saeder, et par le grand ver himself, paraît-il...
>Ahmed

Le compte de Montecristo
Il semblerait que l'île de Montecristo ait été récemment rachetée. Un inconnu (un fan de Dumas ?) aurait versé plusieurs centaine de millions d'euros à la République de Toscane pour acquérir le caillou. Les riches me surprendront toujours...
>Aramis

C'est pas "un inconnu", c'est une corpo, et pas une petite. Qui aurait pu mettre autant de pognon pour l'acquérir ?
>Stefano

J'ai entendu d'autres infos. Il s'agit d'un people italien, et il semble que le Vatican soit dans le coup. A voir.
>Viva

Il y a un monastère en ruine sur le "caillou" en question : San Mamiliano. Mais le site, ainsi que toute l'île, était fermé aux touristes depuis 2012, date à laquelle certains "spiacevoli incidenti" ont été rapportés.
>Coco

Publicité

Votre entant est il éveillé ???

Voit il l'avenir, a t'il mis le feu à son ours en peluche, vole t'il ???
La Fondation Universelle de la Connaissance Karmique peut vous décharger de ce fardeau.

L'avenir de vos enfants est une richesse , nous nous en chargeons.

Mais bien sur, et le Street Sam, il met l'APDS dans le papier Alu...
>Universal Fratricide

Ils ont participé à ce Petit Hors-la-loi

Sly Mange Figue, Okhin, Beast, Croaker et Mog

Vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir...

Enfin à la condition que vous appartenez à la classe des MJ.
Vous êtes également accepté si vous êtes MJ avec Classe.

Joueurs...passez donc votre chemin

Combat de groupes

Par Ruskov

Un groupe de PJ rencontre un ou plusieurs groupes de PNJ.
Arggh c'est long, lourd et pas rigolo.
Voilà de quoi simplifier les choses avec un peu de préparation.

Principes

Les groupes de combattants ont une Initiative, des PV et des Points d'Attaque (PA).

L'Initiative se décompose d'une initiative (I) et d'un nombre de passes (n), notées I/n
Les PV sont égaux aux nombre de membre de l'unité fois le double de l'armure balistique qu'ils portent (en tout cas à la moyenne de cette valeur).
Les PA sont égaux aux nombre de membre de l'unité plus le double des codes de dégâts de leurs armes plus la valeur de leur compétence dans le maniement de cette arme.

Le combat se passe comme d'habitude en succession de passe d'initiatives et de tours.
Comme d'habitude le groupe qui à la plus grosse initiative commence et enlève un nombre de PV égal à sa PA au groupe qu'il vise. Rien de plus compliqué.
Si l'attaque est plus grande que la valeur d'armure des défenseurs, il faut leur enlever 1 au PA pour refléter le fait qu'ils perdent une unité.

Si plusieurs groupes sont présents, il est possible de répartir les PA sur les cibles de son choix, à condition bien sûr d'être en mesure de les toucher.

Tous les modificateurs de combats décrits dans le Livre De Base sont applicables.

Exemple :

Dans une rue, 10 gangers armés de petits calibres attaquent un groupe de 5 samouraïs rouges. Les idiots...

Les gangers ont 5 en Initiative et 1 passe d'Initiative (CF livre de Base).
Les gangers sont 10 et portent des fringues blindées comme tous le monde dans les quartiers chauds. L'armure balistique des vêtements blindés est de 6, donc les PV des gangers est de 10x12=120
Ils sont encore 10 et portent pistolets lourd. Selon le Livre De Base, ils ont 1 en pistolets donc leurs PA est de 10+(5x2)+1=21

Les samouraïs rouges ont 10/2 en Initiative, portent des armures intégrales (12 d'armure), des fusils d'assauts (6P) et ont 5 en Armes à Feu.

Sur votre feuille vous aurez un truc du genre :

Ganger		**Samouraïs Rouges**	
Initiative : 5/1		Initiative : 10/2	
PV	**PA**	**PV**	**PA**
120	21	120	22

A la première passe d'init, les Sam enlèvent 22PV au Gangers. Ils perdent 1 à la PA. Ils enlèvent 20PV au Samouraïs. Ils n'ont pas de malus d'attaque.
On obtient le tableau suivant :

Ganger		**Samouraïs Rouges**	
Initiative : 5/1		Initiative : 10/2	
PV	**PA**	**PV**	**PA**
120	21	120	22
98	**20**	**100**	**22**

Les Gangers n'ont pas de seconde passe d'initiative, les samouraïs leur retirent encore 22PV et ils perdent encore un homme.

Ganger		**Samouraïs Rouges**	
Initiative : 5/1		Initiative : 10/2	
PV	**PA**	**PV**	**PA**
120	21	120	22
98	20	100	22
76	**19**	**100**	**22**

Il suffit de continuer ainsi jusqu'à la mort inévitable des gangers.
Bien fait pour eux.

Les combats avec des chefs ou avec de PJ

Les personnages spéciaux comme les chefs ou les PJ dans un groupe seront les derniers à mourir dans

le groupe.
S'il le souhaite un personnage spécial peut ne pas compter dans le nombre de personnages qui tirent (donc enlève 1 à la PA du groupe) et peut faire jouer sa passe d'Initiative normalement. A chaque tir de groupes adverses (et s'il est a porté) il fait un jet d'Edge pour savoir s'il est touché. Si oui, résoudre le cas normalement.

Le moral

Il est possible de faire jouer le moral si on le souhaite. Le moral se compte avec les Point de Moral, histoire de faire dans l'original.
Il est égal à l'indice de professionnalisme des membres du groupe (CF Livre De Base). S'il n'est pas applicable, prenez la moyenne de Sang Froid (Charisme+Volonté) des membres du groupe.
On calcul les PM d'un groupe au début de sa passe d'initiative.

Voici une table des modificateurs des PM :

Personnages spéciaux	+1/personnages
Surnombre :	+1/tranche de 5 membres de plus dans le groupe
Infériorité numérique	-1/tranche de 5 membres de moins dans le groupe
Supériorité tactique/d'armement	+1
Infériorité tactique/d'armement	-1
Groupe fatigué	-1
Groupe reposé	+0
Perte d'un personnage spécial	-1
Renfort	+1/groupes alliés
Pris en tenailles	-1/groupes adverses

On parle de supériorité tactique ou d'armement lorsque les membres du groupe ont un équipement **visiblement** supérieur ou s'il parvient à prendre à revers son ennemi, à l'encercler, etc. C'est au MJ de déterminer l'application des bonus ou malus.

Le moral est subjectif, donc si les membres d'un groupe ne sont pas conscients de leurs avantages ou désavantages, ils ne subissent pas les modificateurs !

A la fin de chaque passe d'initiative, le groupe qui a subit le plus de dégâts perd 10% des PV perdus en PM (arrondi à l'inférieur).

Lorsqu'un groupe n'a plus de PM, il fuit, tente de se rendre etc.
Si le groupe se rend et que le les vainqueur sont mauvais gagnants, ils peuvent attaquer les perdants. Les malheureux sont considérés comme pris par surprise (à défaut d'être pris en traître) et ne peuvent riposter.
Les survivants tentent de fuir.

Les Blanchisseuses

par NMAth

Épisode 1 : La main dans le sac

Les blanchisseuses est une courte campagne de quatre scénarios pour Shadowrun 4. La campagne tourne autour des filières de trafics et de blanchiments d'argent. Ces scénarios ont été écrit dans le cadre du jeu «Générateur Online» sur les Shadowforums. Certains noms de personnages et de corporations sont donc susceptibles d'apparaître dans d'autres scénarios proposés dans des rôles radicalement différents.

RESUMÉ

Dans la première partie du scénario, les runners sont recrutés pour libérer Philippo Gonzalez, un trafiquant d'armes arrêté au CAS et emprisonné pour l'instant dans les bureaux du shérif de Portland, Texas. En plus d'avoir été balancé aux autorités, Gonzalez s'est fait voler son argent, pourtant déposé sur des comptes en Europe. Les runners sont alors envoyés à Berlin pour retrouver la piste de l'argent, et retrouvent les voleurs à Vladivostok.

SEATTLE

La ville de départ des runners est, par tradition, Seattle. Alternativement, le MJ pourra juger plus opportun d'installer les PJ à Denver.

Le contact

Chaque runner trouve devant sa porte où ce qui en tient lieu une corbeille, un panier ou un sac plastique de linge sale, un paquet de lessive et un petit papier griffonné signé d'un fixer de leur connaissance. Il y a une heure et l'adresse d'une laverie automatique. Les runners connus pour leur manque de salubrité auront une corbeille assez vide pour pouvoir y mettre leurs propre vêtements, et ceux dont l'accoutrement est irrémédiablement négligé auront quelques vêtements propres et plus présentables au sommet de la pile.

Le rendez-vous
Au lieu et à l'heure dite, une jeune femme se trouve à la laverie automatique. C'est une hispanique plutôt mince, mignonne sans être particulièrement belle. Elle porte un jean et un t-shirt, avec un imperméable à bas prix enroulé autour du bras. Ses yeux cybernétiques ressemblent à deux billes de verre rouges sombres. Elle se présente comme El Diabolo du Texas.
Elle veut engager les runners pour libérer son ami et associé Philippo Gonzalez. Gonzalez convoyait des armes dans le Golfe du Mexique quant il a été arraisonné par une corvette de la CAS Navy près de Corpus Christi. En plus des armes, il transportait des réfugiés aztlans que les américains prennent par défaut pour des espions potentiels. Par chance, le bâtiment devait repartir en mission et a laissé les prisonniers au soins de la police de Portland, où Gonzalez se trouve toujours.

L'envers du décor
Certains des principaux clients de Gonzalez sont les gangs latinos de Denver. Et les réfugiés qu'il transportait étaient dans ce cas bel et bien tous des espions aztlans. Ils ont sauté à l'eau avant que la CAS Navy ne les aborde. Compte tenu de la réputation d'Aztlan et d'Aztechnology, El Diabolo évitera à tout prix de mentionner ces détails, appuyant si besoin l'histoire des réfugiés de sa propre histoire (parfaitement authentique), le petite Betina que Gonzalez a recueilli après la disparition de ses parents à la frontière entre le Texas et Aztlan. Elle ne révélera pas non plus pour l'instant qu'elle suspecte quelqu'un du milieu de Dallas ou Austin d'avoir balancé Gonzalez aux autorités.
Si on lui demande pourquoi elle fait appel à des runners de Seattle, El Diabolo expliquera qu'elle est actuellement coincée à Seattle pour affaire, et qu'aller à l'assaut d'un poste de police représente moins de problèmes pour des runners qui ne résident pas dans les CAS.

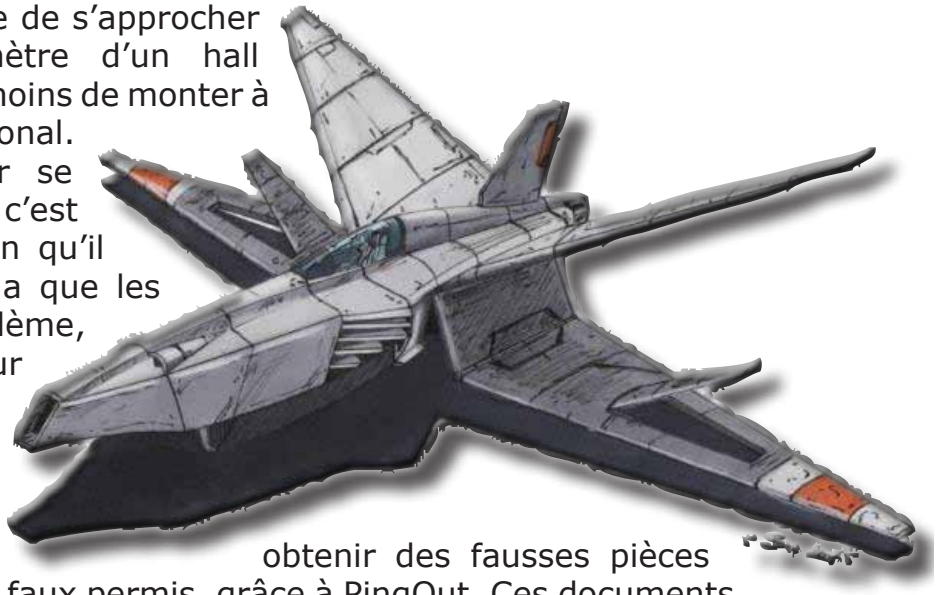
Betina / El Diabolo
C 3 **A** 4 **R** 4(5) **F** 2 **Ch** 4 **I** 3 **L** 3 **V** 4 **E** ~2,5 **Chance** 4 **Init** 7(8) **PI** 1(2) **MC** 10/10
Compétences : GC Armes à feu 4, Armes lourdes 1 (lance-grenades +2), Armes tranchantes 4, Armurerie 1, Combat à mains nues 3, Esquive 2, Étiquette 4, Filature 4, Infiltration 3, Négociation 4, Perception 3, Plongée 1, Recherche de données 1, Véhicules aquatiques 3, Véhicules terrestres 2.
Connaissances : Espagnol N, Anglais 4, Français 1, Nahuatl 1, Matériel militaire 4, Milieu des trafiquants 4, Ombres de Denver 3, Ombres de Seattle 2, Ombres du Texas 4.
Implants : datajack, yeux (avec amplification 3, anti-flash, intensification de lumière, infrarouge), oreilles (avec amplification, amortisseur, filtres 2), réflexes câblés 1, griffes rétractiles (2P).
Matériel : PA Ares Predator (SA 5P PA-1 15(c) avec visée laser +1), mini-lance-grenades Armtech MGL-6 (SA 6(c)) avec grenades HE (10P -2/m PA-2), gilet pare-balles (6/4), portable comlink (3), fausse identité (4) au nom de Charlize Presley.

Renseignement : El Diabolo
Contacts appropriés : ombres du Texas, trafiquants d'armes (0), ombres de Denver ou Seattle (-2)
Connaissances appropriées : Trafics (-3)
Résultat (contact ou compétences / recherche matricielle) :
1 / 2 «Elle me dit rien ta gamine.»
2 / 4 «Elle prend pas de contrats, mais elle s'est bien fait améliorée. Question de caractère je crois.»

3 / 8 «Betina son nom. C'est l'homme... enfin, la femme de main d'un trafiquant du golfe.»
4 / 12 «Elle est à Seattle en ce moment. Elle cherche un type, Bentaro. Pour lui faire la peau.»

Renseignement : Philippo Gonzalez
Contacts appropriés : trafiquants, agents fédéraux, policiers du Texas, ombres des CAS ou d'Aztlan (+1), ombres de Denver ou Seattle (-2).
Connaissances appropriées : Trafics (0), Opérations clandestines d'Aztlan ou Aztechnology (-2)
Résultat (contact ou compétences / recherche matricielle) :
1 / 2 «Gonzalez trafique des armes dans le sud. Texas, Aztlan, Pueblo, par là.»
2 / 4 «Il passe ses trucs d'Aztlan dans les CAS via le Golfe du Mexique dans des embarcations rapides.»
3 / 8 «Ses affaires sont pas en grande forme. Il a un gros concurrent dans les quartiers sud de Denver.»
4 / 16 «Il est dedans pour le fric, mais il roule pour les aztlans. Ça paye plutôt bien.»

Antivirus
La majorité des runners sont en réalité dans l'incapacité totale de s'approcher à moins d'un kilomètre d'un hall d'aéroport, et encore moins de monter à bord d'un vol international. En l'occurrence, pour se rendre à Portland, c'est un vol Seattle-Houston qu'il faut prendre. S'il n'y a que les armes qui posent problème, El Diabolo peut leur fournir les noms des personnes à contacter au Texas. Elle peut éventuellement obtenir des fausses pièces d'identités et quelques faux permis, grâce à PingOut. Ces documents pourront passer chez une compagnie pas trop pointilleuse, mais il ne s'écoulera pas très longtemps avant que les bases de données concernées détectent et corrigent les piratages. Enfin, des sociétés de services militaires (des mercenaires) peuvent accepter d'embarquer des passagers sur leur vol cargo (dans ce cas, ou bien une cargaison de missiles Federated-Boeing à destination du Texas, ou bien une équipe de mercenaires texans de retour d'un entrainement dans le grand nord).



PORTLAND

Portland, Texas, est une ville de 10'000 habitants dans la banlieue nord de Corpus Christi. On est a quelques kilomètres à peine de la ligne de front qui sépare Aztlan du Texas et des CAS.

L'agglomération de Corpus Christi est plus un *camp* militaire qu'une *base* militaire: les soldats, les aviateurs et les marins y ont leurs bars favoris plutôt que leurs familles. La seule autre activité économique de la région était le site de lancement spatial de Trans-Orbital Inc. sur Matagorda Island un peu au nord de l'agglomération, qui a fermé en 2062 après qu'une escalade militaire entre les CAS et Aztlan qui mettait en danger le site. Des runners étrangers, particulièrement s'ils sont typés hispaniques, pourront avoir des problèmes en ville, face à des soldats survoltés par la tension et des anciens ouvriers au chômage.

L'évasion

Gonzalez est dans une cellule du commissariat de police de la ville. Il n'a pas été jugé, mais quelques policiers se sont quand même défoulé sur le «salaud de pourriture d'agent des Azzies». Pour le faire sortir, trois plans sont déjà envisageables (mais il y a toujours un petit malin qui arrive avec un quatrième plan, pas vrai ?)

- Entrer par la grande porte, neutraliser les policiers présents, ramasser les clés et ouvrir la cellule en évitant de déclencher les systèmes d'alarme ou en ayant fini avant qu'ils n'aient rameuter trop de monde.
- Repérer de l'intérieur ou sur les plans les cellules, et faire un trou dans le mur au bon endroit. Dans la région, une explosion sera immédiatement prise pour un tir de missile Aztlan.
- Entrer par la grande porte en se faisant passer pour des militaires ou des agents du DDI ou du DSI (équivalent confédérés respectifs du FBI et de la CIA) et transférer Gonzalez en toute légalité. Cela implique des tenues et une voiture crédible. Les runners peuvent même se passer de paperasse en assommant les policiers de «secret défense» et de «raisons de sécurité nationale».

Le cargaison

Les runners peuvent également rechercher la cargaison d'armes de Gonzalez. La police de Portland a ouvert quelques caisses pour se servir, mais le gros est conservé dans un hangar en périphérie à coté de la fourrière, surveillé par deux policiers. Il peut s'agir de s'équiper pour monter à l'assaut du commissariat, d'une diversion pour couvrir l'évasion, d'une requête de Gonzalez lui-même lorsqu'il sera sorti, ou d'une initiative des runners pour faire plaisir à leur client.

Selon les largesses du MJ, le stock peut contenir des fusils d'assaut, des shotguns automatiques, des grenades à main et des lance-grenades, des mines et même des mitrailleuses légères. Il n'y a pas d'explosifs directement prêts pour le plan du trou dans le mur, mais il est possible de démonter les grenades et les mines pour récupérer les explosifs.

L'ensemble de la cargaison peut remplir deux vans, ou un petit camion. Les runners peuvent écarter une caisses ou deux de matériels de moindre valeur, ainsi que celles que les policiers ont vidées pour leur compte, pour réussir à faire rentrer le tout dans un seul van plein à rebord.

Policiers du PPD

Le Portland Police Department est une force quasiment paramilitaire, qui ne se contente pas de jouer les supplétifs de la police militaire et s'est équipée pour traquer les immigrants et les espions venus d'Aztlan. La patrouille typique a gilets de protection, fusils d'assaut, lunette de vision nocturne et jeep blindé. La Navy a en plus laissé la cargaison d'armes de Gonzalez à la complète disposition de la police.

C 4 **A** 3 **R** 4 **F** 3 **Ch** 3 **I** 3 **L** 3 **V** 3 **E** ~5,5 **Init** 7 **PI** 1 **MC** 10 **PR** 3

Compétences : GC Armes à feu 3, Armes contondantes 3, Combat à mains nues 2, Esquive 2, Intimidation 2, Perception 3, Recherche de données 2, Véhicules terrestres 2.

Connaissances : Anglais N, Espagnol 1, Matériel militaire 1, Procédures du police 3.

Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, intensification de lumière, interface)

Matériel : PA Colt Manhunter (SA 5P PA-1 16(c)), FA Colt M-23 (SA/BF/FA 6P PA-1 40(c)) ou fusil à pompe Franchi SPAS-22 (SA/BF 7P 10(m)), matraque électrique (6E allonge 1), veste pare-balles (8/6), comlink (3), medikit (3).

Philippo Gonzalez

C 4 **A** 3 **R** 5 **F** 3 **Ch** 4 **I** 4 **L** 5 **V** 3 **E** ~5 **Chance** 3 **Init** 7 **PI** 1 **MC** 10/10

Compétences : GC Armes à feu 3, GC Électronique 2, GC Influence 4, Armes de véhicules 3, Armes lourdes 3, Armurerie 3, Combat à mains nues 1, Esquive 1, Filature 3, Guerre

électronique, Infiltration 3 (véhicules +2), Mécanique nautique 3, Navigation 4, Perception 3, Véhicules aquatiques 5, Véhicules terrestres 4.
Connaissances : Espagnol N, Anglais 4, Français 1, Nahuatl 2, Russe 1, Aztechnology 3, Matériel militaire 4, Gangs nord américains 4, Procédures de police 2.
Implants : datajack, yeux cybernétiques, interface de contrôle

Pour en faire plus...
En cas de gros problème, la police peut ranger son amour propre et appeler en renfort les militaires. Il n'est pas question de dégarnir le front, mais ils pourront envoyer une vingtaine de soldats, 2 ou 3 jeeps lourdes blindés (type Humvee, avec mitrailleuse en tourelle) et même un hélicoptère de reconnaissance (peu ou pas armé).

Antivirus
Si l'évasion échoue et que Gonzalez est recapturé avec éventuellement plusieurs des runners, ils retourneront en cellule, et les runners n'auront perdu que l'effet de surprise. A moins que les runners aient malgré tout réussi à réduire le commissariat en un tas de gravats ou à envoyer tous les policiers à l'hôpital ou à la morgue. Ce sont alors les militaires qui prendront le relais, envoyant Gonzalez sur la base aérienne de Matagorda Island (à coté du complexe spatiale désert). Si les runners sont tous morts ou emprisonnés sur une base militaire, il n'y a pas d'antivirus qui tienne, l'affaire est plié et c'est fini pour eux.

HOUSTON

Dès qu'il sera en sûreté et rassuré sur l'origine des runners, Gonzalez poura revenir aux commandes de son gang. Il dispose de plusieurs planques à Houston. La majorité d'entre elles sont a proximité du port ou sur celui-ci. Le port de Houston est le plus grand d'Amérique du Nord, même si les terminaux pétroliers ne sont plus aussi actifs qu'elles l'étaient aux siècle dernier.

Les affaires
Quelques appels téléphoniques permettront à Gonzalez d'apprendre que pendant qu'il était arraisonné par la marine confédérée, l'argent versé par le client a disparu des comptes.
Gonzalez veut parer au plus pressé. Il doit déjà s'occuper de rencontrer son client. Si les runners ont pu récupérer une partie des armes, il pourra au moins honorer une partie de la commande. Dans le cas contraire, Gonzalez pestera contre El Diabolo ne pas y avoir pensé. Il doit également trouver d'où provient la fuite qui a informé les militaires confédérés, avant qu'il ne recommence. Il veut donc confier aux runners la tache de retrouver l'argent.
Les seules personnes qui avaient connaissances des numéros de comptes sont Gonzalez lui-même, son hacker PingOut (un cubain gentil comme tout que les runners verront au moins brièvement) qu'il met hors de cause, et ses contacts en Europe. L'argent est normalement géré par une organisation de spécialistes de la falsification d'identité et du blanchiment d'argent. PingOut a établi avec eux une série de fausses sociétés d'import-export et autres faux documents utilisés par les trafiquants. Le contact de PingOut est Günther Matthausen, qui utilise comme couverture un label de musique indépendant de Berlin, MassivSound.
La somme disparue s'élève à 250'000\. Gonzalez leur promet 10% du montant qu'ils récupéreront (ils peuvent négocier jusqu'à 15%, mais pas au delà). Il peut leur avancer environ 5'000\.

L'envers du décor
Le client de Gonzalez est Adam Grenhill, un homme d'affaire et chef de fil d'un lobby pro-elfe des CAS. Il comptait à son tour revendre les armes à des bandes proches de l'Humanis dans l'Alabama pour que quelques actions violentes renforcent la sympathie envers les métahumains. Les runners ne devraient normalement pas avoir à chercher de coté là.

Pour en faire plus...
Si les runners n'ont pas récupéré les armes ou si la livraison tarde, M. Grenhill pourra envoyé quelques hommes de main rendre une visite de courtoisie à Gonzalez alors que les runners sont encore là. A leur tour, les runners pourraient rendre visite Grenhill.

Antivirus
Si Gonzalez est mort, c'est El Diabolo qui offrira aux runners une chance de sauver leur réputation en retrouvant les personnes qui ont doublé Gonzalez. Si les runners sont hors circuit, El Diabolo pourra recruter une nouvelle équipe, les nouveaux personnages de vos joueurs.
Si les runners refusent le contrat, vous pouvez rendre la situation plus inconfortable eu leur expliquant que, principe du flux tendu oblige, les comptes en banque de Gonzalez et El Diabolo sont dans le négatif et qu'ils ne peuvent pas finir de payer les runners sans cet argent.
Enfin, Gonzalez peut aussi, après avoir payer les runners, mourir (dans un assaut des forces de police sur la planque par exemple, ou l'arrivée de tueurs à la solde de Grenhill) en laissant assez d'indice pour lancer les runners dans une chasse au trésor.
Si les runners trouvent plus profitable de revendre eux-mêmes les armes récupérées à Portland, en se mettant à dos Gonzalez et/ou El Diabolo, vous pouvez oublié la suite du scénario.
Le problème de transport sera réglé comme précédemment (cette fois-ci, l'option mercenaire consistera à monter avec une unité du groupe allemand MET2000 qui retournent au QG de Hambourg).

BERLIN

Berlin est une ville de nouveau divisée. En 2039 les anarchistes avaient renversé le gouvernement du Lander et instauré leur propre système. Aucune institution ne devant exister, de fait tous les services autrefois publics ont été privatisés et anarchistes et corporations ont cohabité jusqu'en 2055. Depuis, les troupes corporatistes et les gardes frontières allemands ont sécurisé Berlin-Ouest, et seule Berlin-Est demeure une cité anarchiste.

Le point de départ
Les runners peuvent rencontrer Matthausen dans sa boîte de nuit dans le quartier de Lichtenberg dans Berlin-Est. Ils peuvent se faire annoncer par un coup de téléphone de PingOut ou se présenter d'eux-mêmes comme des hommes de «son client du Texas». Les gorilles auront l'air méchant mais Matthausen les recevra sans trop de problème dans le salon VIP du club. Il dira ne pas avoir l'argent, ni savoir où il est.
PingOut ou le hacker de l'équipe pourra également remonter dans la Matrice le chemin de l'argent depuis le Texas jusqu'à une banque de Berlin, B&G Finanziell, où ils ont été retirés par un mandataire légal du compte, M. Sondau, sur des créditubes certifiés.

Günther Matthausen
Matthausen est un ork qui a la classe et les moyens de se la payer. Matthausen n'est pas aussi bête que la majorité des gens s'imagine qu'un ork puisse être, mais pas non plus aussi intelligent qu'il le croît. Le moyen le plus certain de le mettre en colère est de la traiter de «petite frappe».
C 6 **A** 3 **R** 3 **F** 5 **Ch** 4 **I** 4 **L** 4 **V** 5 **E** ~5 **Chance** 3 **Init** 7 **PI** 1 **MC** 11/11
Compétences : GC Influence 5, Armes contondantes 3, Combat mains nues 4, Esquive 2, Filature 2, Informatique 2, Intimidation 4, Perception 3, Pistolets 2.
Connaissances : Allemand N, Anglais 4, Activités immobilières 4, Comptabilité 5, Corporations de Berlin 2, Gangs de Berlin 5, Musique 1, Piratage informatique 1, Système bancaire 2.
Implants : datajack, yeux cybernétiques, oreilles cybernétiques.
Matériel : PA Beretta 101T (SA 4P 12(c)), costume de marque, comlink (4).

Renseignement : Günther Matthausen
Contacts appropriés : criminels, contacts européens (-1)
Connaissances appropriées : Organisations Criminelles d'Allemagne (0), Boîtes de Nuit de Berlin (-2)

Résultat (contact ou compétences / recherche matricielle) :
1 / 2 «C'est un petit caïd de la pègre allemande.»
2 / 4 «Le genre costard, bien habillé, mais pas très fin.»
3 / 8 «Il fait dans le trafic de drogues, l'immobilier et les faux papiers.»

4 / 16 «On dit qu'il vient de se faire entuber d'un gros paquet.»
Contacts appropriés : hackers, media (-1)
Résultat (contact / matricielle)
1 / 1 «Un homme d'affaires Berlinois un peu limite : boîtes de nuit, immobilier, tu vois le genre.»
2 / 4 «Il est en très bon terme avec sa banque, la PanEuropa de Bâle.»
3 / 6 «Il se contacte, quand on veut des faux papiers. Mais c'est pas lui qui a le savoir-faire.»

L'envers du décor
Günther Matthausen tire parti des deux cotés de la ville. Dans Berlin-Ouest, il gère les affaires immobilières et la corruption de cadres corporatistes pour le compte de la PanEuropa Bank, une banque d'affaires de Bâle en Suisse. C'est en retour par l'intermédiaire de cette banque qu'il peut établir les faux comptes, de loin son activité la plus rentable. Même s'il est persuadé du contraire, Matthausen n'est fondamentalement qu'un petit truand qui sert de représentant de commerce aux dirigeants de la PanEuropa Bank. Il ne fait que remplacer le cerveau original de l'opération, Luthor Schulz, un cadre supérieur de la banque, qui a disparu il y a un an environ.
Dans Berlin-Est, il possède une boîte de nuit où il écoule de la drogue et des BTL. Son disc-jockey attitré DJ Balevski a même suffisamment de succès pour lancer un label de musique indépendant, MassivSound. C'est Marko Balevski, le grand frère de DJ Balevski (alias Gregor Balevski) qui gère le label et la carrière de son frère pour le compte de Matthausen. Le serveur de téléchargement de morceaux de MassivSound sert de couverture aux opérations matricielles de Matthausen.

Renseignement : PanEuropa Bank
Contacts appropriés : hackers, corpos (0)
Connaissances appropriées : Blanchiment d'argent (0), Filières de fausses identités (-1), Finance (-4)
Résultat (contact ou compétences / recherche matricielle) :
1 / 1 «Une banque d'affaire installé à Bâle en Suisse.»
2 / 4 «Ils font pas tant que ça dans le dépôt et la gestion de comptes, mais plutôt dans les transferts...»
3 / 8 «... vers les paradis fiscaux et le blanchiment d'argent.»
4 / 16 «Ceci dit ils ont fait le ménage depuis l'époque où ils trempaient dans le financement terroriste.»

Renseignement : Marko Balevski
Contacts appropriés : contact allemand (-1), professionnel de la musique (+1)
Connaissances appropriées : Musique Techno (-1), Boîtes de Nuit de Berlin (+2), Organisations Criminelles d'Allemagne (-3)
Résultat (contact ou compétences / recherche matricielle) :
1 / 1 «Un mec de Berlin... Il s'occupe de son frère sur la scène techno.»
2 / 4 «Il fait tourner la boutique pour un caïd de Berlin. Plus futé mais moins gros que son patron.»
3 / 8 «Il a aussi ses propres potes chez les Vory, plus méchants que Matthausen.»
4 / 12 «C'est super chaud. Il a joué au con et son patron veut sa peau.»

Renseignement : DJ Gregor Balevski
Contacts appropriés : milieu de la musique (+1)
Compétences appropriées : Musique Techno (+2), Boîte de Nuit de Berlin (+4)
Résultat (contact ou compétences / recherche matricielle) :
1 / 1 «C'est la scène musicale européenne ça.»
2 / 1 «Une star allemande. Sa boîte à Berlin tourne bien.»
3 / 1 «Il doit être à cette mega-rave à Vladivostok dans quelques jours.»
4 / 8 «Mais c'est un peu dommage que son frère le couve comme ça...»

La société SARS Corp. de Londres héberge le site de MassivSound. SARS appartient à Ares

Matrix Services. Angela Sheen est une employé d'Ares qui est chargé d'enquêter sur les affaires de ce genre, où Ares pourrait être mis en cause pour complicité.

Sheen a contacté la patron de MassivSound, Marko Balevski, pour lui proposer de voler ensemble l'argent de Gonzalez. Par ses contacts au sein d'Ares, Sheen a pu obtenir les renseignements et les fournir à la CAS Navy. Sheen a fabriqué les faux documents qui ont permis à Balevski de se faire passer pour M.Sondau, le titulaire des comptes. Son visage est reconnaissable sur les vidéos de la banque, et sa signature est sur les bordereau de retrait. Marko n'a été en contact avec Sheen qu'a travers de la matrice, et ne connait donc que son pseudo, «Marcellus» et son avatar de centurion romain. Il doit emmener les créditubes à Vladivostok. Balevski a des contacts dans la pègre russe qui devraient lui permettre d'échapper à Matthausen. Les runners pourront trouver la trace de plusieurs appels passés par Marko en Russie.

L'agenda

Dans les jours qui suivant l'arrivée des runners à Berlin, Marko et Gregor Balevski doivent partir pour un concert à Vladivostok. Son départ devrait permettre à Marko d'échapper aux runners et à Matthausen. Dans tous les cas, les créditubes sont dissimulés dans un console de mixage qui est déjà parti avec le reste du matériel.

Matthausen commence à avoir lui-même des soupçons sur ce qui s'est passé. Il veut régler le problème lui-même, avant que les patrons de la PanEuropa Bank en soit informés. Il va envoyer deux tueurs à Vlaidvostok, qui ont pour ordre d'éliminer les frères Balevski et ramener l'argent.

Antivirus

Les runners peuvent ne pas découvrir le rôle de Marko Balevski dans la disparition de l'argent. S'ils n'ont même pas découvert le jeu de Matthausen, le MJ peut rendre Matthausen plus coopératif, en annonçant directement aux runners qu'il vient de découvrir que Balevski a pris l'argent de Gonzalez (dans ce cas, ce sera Angela Sheen qui enverra deux tueurs). Autrement, c'est PingOut qui piratera le site de la B&G Finanziell et enverra aux runners les enregistrements vidéo à l'heure du retrait où Marko Balevski apparaît.

VLADIVOSTOK

Vladivostok est une agglomération d'un million d'habitant. C'est un port d'Extrême-Orient sans fantaisie, qui ressemble aux autres produits de l'époque communiste dans cette région du monde, les villes chinoises ou nord-coréennes. Il y a bien plus de béton que de néons ou de verre. De l'autre coté du détroit, la plus grande île de la péninsule abrite la flotte russe du Pacifique. L'île Popov voisine, plus petite, abrite les résidences de luxe et le siège d'Evo. Au nord de la ville, c'est la quartier coréen, et un peu partout les réfugiés métahumains japonais, plus ou moins bien lotis.

Le concert

Le lendemain de l'arrivée des runners en ville doit commencer un concert/rave party géant dans une complexe industriel désaffecté. Les DJ les plus célèbres sont venus du monde entier. Des milliers de jeunes japonais sont en ville pour assister à l'événement qui fera aussi l'objet de retransmission en direct sur de grande chaînes musicales. Les frères Balevski résident dans un grand loft aménagé à proximité pour les artistes, quand ils ne sont pas dans les nombreuses soirées organisées dans les bars et boites de nuit en avant du concert.

L'accueil
Peu de temps après leur arrivée, les runners recevront par l'intermédiaire d'un messager une invitation pour une entrevue avec un ami des amis de Balevski. Il s'agit d'un des parrains de la pègre locale, une *avtoritet*. La rencontre a lieu dans le vieux parc zoologique, à l'abandon depuis sa faillite, et plus spécifiquement dans le bâtiment des aquariums. L'endroit est sinistre, sombre et sans autre éclairage que les baies vitrés qui ajourent les grands aquariums vides par le haut. Les parois de verre sont couvertes des traces d'eau calcaire et d'algues séchées.
L'avtoritet sait pour qui les runners travaillent. Sa filière de trafics d'armes vers Seattle et Denver est en compétition avec celle de Gonzalez, mais il ne veut pas d'une guerre des gangs. Il jurera ne pas avoir l'argent de Gonzalez, et qu'il n'accordera pas sa protection à Marko Balevski.

L'envers du décor
Matthausen a envoyé des tueurs pour s'occuper des frères Balevski et si possible récupérer l'argent. Matthausen n'est pas sûr que Gregor soit impliqué mais dans le doute... La fréquentation de la boîte baissera peut-être, mais les ventes d'albums vont exploser.
Les deux tueurs agiront dans la cohue des coulisses pendant le concert. Matthausen a besoin de faire un exemple pour ce genre de trahison, aussi l'action sera relativement sanglante et marquante. Les runners doivent d'abord sauver la vie de Marko Balevski pour savoir où est l'argent. Il a caché les créditube dans une des consoles de mixage de son frère.

Marko Balevski
C 4 **A** 3 **R** 3 **F** 4 **Ch** 3 **I** 4 **L** 3 **V** 4 **E** ~5,5 **Chance** 2 **Init** 7 **PI** 1 **MC** 10
Compétences : GC Influence 3, Combat à mains nues 3, Esquive 1, Filature 1, Infiltration 2, Perception 2, Pistolets 2, Véhicules terrestres 2.
Connaissances : Allemand N, Anglais 3, Russe 2, Gangs de Berlin 3, Parrains russes 3, Musique 4, Production musicale 3.
Implants : datajack, afficheur rétinien.
Matériel : PA Browning UPW (SA 5P PA-1 10(c)), comlink (2).

Gregor Balevski
C 2 **A** 4 **R** 4 **F** 2 **Ch** 4 **I** 4 **L** 3 **V** 2 **E** ~5 **Chance** 4 **Init** 8 **PI** 1 **MC** 10/9
Compétences : Combat à mains nues 1, Étiquette 2, Hardware 2 (audio +2), Informatique 3 (audio +2), Perception 3 (audio +2).
Connaissances : Allemand N, Anglais 4, Japonais 3, Russe 1, Musiques 4 (techno +2), Figures de la scène techno 5, Sujets politiques 1.
Implants : datajack, yeux cybernétiques, oreilles cybernétiques (amortisseur, filtres 2)
Matériel : comlink (4).

Les tueurs de Matthausen
Hans
C 4 **A** 4 **R** 4(6) **F** 4 **Ch** 2 **I** 3 **L** 3 **V** 3 **E** ~2,5 **Chance** 4 **Init** 7(9) **PI** 1(3) **MC** 10/10
Compétences : GC Armes à feu 5, Armes tranchantes 3, Armurerie 2, Combat à mains nues 4, Escroquerie 2, Esquive 4, Étiquette 3 (ombres +2), Explosifs 2, Intimidation 2, Perception 4.
Connaissances : Allemand N, Anglais 3, Russe 2, Turc 1, Histoires cochonnes 3, Tactiques d'intervention 2.
Implants : datajack, yeux cybernétiques (anti-flash, infrarouge, interface), réflexes câblés (2)
Matériel : PM Uzi-4 (BF 6P 24(c) avec silencieux, balles explosives), PA Ares Predator (SA 5P PA-1 15(c)), manteau renforcé (6/4), comlink (3).

Frank
C 4 **A** 3 **R** 3 **F** 3 **Ch** 4 **I** 4 **L** 4 **V** 5 **E** 6 **M** 4 **Chance** 5 **Init** 7 **PI** 1 **MC** 11/10
Compétences : GC Conjuration 3, Armes automatiques 3, Combat astral 3, Contresort 4, Esquive 3, Étiquette 2, Intimidation 4, Lancement de sorts 5, Perception 3, Pistolets 3, Recherche de données 2.
Connaissances : Allemand N, Anglais 4, Russe 1, Répliques de films 4, Théorie magique 3.
Sorts : Détection des ennemis (P/2+1), Diminution de constitution (P/2+1), Éclair de foudre

(P/2+1), Illusion (P/2+2), Manipulation des foules (P/2+2), Silence (P/2+3).
Matériel : PM Uzi-4 (BF 5P 24(c) avec visée laser infrarouge et silencieux), manteau renforcé (6/4), comlink (4), lunettes de soleil avec infrarouge.

Pour aller plus loin...
L'équipe de tueurs peut être plus étoffée pour l'ajuster à la puissance de l'équipe de runners. La difficulté du combat réside dans le fait que les runners doivent protéger les frères Balevski qui sont la véritable cible. Le duo de tueur ne dispose pas de capacité matricielle pour laisser un avantage aux runners. Le MJ peut ajouter un hacker à leur équipe, où mettre Marcellus en soutien.

CONCLUSION

Le chemin le plus rapide pour retourner en Amérique du Nord passe par Seattle. S'ils ont l'argent de Gonzalez ou au moins une partie, El Diabolo viendra le récupérer, moins la part des runners. Le contrat est rempli.
Les runners peuvent aussi conserver l'argent pour eux, ou tout simplement ne pas avoir réussi à mettre la main dessus. Dans les deux cas, leur réputation en prendra un coup. Ils peuvent d'ailleurs aller d'eux-même raconter à Gonzalez qu'ils ont échoué pour ne pas avoir à lui donner l'argent. Ils ont le choix entre passer pour des incapables ou pour des arnaqueurs. S'il apprend que les runners ont son argent, Gonzalez cherchera a le récupérer, tout comme Grenhill s'il n'a pas eu ses armes.

KARMA

Attribution du Karma d'équipe
+2 Gonzalez est libéré et vivant
-2 Gonzalez est tué
+2 Plus des trois quarts des armes sont récupérées
+1 La responsabilité de Marcelus est découverte
+1 La responsabilité de Marko Balevski est découverte
+1 L'argent de la console est récupéré
-2 Les runners ne remettent pas l'argent à Gonzalez ou El Diabolo (s'ils sont encore en vie)

Bonus individuel de Karma
+1 Passage des frontières sans aide et sans problème
+2 Penser à organiser un faux transfert de Gonzalez
+1 Penser à chercher la cargaison d'arme à Portland
+1 Penser à récupérer la cargaison d'arme à Portland

Le coin des Synopsis

Vous séchez sur vos scénarii ?
Scénario Minute ne répond plus ?
Ne paniquez pas, nous sommes là pour vous aider. Grâce au Synopsis Contest des Shadowforums !
La règle est simple : il s'agit de créer une ébauche de scénario autour de trois mots proposés. Si vous y parvenez le premier, vous proposez à votre tour trois nouveaux mots, qui devront inspirer un autre scénariste, et ainsi de suite.
Bien entendu, ce concours devient parfois un prétexte pour délirer à haute altitude, à grand coup de plans tordus, de références lourdingues et de Private Jokes auxquels personne, pas même leurs auteurs, ne pige plus rien. Si, toutefois, vous avez réussi à organiser une partie autour d'un des synopsis les plus tordus, nous serions aussi curieux que ravis de vous rencontrer un jour.

Au tout début, donc, était Neko.miaou. Et il écrit trois mots :

Astroport, Rhododendron, Volcan.

Proposition de Likoum :
Les runners sont engagés pour aller chercher une pousse de Rhododendron qui ne pousse qu'au pied d'un volcan avant qu'une coulée de lave ne dévaste la dernière pousse de cette plante, qui doit être préservée. La livraison est prévue dans un astroport dans un délai impartie (la pousse ne dois pas se dessécher, etc. A l'astroport on aura une belle scène d'action finale avec l'intervention d'une équipe corpo rivale cherchant à s'emparer de la plante...

***loukoum*, Attitoude** et **Borgs**

Proposition (indécente) de Max Anderson :
Les élections législatives approchent, et des opportunités se créent dans les Ombres. M. Liouk, jeune arriviste et gros *loukoum*, se lance dans la course au titre de sénateur. Avec l'aide de son conseiller Anders Maxon, il réussit à rallier à lui les jeunes et les exclus grâce à une campagne centrée sur «L'Attitioude», un concept créé de toutes pièces, censé représenter un nouveau mode de vie pour les UCAS. Se sentant menacé, le favori (M.L. Ström) décide d'intervenir. Il embauche une équipe de runners pour fouiller dans le passé de Liouk, et mettre à jour toutes les informations compromettantes qu'ils pourront trouver.
Maxon a vent de cette run, et prend les devants : il charge Craker-O et Onnojos, deux hommes de main fidèles, de prendre les PJs en filature, et d'intervenir si leur enquête va trop

loin.
Au cours de leur enquête, les PJs pourront découvrir que Liouk avait en fait de mauvaises notes en Histoire lorsqu'il était au collège, et qu'il a eu une relation sulfureuse avec deux Borgs (Le Sharmall et Mean Dad, pour ne pas les nommer). Réalisant que tout est perdu, Maxon tentera alors d'acheter le silence des runners, en leur promettant leur poids en Guiness. L'issue des élections dépendra de leur choix...

Nota : toute ressemblance, de près ou de loin, avec des personnes ou personnages fréquentant de près ou de loin les Shadowforums serait fortuite, ou alors peut-être que non.

Grand-Esprit-Serpent, Chamallow et **cyber-gicleur**

Proposition (tordue) de Croaker :
Les runners sont contactés par un certain GBP (Great Blue Pharaoh), un indien zarbi à moitié à poil. Ils doivent empêcher un certain Chamallow, chaman Loukoum, d'asperger à l'aide d'un produit toxique un certain Maxon, Anders, directeur de campagne. En effet, après avoir pris le cactus qui ne ment pas, GBP a parlé avec le Grand-Esprit-Serpent qui lui confié que Chamallow comptait injecter du peyotl dans l'organisme d'Anders afin de l'attirer dans le métaplan. Sur ce, GBP entame une danse de la pluie. Nos runners doivent assurer une protection discrète de M. Anders à travers les tourments de la campagne électorale qu'il mène pour le compte de M. Liouk. Chamallow compte asperger Anders avec l'aide de son cyber-gicleur contenant un mélange DMSO-peyotl.
Le plan secret de Loukoum est que M. Anders propose à Liouk une campagne axée autour de «L'Attitioude», un concept inventé de toute pièce pour l'occasion, et de pervertir ce concept afin de générer des millions d'UCASien fanatisés sur la voie du *Loukoum*.

Proposition de Likoum :
Un célèbre chaman, surnommé Chamallow par ses collègues, a disparu au cours d'une run visant à s'emparer d'un prototype de cyber-gicleur. Ses trois collègues sont plutôt mal en point, et ne se souviennent pas très bien de ce qui s'est passé à la fin, sauf qu'ils ont réussi à s'enfuir (sans le prototype) grâce au sacrifice de leur pote Chamallow, qui est resté derrière pour retenir un espèce d'esprit bizarre qui leur a défoncé leur tête.
En enquêtant un peu sur la cible de la run, les PJs seront amenés à découvrir que la corpo qui prépare le prototype cherche en fait à implanter des systèmes de luttes contre la magie au sein de cyber-membres. Elle mène également des études sur les métacréatures duales toxiques et les esprits toxiques d'une manière plus générale. Ces recherches visent à contrôler les cobayes en injectant des drogues qui s'adaptent en temps réels à la condition de la cible. Ces expériences nécessitent l'utilisation d'un prototype de cyber-gicleur, chargé de munitions contenant des bactéries éveillées, que l'utilisateur du gicleur peut modifier par la pensée (par le biais de nanites). En effet, seule une arme cyber-implantée peut avoir une vitesse de transmission suffisante entre le cerveau et l'armes cybernétique pour que les bactéries soient modifiées avant le tir, et ce, sans trop retarder ce dernier.
Les PJs découvriront ainsi que la corpo utilise ses propres créations pour assurer la sécurité de ses locaux, ce qui la rend très difficile à infiltrer, mais qu'elle serait prête à négocier une libération de Chamallow à condition que les PJs parviennent à trouver un moyen de se débarrasser d'une de leur création : le Grand-Esprit-Serpent. Ce dernier est un esprit toxique qui a muté sous l'effet des bactéries qui lui ont été injecté depuis un cyber-gicleur contrôlé par un simple d'esprit (pour les besoins de l'expérience). Les corporatistes ne savent pas très bien où exactement se trouvent le Grand-Esprit-Serpent, mais sont, par

contre, convaincus que rien ne marchera sur lui si ce n'est l'injection de nouvelles bactéries le simple d'esprit en question. Ils ont bien évidemment perdu également la trace de ce dernier, mais ont préparé une BTL Personafix qui pourrait le pousser à annuler le conditionnement qu'il a injecté dans le Grand-Esprit-Serpent.
En enquêtant sur le simple d'esprit, les PJs découvriront qu'il est en train d'utiliser le Grand-Esprit-Serpent pour se venger de tout ceux qui lui ont fait du mal. Or il s'avère, toujours après enquête, qu'il aurait, par le passé, été maltraité par des enfants dans un orphelinat. Ce qui fait de l'établissement une cible plus que probable.
S'ensuit une grosse rencontre dans l'orphelinat sur fond d'enfants massacrés devant des PJs impuissants à arrêter le carnage, tant qu'ils n'ont pas mis la main sur le simple d'esprit. Une fois ce dernier retrouvé, il faut lui coller la BTL, ce qui ne sera pas simple vu qu'il est chromé jusqu'aux cheveux et qu'il faut le garder vivant et ne pas trop le blesser.
On finira sur une note joyeuse en informant les PJs du massacre du reste de l'équipe de la run d'origine (surement par leur employeur) et de la folie totale dans laquelle est tombé Chamallow lorsque le Grand-Esprit-Serpent lui a retiré tous ses pouvoirs avant de manger ses bras et ses jambes... Et bien sûr, ils ne seront pas payés : 'faut pas déconner.

Arf, j'ai oublié le simple d'esprit : Dans un dernier spasme de lucidité, après avoir levé les multiples immunités du Grand-Esprit-Serpent, les PJs découvrent qu'en fait il était simple d'esprit car tenu sous Personafix par la «gentille» corpo. La lutte des deux Personafix (dont la seconde est surmultipliée pour effacer la première) crée un Biofeedback qui réduit son cerveau en pulpe, une mousse verdatre sort de ses narines alors qu'il agonise sous les yeux des runners en se tordant dans des spasmes de douleurs.

Orphelinat, Joie, tripes.

Proposition de Frida Smith :
Les PJs sont contactés par leur arrangeur ou Johnson habituel, mais pour une mission l'impliquant personnellement. Il est devenu le parrain d'un jeune garçon d'un orphelinat de Louisiane (les raisons du parrainage sont laissées à l'imagination du MJ). Mais, depuis deux semaines, il n'a plus de nouvelles, l'établissement ne répond plus et les autorités refusent de répondre à ses questions. Il s'avère après enquête sur place que de nombreuses disparitions inexpliquées (fermes isolées, hameaux entiers) se sont déroulées dans les environs. Seul point commun notable : une kermesse avait été organisée durant les jours précédents par la congrégation des Sœurs de la Joie.
Cette secte est dirigée par sœur Babeth, ancien chef d'un grand restaurant parisien. Elle a conçu une série de plats à base de chair humaine qui sont très appréciées par une partie des édiles de la région, comme le chef de la police. Les PJs devront retrouver le jeune protégé de leur commanditaire avant qu'il soit transformé en tripes à la mode de Bâton-Rouge.
L'une des scènes les plus cruciales est la découverte d'une grange où sont enterrées les victimes jusqu'au cou, histoire de faire faisander la viande. La première vision des PJs étant des sacs posés sur le sol remuant. [Ambiance musicale proposée : Diamanda Gallas]

Pour participer, connectez-vous sur les forums, ici

Mentions légales : Shadowrun ™ est un jeu © Wizkids Inc., publié en anglais par Catalyst Game Labs, publié en français par Black Book Éditions et traduit par Ombres Portées.

"LIFE S.O.X." (DWELLER)