

... PRAXIS ...



CONTEXTE

Voici une adaptation du texte original de Praxis pour le rendre exploitable en jeu. L'objectif est de transformer les événements se déroulant dans Praxis en une sorte de scène finale à la campagne L'aube des artefacts.

Cette version part du principe que Ghostwalker a mis la main sur le cœur noir, que les runners lui ait donné pour payer la dette contractée dans la partie Minuit de la campagne, qu'Aden l'a volé à l'un des bénéficiaires du scénario dans Le démon est venu chercher son dû, ou qu'il l'a acheté directement auprès de son acquereur.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Frosty contacte les runners en leurs proposant de l'accompagner afin de réaliser une tâche importante en la retrouvant à l'aéroport de Washington DeeCe :

Vous êtes accueilli à l'aéroport par votre souriante compagne de voyage, accompagné du Johnson rencontré dans le vol du Disque de Phaistos (Erhan le Scrib). Il porte une grosse mallette et un étui dans le dos que vous reconnaissiez facilement, l'étui de la carte de Piri Reis.

Vous sortez de l'aéroport, montez dans un véhicule taxi autonome de luxe. La mallette s'ouvre dévoilant chaque artefact trouvé à la sueur de votre front.

Frosty vous annonce qu'elle a été convoquée ainsi qu'Erhan (elle fait les présentations si les runners n'ont pas encore découvert son identité) au Watergate Bunker pour une raison qu'elle n'a pas en sa connaissance par des acteurs dont il ne faut pas refuser l'invitation. Pour elle s'est sûrement liée à la faille.

(Si les runners n'ont pas connaissance de la faille présente depuis la mort de Dunkelzahn, elle explique rapidement son histoire.) Elle vous a demandé de l'accompagner car elle une grande estime pour chacun de vous, ayant tissée des liens plus ou moins fort pendant cette aventure. Elle ne veut plus foncer tête baissée seule dans son coin, ce qui avait mis fin à son son ancienne équipe il y a quelques année (Voir Jeter un froid).

La voiture arrive près du sinistre bunker et se gare sur le parking à touristes, entièrement vide. Les visites ne sont plus permises à cette heure si, laissant place en temps normal aux analystes théoriciens magiques et les gardiens de ce tombeau en plastobéton.

Vous descendez les nombreuses marches, passant les différents portiques bardés de senseurs chimiques et magnétiques inactifs, sans savoir pourquoi la cavité, sans parler de tout le complexe de bunker dans lequel elle se tenait, se retrouve désert ce soir. Quelqu'un d'un pouvoir politique considérable dans cette ville a dû tirer toutes les ficelles et graisser toutes les pattes pour réussir cela.

La cavité sous la terre est spectaculaire, le haut est vitré laissant entrer la lumière émanant de la cornhub. La faille est impressionnante, huit mètres de diamètre sur les bords les plus éloignés de l'ellipse. Elle se tient seul dans son caisson massif, entouré de capteurs et de moniteurs désertés où l'armée des UCAS aurait autrement gardé un œil sur la faille et tout ce qui pourrait en émaner. Astralement, la cavité est également vide de toutes choses.

L'endroit n'est pas totalement désert, vous apercevez un elfe peinturluré qui contemple la faille. Vous reconnaisez le curieux personnage vous ayant fait une mauvaise blague avant votre rencontre avec Erhan sur l'histoire du disque. Il parle à voix haute donnant l'impression qu'il n'est pas tout seul dans sa tête.

« Alors voici le dernier souvenir matériel de mon bon ami Dunkelzahn. Impressionnant, elle s'est adaptée aux énergies magiques utilisées par l'armée pour étudier la faille, ainsi qu'à la présence d'esprits et de magiciens dont le travail consiste à empêcher tout ce qui pourrait émerger de la faille de quitter la cavité fortement protégée... »

Il s'interrompt dans son monologue à votre vue, Frosty fait les présentations de son mentor.

Votre solitude ne dure pas longtemps. Vous apercevez par la surface vitrée la forme massive d'un grand dragon orange tournant autour du Washington Monument dégradé pour s'approcher du bunker par l'est, directement au-dessus de Virginia Avenue. Le dragon ralenti, planant au-dessus du bâtiment avant d'atterrir et prendre une forme humaine féminine sur la galerie de verre qui surplombe le niveau de la cavité à une vingtaine de mètres au-dessus. (Un test de connaissance approprié permet de reconnaître le grand dragon Hestaby) Elle passe les portes de sécurité sans inconvénient pour vous rejoindre.

Elle s'approche silencieusement de la faille avant de s'adresser à Harlequin. Ils se retrouvent face à face à quelques mètres de la faille.

« Pas de blague ? Pas d'habiles plaisanteries ? Je suis insultée », déclare-t-elle.

La lueur changeante de la faille scintille dans les yeux orange foncé d'Hestaby alors qu'elle la regardait avec un pêle-mêle de curiosité et de peur. « Je ne peux qu'imaginer l'enfer que Ghostwalker avait dû vivre avant de se frayer un chemin hors de cette faille, répandant de la magie sur ce plan que seuls quelques-uns de mon espèce commencent à peine à comprendre. »

« J'ai été convoqué ici, tout comme toi, à l'encontre de ma décision. » se défend Harlequin.

« Comme si ton opinion valait quelque chose », répond Erhan.

Hestaby s'adresse à vous la mine inquiète. « Au-delà des murs du bunker de la faille de Watergate, des troupes se préparent à passer à l'action. Quelles que soient les faveurs politiques appelées et les mesures prises, le personnel militaire des UCAS, ainsi que les troupes méga-corporatistes, des armées étrangères et des mercenaires qui étaient en garnison de l'autre côté de la rivière à la mission des Nations Unies à l'aéroport national de DC se dirige par ici. Ils ont dû être alarmés par la présence de la magie qui, autrement, aurait dû dissimuler notre présence.

De nouvelles personnes font leur arrivée, sortant lentement de la noirceur de l'encre de manière étrangement silencieuses, même pour cette assemblée morose. Vous reconnaisez de nouvelle grande personnalité que vous avez vu en tridéo sur des news du Tir. Lugh Surehand et Jonathon Reed entrent dans la cavité de la faille accompagnés de leurs paladins, mercenaires et shadowrunners.

Erhan ouvre la mallette des artefacts dont chacun émet une puissante aura sur le plan astral que même les ordinaires de la pièce pouvaient probablement ressentir. Ces trois artefacts réunis ont l'air de perturber la faille. Elle commence à tournoyer et à se déformer. La lueur fluctue en couleur et en intensité tandis que l'air autour d'eux crépitait d'énergie. Les artefacts, contre toute leur propension normale, veulent se réunir. La faille les veut.

« Ces mortels ne devraient pas être ici », dit une voix de femme, brisant le silence. Il provient d'une grande femme persane qui s'approche de la faille sans faire attention aux autres alors qu'elle se tient à portée de la fissure plane. Vous avez déjà vu la forme humaine du grand dragon Aden très médiatisée dans des news, en train de soutenir diverses minorités au Moyen-Orient, en s'opposant ouvertement aux interférences de Lofwyr dans ce qu'il considère comme son territoire.

Elle tend la main vers la faille, la touchant presque. Un arc électrique bleu se dirige vers la femme, et elle hésite avant de retirer son bras. Un frisson parcourt votre colonne vertébrale.

« Tu ne le devrais pas non plus, » grogna Surehand. « Lofwyr et les humains positionnent des armées au-delà de ces murs. S'il savait que tu étais ici, il détruirait cette ville depuis le ciel juste pour te tuer. »



« *Lofwyr est mieux avisé* », déclare Hestaby, les interrompant alors que Surehand et Aden se querellaient. Aden porte une boîte dans sa main, et Surehand sourit à sa vue. Reed fixe également la boîte et se tourne vers vous affichant un sourire sadique.

« *S'il vous plaît, tout le monde, maintenez un certain niveau de déorum.* » La voix appartient à Aina Dupree. Sa voix porte l'autorité dans cette pièce, n'importe qui devait l'admettre. Aina entre dans la cavité aux côtés d'un humain très lugubre. Harlequin regarde l'homme avec une certaine curiosité, il secoue la tête puis se met à éclater de rire.

« Eh bien, où est-il ? » demande Surehand à voix haute.

Comme pour répondre à sa question, la faille commence à s'étendre et l'énergie crée et jaillit de l'intérieur, frappant les murs avec suffisamment d'intensité pour brûler et faire exploser des morceaux de ferroconcrete dans les airs. L'ensemble du bâtiment tremble et tous assemblés à l'intérieur convergent devant la faille alors qu'elle détruit le toit et le sol qui l'entoure. Le toit s'effondre complètement, puis est vaporisé en poussière par les magies protectrices combinées des personnes présentes. Grâce à la disparition du toit, vous pouvez tous voir ce qui arrive : le grand dragon blanc massif descend vers la faille alors que le bâtiment est entouré par une armada d'engins militaires. Personne n'ose agir, l'histoire a souffert d'incendies allumés par des étincelles beaucoup plus petites.

Ghostwalker s'arrête juste au-dessus du groupe, ses ailes massives battant lentement tandis que tout le monde le regarde.

La faille commence finalement à se stabiliser. Le sextant s'élève jusqu'à la griffe droite du dragon. Il se tourne ensuite et porte son regard dans votre direction. Vous êtes hors catégorie et impuissant, acceptant à contrecœur de céder les deux derniers artefacts en votre possession et la carte. Ghostwalker tend sa griffe droite pour les recevoir. Enfin, Aden baisse les yeux sur la boîte et la retient de l'étreinte de Ghostwalker. Il finit par relâcher son emprise sur la boîte, qui se fait immédiatement happer par le lézard au vol.

La boîte s'ouvre dévoilant le cœur des ténèbres noir comme le charbon.

Avec tous les outils en main, l'immense dragon blanc commence à réaliser un ancien rituel magique. La faille commence à s'étendre vers l'extérieur et au-dessus de lui, créant une entrée semblable à un tunnel. Il se prépare à entrer en enfer, et vous vous demandez s'il n'allait pas vous entraîner avec lui. Il est également possible que Ghostwalker déchaîne simplement les enfers sur cette partie de la Terre. Vous jetez un coup d'œil à Hestaby, puis à Aina et voyez la peur dans leurs yeux. Ils veulent faire quelque chose, mais tétanisé par la peur et par les effets du rituel, ils ne peuvent même pas parler.

L'énergie de la faille commence à se défaire de la forme de portail qu'elle avait conservée pendant près de deux décennies, et elle se démèle en vrilles d'énergie qui s'enroulent autour de Ghostwalker tandis qu'il se rapproche. Il commence à devenir intangible et passe à travers elles et leurs magies alors qu'il entre dans la faille. Ce qui semblait être un processus atrocement lent a soudainement accéléré et Ghostwalker disparaît simplement dans la faille. Ou ce qui reste de la faille. Elle rétrécit et s'estompe après son passage jusqu'à devenir un petit point de lumière.

Vous retrouvez votre respiration et êtes de nouveau capable de bouger et de cligner des yeux juste à temps pour sentir une explosion de mana pur balayer la zone en bourdonnant.

Harlequin s'exprime en colère, « *Maudit soit la wyrm blaflarde, il a claqué la porte métaphorique derrière lui pour que personne ne puisse le suivre, sans se soucier de tenir informer les êtres assemblés, que la fermeture de la faille expulserait une grande quantité d'énergie, à peu près équivalente à l'arme nucléaire utilisée par Dunkelzahn pour l'ouvrir en premier lieu. L'équilibre devant être maintenu.* »

Frosty vous enveloppe de magie défensive. Tout le monde essaye de se sauver. Le mana brut se déchire au ralenti alors que vous sentez un fil de mana atteindre votre âme. Sans savoir ce que ça signifie. Vous voyez Aina accomplir une sorte de rituel qu'elle seule pouvait comprendre. Tout le monde, les elfes, les dragons ne faisaient plus qu'un avec elle au cœur de leur gestalt.

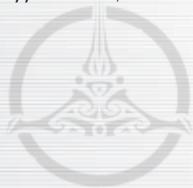
Elle utilise leur magie et leurs astuces combinées pour déformer la réalité autour d'eux. Une poussée de mana ne peut pas être simplement dispersée, absorbée ou canalisée vers autre chose. Vous ne pouvez tout simplement pas comprendre ce qu'elle fait tandis que tout son être se consume dans une lumière blanche, la lumière blanche est ensuite remplacée par le vide sinistre de... la mort.

Soudainement, vous possédez le pouvoir de voler (Sort de lévitation) et partez le plus rapidement possible en suivant Harlequin, Erhan et Frosty après avoir pris soin de sauver les artefacts de l'éboulement du bunker. Sur votre passage, vous ne voyez que des décombres et l'armée entourant précédemment le bunker ne laisse place qu'à des milliers de morts et de personnes agonisantes.

News quelques jours plus tard :

18 juillet 2073: Après un nombre croissant de perturbations magiques, le Watergate Bunker s'est effondré, révélant la disparition de la faille du Watergate. La Présidente Angela Colloton annonce que plusieurs agences gouvernementales ont réussi à refermer la faille.

Aina Dupree, vice-présidente de la Fondation Draco, est retrouvée morte dans les décombres. Environ six cents civils sont tués, environ deux mille de plus sont blessés, et trois mille cinq cent personnes sont portées disparues. On pense qu'elles ont été attirées dans la faille (les victimes SINless ne sont pas comptabilisées dans les pertes officielles).



PRAXIS.

